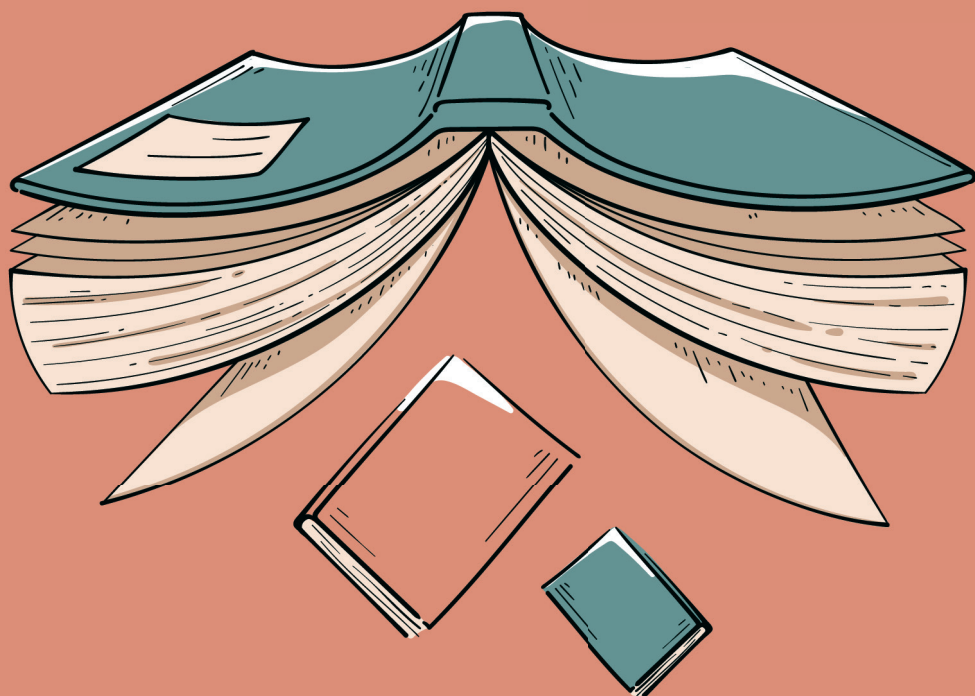


# LEER JUGANDO.

UNA GUÍA DIDÁCTICA



# LEER JUGANDO.

## UNA GUÍA DIDÁCTICA

**Edición:** Casa Tomada SL

**Coordinación:** Alberto Haj-Saleh (Casa Tomada SL)

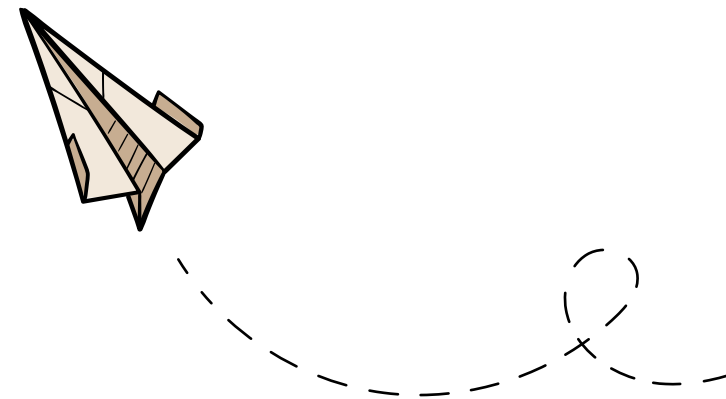
**Autoría:** María José Barrios González, Alberto Haj-Saleh, Laura Redondo García e Irene Flichy (Casa Tomada SL)

**Diseño y maquetación:** Marta González Villarejo (Casa Tomada SL)

**Ilustración de portada e interiores:** Freepik y gohsantosa2

**Año de edición:** 2024

El Ministerio de Cultura y Deporte no se identifica necesariamente con las opiniones expresadas ni con los resultados del presente estudio.



# ÍNDICE

Introducción .....	07
El taller .....	17
Cuaderno de ejercicios .....	85
Bibliografía .....	109



# INTRODUCCIÓN

# INTRODUCCIÓN

Hace tres décadas, el escritor francés Daniel Pennac publicó un ensayo titulado *Como una novela* que sentaría las bases de una nueva forma de entender la relación que tiene una niña o un niño con los libros y con la lectura. En su ensayo, Pennac habla de cómo en la infancia se descubre la lectura, cómo se convierte en un placer y como, demasiadas veces, la transformación de la lectura en una tarea escolar, una obligación o directamente en “deberes” o “castigos” acaban alejando a niños y niñas de la pasión y el amor por los libros. El ensayo concluye con un famosísimo decálogo de los “derechos del lector” que pone el foco en la lectura como acto placentero y en la necesidad de escuchar lo que piensan y sienten los lectores y lectoras, por pequeños que sean.

Veinte años antes, el maestro italiano Gianni Rodari publicó una colección de apuntes y ejercicios recolectados de sus años de experiencia como profesor de primaria bajo el nombre de *Gramática de la fantasía*. En ese libro, Rodari defiende el uso de la escritura creativa, de la invención y de la imaginación como elementos innatos e instintivos de niñas y niños, y fundamentales para su desarrollo como personas.

Tomando como base ambas obras fundamentales y sus postulados teóricos, esta guía pretende ayudar desarrollar un programa de talleres de lectoescritura dirigido a niñas y niños de primaria (de 8 a 12 años) y secundaria (de 13 a 17 años) con el objetivo de introducirlos en la escritura creativa para fomentar el desarrollo de su imaginación y la capacidad de crear sus propios textos, todo desde una perspectiva lúdica y lejos de la tradicional clase de lengua y literatura. A través de la escritura creativa encontrarán un espacio de animación a la lectura como acto de disfrute y placer, a la vez que abrirán su interés por la literatura en general y la creada en territorio nacional en particular.

Esta guía didáctica está pensada para que docentes, mediadoras y mediadores, familias y cualquier agente educativo pueda organizar de forma sencilla y eficaz un taller para un grupo de niñas y niños en un espacio educativo, ya sea este un aula, una biblioteca, un centro social o cualquier otro lugar adecuado. Todo lo que aparece en ella parte de nuestra experiencia como coordinadoras de talleres a lo largo de quince años en todo tipo de espacios, desde escuelas especializadas, distritos, bibliotecas, colegios e institutos, iniciativas de participación ciudadana y asociaciones de diversa índole.

## OBJETIVOS DE ESTA GUÍA

Esta guía se ha creado después de varias experiencias docentes con alumnado de primaria y secundaria desarrolladas a lo largo de los últimos años por el equipo de Casa Tomada y pretende conseguir los siguientes objetivos:

- Iniciar a la escritura creativa a niñas y niños de primaria y secundaria con una doble intención: el desarrollo de la creatividad propia y el desarrollo de una herramienta para la lectura crítica.
- Introducir la escritura creativa como parte del proceso de formación literaria no solo en las aulas, sino también en otros espacios de desarrollo cultural para niñas y niños.
- Actualizar y revitalizar el interés por obras de la literatura escrita en español o traducidas (clásicas y contemporáneas), como puerta abierta para la ampliación del horizonte de intereses y lecturas de las niñas y niños participantes.

- Fomentar los procesos de creación colectiva y los encuentros en torno a la literatura para niñas y niños.
- Desarrollar una herramienta docente de fomento de la literatura y de la creación literaria que pueda ser reproducida en cualquier lugar, en especial en lugares con un mayor aislamiento geográfico o con una menor población.

## CÓMO FUNCIONA ESTA GUÍA

*Leer jugando. Una guía didáctica* pretende servir como herramienta para poder crear un taller de lectoescritura para público de primaria y secundaria otorgando una importancia especial al componente lúdico de la creación literaria. La guía no tiene la intención de ser seguida al pie de la letra: más bien busca crear un marco general en el que docentes, mediadores y personas responsables de los talleres puedan encontrar recursos e ideas para poder llevar a cabo un taller satisfactorio en el que las niñas y niños asistentes puedan desarrollar su creatividad literaria (y no solo) en su máxima expresión y con total libertad.

En nuestra experiencia con los talleres de creación en estas edades, la posibilidad de crear una publicación colectiva entre todas las niñas y niños participantes suele funcionar como un excelente motivador para llevar a buen puerto todo el proceso. La posibilidad de crear un *fanzine* final o autopublicación con todas las historias, poemas y pensamientos elaborados entre todos, proporciona una culminación muy satisfactoria al taller, por lo que recomendamos esta práctica como una parte más del mismo.

Hemos dividido la guía en tres apartados principales, además de la bibliografía final:

- Una introducción al funcionamiento de un taller de escritura, en aras de explicar cuál es la dinámica, la propuesta de trabajo, qué se espera de ella, y también cómo vencer cualquier posible inseguridad.
- Una segunda parte con el desarrollo del taller propiamente dicho. Los contenidos del taller están pensados para dedicar una sesión de dos horas a cada una de sus partes, pero siempre queda a la discreción de docentes y mediadores una división en más o menos partes en función del tiempo del que dispongan para el mismo.
- Una última parte planteada como un cuaderno de ejercicios. Aunque lo idóneo es realizar los ejercicios mientras se lee el capítulo donde se trata lo que se quiere poner en práctica, hemos decidido recopilar todos los ejercicios al final para que en cada taller se siga el ritmo que necesite, además de añadir algunos ejercicios más de componente lúdico cuyo objetivo es la escritura en sí misma.

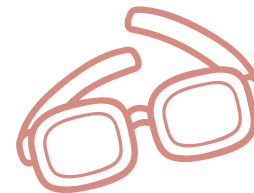
A lo largo de la guía se incluyen numerosos fragmentos de obras literarias para ilustrar los distintos apartados. Todos ellos se pueden encontrar fácilmente en Internet de forma legal, al ser fragmentos de los libros a los que pertenecen (buscando el nombre de sus autores y los títulos de los relatos).

## Recursos didácticos

Hemos utilizado algunos elementos gráficos para enriquecer el texto resaltando algunas ideas, para proponer momentos de reflexión al margen de la argumentación del texto principal o para dar ejemplos. Son los siguientes:



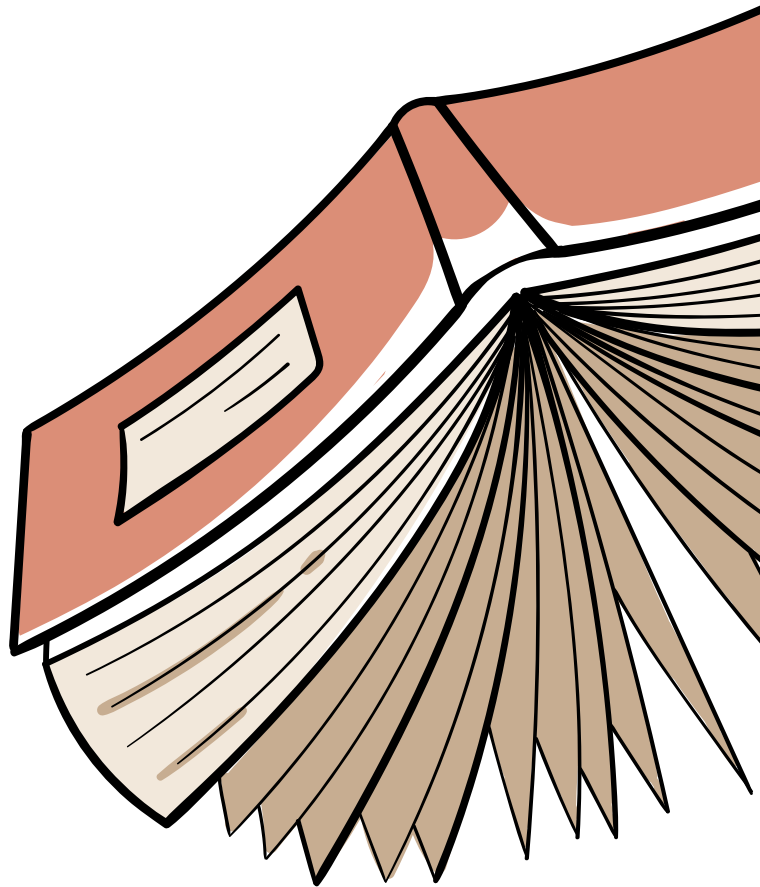
Consejo: Breves recomendaciones para llevar a la práctica los aspectos teóricos que se están explicando en un determinado apartado.



Ejemplo: referencias a obras que pueden ayudar a entender mejor el tema que se está tratando, o pequeños textos e ideas escritas específicamente para ayudar a la lectora a pensar en ideas similares.



Ejercicios: llamadas a alguno de los ejercicios que se encuentran en el cuaderno final de esta guía, que sirven para trabajar los aspectos que acaban de tratarse en el texto.



# EL TALLER

Estás a punto de poner en marcha un taller de escritura creativa para un grupo de alumnas y alumnos de edades que pueden ir desde los 8 a los 17 años. Lo bueno de los talleres de escritura creativa es que, a diferencia de otro tipo de talleres, el objetivo no es tanto aprender a escribir “bien” (sea lo que sea eso) como tener la capacidad de expresarse y de dar rienda suelta a la creatividad. La idea es que todas y todos tenemos algo que contar, y este taller es el espacio idóneo para ello.

### ¿Qué es exactamente un taller?

Un taller es un espacio de trabajo compartido. No es un recital literario, ni un lugar donde exhibirse o presumir de algún conocimiento. Habrá participantes que ya les guste mucho leer o escribir y tengan incluso cosas ya escritas; otros puede que nunca se hayan atrevido o ni siquiera se les haya ocurrido que podían hacerlo. Lo cierto es que escribir puede ser una actividad muy solitaria, pero el taller la convierte en una experiencia colectiva. Al fin y al cabo, ¿de qué sirve una historia, si no hay nadie al otro lado para leerla?

En el taller no solo se comparte lo que se escribe, sino también *cómo* se escribe, el proceso de escritura en sí. Como nacen las ideas, las dudas, las decisiones tomadas, los aciertos, los errores. Todo es válido, todo es igual de importante. Así aprenden de su propio trabajo, pero también del trabajo las

compañeras y compañeros, lo cual enriquece la experiencia y el propio aprendizaje. No hay una única manera correcta de escribir, no hay una manera incorrecta de hacerlo. Hay miles de opciones a la hora de abordar una historia, algunas más acertadas para unos textos, otras más afortunadas para otros. El taller sirve para pensar todos juntos sobre ello.

## CONSEJO



Insiste en que, pase lo que pase, escriban, tanto en los ejercicios que se hacen durante el taller como en los que se pidan para la siguiente sesión. No importa que no les haya dado tiempo a repasarlo, o que esté sin terminar, o que no haya quedado como les habría gustado. Tampoco si no has seguido exactamente las indicaciones del ejercicio propuesto. Al taller se viene justo a eso, a trabajar los textos y a ver cómo se han creado. Un texto inacabado o del que no están convencidos sirve también para ver entre todos por qué es así, cuáles son los aciertos y cómo mejorarlo.

## La dinámica de las clases

Todos los talleres de escritura creativa tienen siempre tres partes: un poco de teoría, un poco de lectura y un mucho de escritura. Las tres están entrelazadas: la teoría se entiende mucho mejor con ejemplos y lecturas; la escritura lleva a la práctica lo que se aprende a partir de las otras dos.

### *La teoría*

La literatura, como cualquier otra arte, tiene un componente de técnica. El lenguaje humano pone ante nosotros un abanico enorme de recursos y posibilidades para contar una historia. Para ello, conviene conocer algunos conceptos que nos permitirá entender mejor qué hay detrás de un texto, cómo está construido, explicados de forma clara y sencilla. En definitiva, la teoría nos ayuda a leer mejor y a entender por qué escribimos como escribimos.

Además, muchos de los conceptos que se van a tratar ya les resultará familiares, al fin y al cabo estamos hablando de historias y todos y todas conocen historias: cuentos, películas, series de televisión, cómics, anécdotas familiares... hasta chistes. Lo que vamos a hacer es explicar qué hay detrás de todas esas historias que ya conocen y manejan.

### *La lectura*

Se puede escribir sin leer, pero la verdad es que es mucho más complicado, igual que es más complicado componer si normalmente no escuchas música. La lectura es sobre todo

disfrute y la posibilidad de vivir otras vidas o ver el mundo con otros ojos; pero también nos ayuda a escribir: se enriquece el vocabulario, claro, pero también aprendemos formas de narrar, estrategias para contar mejor las cosas. Todo lo que se explique, todos los ejercicios que se pongan, deben tener un apoyo y un ejemplo de lecturas que, sin duda, clarifican más que toda la teoría del mundo.

A lo largo de esta guía vas a encontrar muchas sugerencias de lectura que podrás encontrar en Internet, o en cualquier biblioteca pública. También una pequeña bibliografía con más recomendaciones al final.

### *La escritura*

A escribir se aprende escribiendo, por obvio que resulte. Es por eso que el taller siempre debe tener un planteamiento práctico, con ejercicios breves que pueda realizar todo el mundo, aunque sea la primera vez en su vida que escriben. Se pondrán pequeñas dinámicas y ejercicios para hacer en clase de forma conjunta, pero también a veces habrá que escribir a solas. Es ahí donde surgen más dudas: ¿por dónde se empieza a escribir?, ¿qué narrador hay que elegir?, ¿cómo termina? En eso consiste, por encima de ninguna otra cosa, aprender a escribir. En hacerse preguntas y explorar todas las posibilidades, hasta dar con la más idónea para la historia que se quiere contar.

# 01 EMPEZAR A ESCRIBIR. EL FANZINE

## EJERCICIO



Este taller se parece un poco a un gimnasio: no se trata de correr la maratón, sino de ponerse en forma. Y, como en los gimnasios, antes de empezar a hacer deporte en serio hay que calentar un poco.

Antes de empezar a explicar nada vamos a hacer un ejercicio. Dividimos a todos los participantes por parejas al azar. Cada uno coge un folio y lo dobla por la mitad, quedando una mini revista de cuatro páginas. Las numeramos del 1 al 4, la 1 es la portada, la 4 es la contraportada.

En la página 2 vamos a hacer un autorretrato escrito en dos minutos de tiempo. Para los

grupos más pequeños basta con poner tres cosas que les gustan de ellos mismos y tres cosas que les gustan menos, mucho mejor si hablamos solo de personalidad, carácter y hábitos. Para los grupos más mayores, un pequeño párrafo contando quiénes son. Pueden incluir todo tipo de detalles realistas o fantásticos (ocupación, familia, origen, aficiones, planes, habilidades mágicas).

Después nos vamos a la página 3: vamos a repetir el ejercicio, de nuevo en dos minutos, pero esta vez va a ser un “otrorretrato”. Van a escribir tres cosas que describan a la pareja que les ha tocado (o a escribir un pequeño párrafo para los grupos más mayores). ¿No los conocen bien? ¡Habrà que inventárselo! Pueden decir “tiene pinta de gustarle el deporte” o “tiene cara de ser travieso en casa”.

Luego se hace una puesta en común: ¿han acertado con la personalidad del otro?

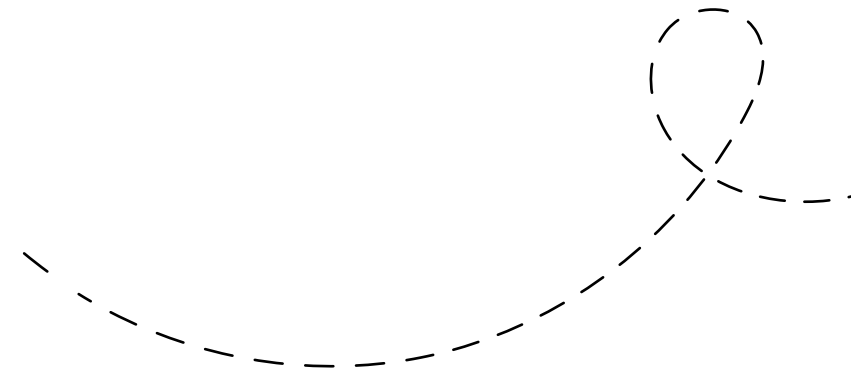
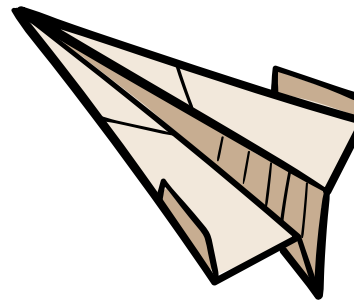
Al final del ejercicio les pediremos que dibujen una pequeña portada en la página 1 con un título; y que pongan su nombre en la página 4, con un dibujo si quieren, a modo de cierre. ¡Ya tienen hecho su primer fanzine!

Con este ejercicio inicial conseguimos un triple objetivo: romper el hielo, que empiecen a escribir inmediatamente e introducir el concepto de fanzine.

## ¿Qué es un fanzine?

Históricamente, un fanzine es una publicación autoeditada por un “fan”. Popularizados en los años setenta del siglo XX, los fanzines nacen como pequeñas revistas hechas con fotocopias e impresiones baratas por aficionados a grupos de música, películas de terror, cómics y todo tipo de manifestaciones culturales que decidían hacer sus propias revistas para hablar de lo que les apasionaba, y que luego vendían, regalaban o intercambiaban.

Por extensión, hoy consideramos fanzine cualquier publicación autoeditada hecha al margen de editoriales o de cualquier industria cultural. Se caracterizan por ser artesanas, alternativas y no tener ánimo de lucro. Además, hoy día un fanzine también se caracteriza por su creatividad y su libertad a la hora de elaborar sus contenidos. Cualquier publicación que haces con tus propias manos es un fanzine. El folio doblado que acaban de usar las niñas y niños del taller es un pequeño fanzine.



## CONSEJO



Este es un buen momento para introducir la idea, si se quiere, de que, al final de las sesiones del taller, todo lo que creen y escriban puede ponerse conjuntamente en una publicación hecha por ellos mismos y crear así un fanzine colectivo de escritura y creatividad.

En muchas ocasiones nos encontraremos con una gran diferencia entre las capacidades de escritura y expresión que tienen las diferentes personas que participan en el taller. No pocas veces hay asistentes con dificultades para la escritura o que no han desarrollado aún del todo esa habilidad. En estos casos es muy útil utilizar herramientas gráficas que puedan ayudarlos a hacer los ejercicios: collages con revistas o folletos, dibujos... la narratividad también puede plasmarse de forma gráfica (por ejemplo, en lugar de escribir tres rasgos de personalidad pueden dibujar tres cosas que ejemplifiquen esos rasgos).

## ¿De qué puedo escribir? Los géneros

Cuando empezamos a escribir, lo normal es sentir inseguridad. Muchas veces directamente no sabemos sobre qué escribir o no creemos tener nada interesante que contar. Si ahora mismo pedimos a las niñas y niños que “escriban algo”, sin más indicaciones, seguramente la mayoría se quede bloqueada, sin saber bien ni cómo empezar. Es lo que se llama “miedo a la página en blanco”: tener la página reluciente a tu disposición y no ser capaz de poner ni siquiera la primera frase.

## EJERCICIO



Vamos a hacer un pequeño ejercicio: en dos minutos de tiempo (con cronómetro) van a tener que escribir qué han hecho ese día desde que se han despertado, desde el momento que sonó el despertador o les despertaron en casa. Tienen que contarlo todo, lo que les dé tiempo en esos dos minutos de tiempo.

A la hora de poner en común este ejercicio, enseguida todos se darán cuenta de que lo que se cuenta es muy parecido y poco interesante. Todos hablarán de que se han despertado, desayunado, lavado los

dientes, vestido, ido al colegio... Las historias carecen de conflicto y por lo tanto no tienen interés.

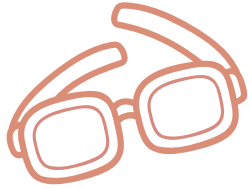
Vamos a repetir el ejercicio pero esta vez vamos a dar algunas instrucciones extra. Tienen que volver a contar lo que han hecho durante ese día pero a cada uno se le da una característica fantástica. Algunos ejemplos: tienes superpoderes; eres un extraterrestre; eres el rey o la reina de España; ayer robaste un banco; puedes leer la mente de la gente; sabes que va a haber una invasión extraterrestre; eres un espía... Puedes inventar cualquier característica que sea divertida y que haga que algo tan sencillo como “qué has hecho hoy” se convierta en una aventura.

Se puede escribir de cualquier cosa, con cualquier ambientación, pero muchas veces acercarse a un género literario ayuda a escribir historias más divertidas. Estos son algunos de los géneros más populares:

- **Comedia:** son historias donde el tono es casi todo el tiempo divertido y alegre, muchas veces humorístico, con intención de hacer reír.
- **Aventuras:** historias en las que los protagonistas se enfrentan a situaciones peligrosas y arriesgadas, normalmente trepidantes y en las que casi siempre se busca un tesoro y transcurren durante un viaje.

- **Fantasía:** historias, generalmente de aventuras, que suceden en un mundo inventado en el que suele haber magia, guerreros y criaturas como elfos, dragones o duendes. A veces hay historias con componentes fantásticos pero que suceden en un mundo como el nuestro o parecido.
- **Ciencia Ficción:** historias, generalmente de aventuras, que suceden en el futuro o en el espacio, donde suelen estar implicadas naves espaciales, tecnología avanzada, viajes en el tiempo...
- **Misterio:** historias en las que suceden hechos inexplicables, a veces terroríficos, y cuyos protagonistas intentan resolverlos. Un tipo especial de historia de misterio es la policíaca (o género negro), donde el misterio que sucede es un crimen y los protagonistas suelen ser detectives o policías.
- **Histórico:** son narraciones ambientadas en algún periodo histórico, como el Imperio Romano, la Edad Media, la Revolución Francesa...
- **Drama:** es el género en el que suceden las historias que no entran en el resto de géneros. Historias de amor, historias cotidianas, problemas familiares, historias de superación...

## EJEMPLO



Los géneros no tienen que ser de una sola manera, puede haber historias de ciencia ficción que también sean comedias, o novelas de misterio ambientadas en el antiguo Egipto, o novelas de fantasía que también sean dramas románticos. Por ejemplo, *Las brujas* de Roald Dahl es una novela de aventuras con elementos mágicos (¡hay brujas!) y escrito de forma muy cómica. Aquí podemos ver cómo la abuela del protagonista le explica que, efectivamente, las brujas existen:

—Escucha —dijo ella—, he conocido por lo menos cinco niños que, sencillamente, desaparecieron de la faz de la tierra y nunca se les volvió a ver. Las brujas se los llevaron.

—Sigo pensando que sólo estás tratando de asustarme —dije yo.

—Estoy tratando de asegurarme de que a ti no te pase lo mismo —dijo—. Te quiero y deseo que te quedes conmigo.

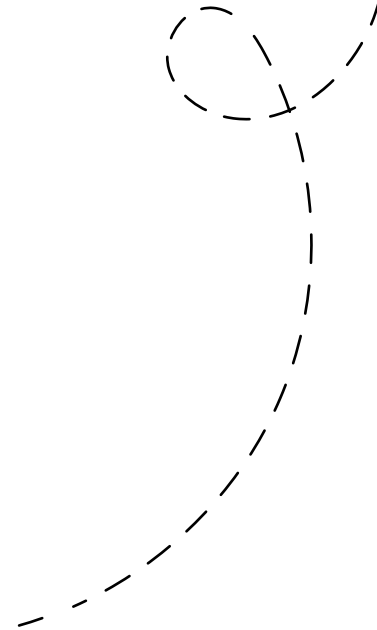
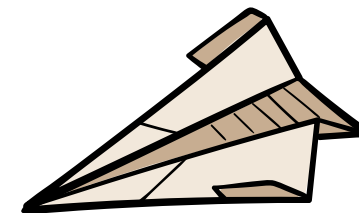
—Cuéntame lo que les pasó a los niños que desaparecieron —dije.

Mi abuela era la única abuela que yo haya co-

nocido que fumaba puros. Ahora encendió un puro largo y negro, que olía a goma quemada.

—La primera niña que yo conocía que desapareció fue Ranghild Hansen. Por entonces, Ranghild tenía unos ocho años y estaba jugando con su hermanita en el césped. Su madre, que estaba haciendo el pan en la cocina, salió a tomar un poco el aire y preguntó: «¿Dónde está Ranghild?» «Se fue con la señora alta», contestó la hermanita. «¿Qué señora alta?», dijo la madre. «La señora alta de los guantes blancos», dijo la hermanita. «Cogió a Ranghild de la mano y se la llevó.»

»—Nadie volvió a ver a Ranghild —añadió mi abuela.



## Para la siguiente sesión

Las historias se componen de las cosas que nos rodean, las personas que conocemos, las vivencias que hemos tenido. Las transformamos, las modificamos, les añadimos y quitamos cosas, las colocamos en otro lugar y se convierten en relatos o novelas. Para aprender a escribir no hay nada mejor que observar lo que nos rodea y fijarnos en todos los detalles.

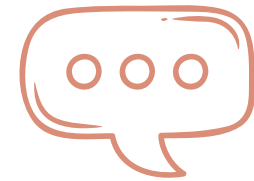
Para la siguiente sesión, pide a las alumnas y alumnos que en algún momento se asomen por la ventana o se sienten en un banco en la calle y observen a las personas que pasan. De todas las personas que vean que elijan a una (o a dos, si les apetece). Que se fijen en todos los detalles que puedan: cómo es, cómo va vestida, qué edad puede tener, qué estado de ánimo parecía tener (¿estaba nerviosa? ¿contenta? ¿distráida?)... anímalos a que sean lo más concretos posible.

Es el momento de empezar a escribir. Que imaginen adónde va esa persona y de dónde viene. Qué tiene que hacer. Pueden escribir dos párrafos contestando a esas dos preguntas. Una vez lo hayan hecho vamos a jugar con los géneros: pídeles que escriban de nuevo la respuesta a esas dos preguntas pero como si fuera alguno de los géneros que hemos visto. ¿Es un viajero del tiempo de una historia de ciencia ficción? ¿La persigue la policía porque sospechan que ha cometido un crimen? ¿Es una vampira camuflada?

# 02

## LOS PUNTOS DE VISTA. ¿QUIÉN ESCRIBE LA HISTORIA?

### CONSEJO



Es importante que el aula entre en “modo escritura” lo más rápidamente posible. Casi siempre cuesta un poco conseguir que las niñas y niños participantes dejen el estado con el que llegan a la sesión (más o menos nerviosos, eufóricos, con las conversaciones que traigan desde fuera) para entrar en la dinámica de la escritura creativa. Para conseguir esto recomendamos siempre arrancar las sesiones en dos pasos:

1. Hacer inmediatamente un ejercicio de calentamiento. Son breves, les hace escribir a mano y prepara cuerpo y cerebro para la escritura. Recordemos el ejemplo del gimnasio de la sesión anterior.

2. Una vez que se ha hecho el calentamiento, es conveniente leer alguno de los ejercicios que se hayan traído de casa y comprobar si se han cumplido los objetivos que se propusieron y por qué.

Al final de esta guía incluimos algunos ejercicios útiles para ese calentamiento inicial, pero ánimo: ¡a crear ejercicios propios o a realizar variantes de los mismos.

Lancemos una pregunta al aire: ¿quién cuenta una historia? Pensemos en la última historia que hayan leído (puede ser un cómic, un libro, un cuento) o que les hayan contado. ¿Quién la está contando?

La persona que está contando la historia es el **narrador**. El narrador no es el mismo que el **autor** o **autora**. El autor o autora es la persona que escribe la historia: su nombre suele aparecer en la portada encima del título del libro o del cuento. El narrador es la voz que creamos para contar la historia. Si el narrador es un personaje de la historia que se está contando entonces hablamos de *narrador en primera persona*. Si el narrador no es un personaje de la historia es lo que se llama *narrador en tercera persona*. Cada narrador tiene su propia personalidad, una forma particular de expresarse, de narrar la historia que conoce o que se supone que está observando en ese momento.

## EJERCICIO



En *El Principito*, de Antoine de Saint-Exúpery, el narrador es un aviador que ha tenido una avería con su avión y ha caído en el desierto del Sahara. Ahí encuentra a un niño vestido como un príncipe que había llegado ahí desde otro planeta no muy lejano. Este es el primer encuentro del aviador con el Principito:

La primera noche me dormí sobre la arena, a unas mil millas de distancia del lugar habitado más próximo. Estaba más aislado que un naufrago en medio del océano. Imagínense, pues, mi sorpresa cuando al amanecer me despertó una vocecita que decía:

—¡Por favor... píntame un cordero!

—¿Eh?

—¡Píntame un cordero!

Me puse en pie de un brinco y frotándome los ojos miré a mí alrededor. Descubrí a un extraordinario muchachito que me observaba gravemente.

A veces se puede confundir al autor con el narrador (y, de hecho, a veces el autor está contando cosas que le han pasado de verdad, así que es normal que se confundan). Por ejemplo, Antoine de Saint-Exupéry era aviador de verdad, así que nos puede parecer que ese personaje que está contando la historia es, en realidad, él mismo.

Las narraciones también tienen un **punto de vista**, que es el lugar desde el que el narrador observa la historia y cuánto sabe de la misma. Puede ser *interno*, cuando el narrador sabe lo que piensan y sienten los personajes; o *externo*, que es cuando el narrador es casi como una cámara de cine o televisión y se limita a contar lo que se ve y lo que se oye. Podemos ver un ejemplo sencillo:

“La taxista puso el coche en marcha y preguntó al pasajero adónde quería ir. El pasajero le dijo que al aeropuerto” ► No sabemos qué piensan o sienten, solo vemos lo que pasa.

“La taxista miró con desconfianza al pasajero y puso el coche en marcha. Le preguntó adónde quería ir, aunque con esa pinta no le parecía que fuese a ir a ningún sitio de lujo. El pasajero notó esa desconfianza y le dijo muy secamente que al aeropuerto. Estaba harto de que le juzgaran por su aspecto” ► Sabemos lo que piensan y sienten los dos personajes que están en el taxi.

## El narrador en tercera persona

El narrador en tercera persona es seguramente el que nos resulta más natural para contar una historia. Cuando un cuento empieza con «érase una vez» ya sabemos que hay alguien que conoce una historia y que nos la va a contar sin salir en ella. Nunca nos preguntamos: ¿cómo sabe todo eso que está contando? La pregunta se responde sola: porque es el narrador, esa es su función. Ha sido creado exactamente para eso.

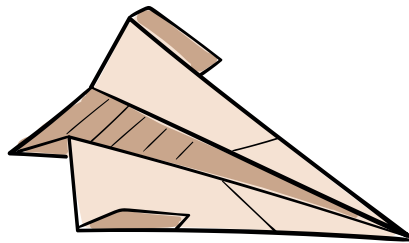
	El narrador no es un personaje (3ª persona)	El narrador es un personaje (1ª persona)
Punto de vista interno	OMNISCIENTE Y EQUICIENTE	PROTAGONISTA
Punto de vista externo (Narrador objetivo o cámara de cine)	DEFICIENTE	TESTIGO

Según el punto de vista que adopte, interno o externo, hay tres tipos de narradores:

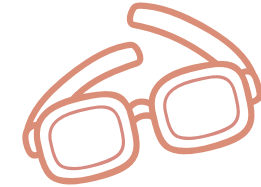
- El narrador **omnisciente**: es aquel que lo sabe todo, que lo oye todo. Puede adentrarse a su antojo en la mente de cualquier personaje y contarnos lo que piensa, lo que siente. Está en todos los sitios a la vez, en todos los momentos, y observa todo lo que sucede desde arriba, como una especie de dios que no interviene.

Por ejemplo, cuando Tolkien escribe *El señor de los anillos* nos cuenta TODO lo que sucede en todas partes. Cuenta el viaje de Frodo y Sam a Mordor para tirar el anillo y cómo se sienten; cuenta cómo Aragorn, Legolas y Gimli defienden al pueblo de Rohan en una batalla y cómo se sienten; cuenta cómo Merry y Pippin son rescatados de los orcos por los árboles gigantes y cómo se sienten; cuenta, incluso, lo que hace uno de los villanos, Saruman, y cómo se siente.

- El narrador **equisciente**: es un narrador en tercera persona que *solo* sabe lo que le sucede a un personaje y lo que piensa y siente. En realidad es la forma más habitual de contar una historia en tercera persona. Si lo pensamos bien, contar una historia desde el punto de vista de uno de los personajes se parece mucho más a cualquier experiencia real que podemos vivir.



## EJEMPLO



En *El maravilloso viaje de Nils Holgersson*, la autora, Selma Lagerlöf, cuenta la historia de un muchacho de catorce años, Nils, vago y egoísta, que se queda solo un domingo en la granja en la que vive mientras sus padres van a la iglesia. En la casa descubre por accidente a un duende intentando coger algo del cofre de su madre y lo atrapa con un cazamariposas. El duende, en castigo por su crueldad, lo convierte en un ser diminuto que, además, puede entender el lenguaje de los animales de la granja. Veamos el momento en el que decide que no va a liberar al duende, a pesar de haber hecho un trato con él:

Así es que no tardó en acceder a la proposición del duende y levantó el cazamariposas para que pudiera salir. Pero en el momento en que su prisionero estaba a punto de recobrar la libertad se le ocurrió que debía asegurar la obtención de grandes extensiones de terreno y de todo tipo de cosas. Como anticipo, debía exigirle, por lo menos, que el sermón se le grabara sin esfuerzo en la cabeza.

“¡Qué tonto hubiera sido dejarle escapar!”, se dijo.

Y se puso de nuevo a agitar el cazamariposas.

Pero en ese mismo instante recibió una bofetada tan formidable, que su cabeza parecía que le iba a estallar. Primero, fue a dar contra una pared, después contra la otra y, por último, rodó por los suelos, donde quedó exánime.

Cuando recobró el conocimiento estaba solo en la estancia; no quedaba ni rastro del duende. La tapa del cofre estaba cerrada; la manga pendía como de costumbre, junto a la ventana. De no sentir el dolor de la bofetada en la mejilla hubiera creído que todo era un sueño.

Como puede verse, cuando Nils pierde el conocimiento nosotros, lectores, lo perdemos con él. Solo sabemos lo que Nils ve, oye, piensa y siente.

- El narrador **deficiente**: es el que sabe *menos* que los personajes de la historia, porque funciona como una cámara de cine o televisión, observa desde fuera. Solo narra lo que se ve y lo que se oye, ni pensamientos, ni sentimientos.

## EJERCICIO



Vamos a pensar en una situación cotidiana con dos personajes, diferentes situaciones para poder ver varios ejemplos. Algunas posibilidades:

- Un hombre entra a comprar mascarillas a una farmacia y la farmacéutica se las vende.
- Una alumna pide a un compañero de clase que le preste un bolígrafo porque el suyo se le ha acabado.
- Un chico se prueba unos pantalones en una tienda y le pregunta al dependiente si le quedan bien.
- Una mujer en un restaurante le pide al camarero que le caliente el plato porque está frío

Podemos poner cualquier otra situación. Con cronómetro, vamos a escribir de dos minutos en dos minutos:

1. La escena contada con narrador deficiente: solo lo que se ve y lo que se oye.

2. La escena contada con narrador equisciente: vamos a elegir UNO de los dos personajes y sabemos lo que piensa y siente.
3. La escena contada con narrador omnisciente: sabemos lo que piensan y sienten los DOS personajes.

¿Cómo cambia la escena cada vez? ¿Hay algún caso en el que el narrador omnisciente hace que la escena inicial resulte ser completamente diferente?

## El narrador en primera persona

El narrador en primera persona es un personaje de la historia que él o ella están contando, es decir, participa en el relato de alguna manera. Esto implica una primera diferencia importante con respecto al narrador en tercera persona: solo puede contar lo que sabe.

### CONSEJO



Propón una pequeña puesta en común en el taller. ¿Por qué alguien escribe en primera persona? ¿Es un diario? ¿Se lo cuenta a alguien? ¿Se lo cuenta a sí mismo? ¿Es una confesión? ¿Un juicio? No es una re-

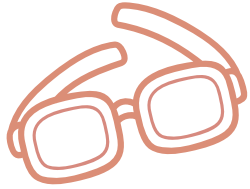
gla inamovible, pero pensar a quién se le está contando la historia cuando se escribe en primera persona ayuda a dar con el tono y con la forma de expresarse.

Es verdad que el narrador en primera persona, aunque quiera limitarse a contar lo que le ha sucedido, siempre impregna lo que escribe de sus emociones y sus pensamientos, quiera o no quiera. Pero uno de los rasgos más significativos del narrador en primera persona es su subjetividad: el narrador en primera persona tiene sus propias opiniones, y por eso se habla de *narrador no fiable*, es decir, un narrador que nos cuenta las cosas solo desde su punto de vista (y a lo mejor oculta información o directamente miente). Por ejemplo, en la novela corta *Los adioses*, de Juan Carlos Onetti, el narrador es el dueño de una tienda que cuenta la historia de un hombre que ha venido al sanatorio que hay en el pequeño pueblo en el que vive. A medida que avanza la novela nos damos cuenta de que el narrador, en realidad, no sabe nada: solo cuenta lo que le llegan de las habladurías de los vecinos y viajeros, así que es posible que nada de lo que dice sea cierto.

De nuevo, atendiendo al punto de vista desde el que se narra la historia principal, podemos diferenciar entre dos tipos de narradores en primera persona:

- El narrador **protagonista** es, claro, el protagonista de la historia. Como Katniss, la protagonista y narradora de *Los juegos del hambre*, de Suzanne Collins, que cuenta lo que le sucede, el conflicto le ocurre a ella, conoce la historia de primera mano, su punto de vista es interno.

## EJEMPLO



Así comienza la estupenda novela *Siempre hemos vivido en el castillo*, de Shirley Jackson:

Me llamo Mary Katherine Blackwood. Tengo dieciocho años y vivo con mi hermana Constance. A menudo pienso que con un poco de suerte podría haber sido una mujer lobo, porque mis dedos medio y anular son igual de largos, pero he tenido que contentarme con lo que soy. No me gusta lavarme, ni los perros, ni el ruido. Me gusta mi hermana Constance, y Ricardo Plantagenet, y la Amanita phalloides, la oronja mortal. El resto de mi familia ha muerto.

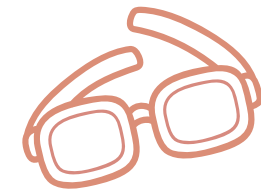
- El narrador **testigo** no participa directamente en los hechos, sino que se limita a observarlos desde fuera. También opina, expresa sus sentimientos y pensamientos, pero cuenta la historia de otro protagonista y no sabe lo que piensa y siente ese otro. Suele decirse que uno de los narradores testigos más famosos de la literatura es el doctor Watson, que cuenta las aventuras de Sherlock Holmes (de Arthur Conan Doyle)

sin que nunca jamás lleguemos a saber del todo cómo logra resolver todos los misterios, pues nunca conseguiremos adentrarnos en su mente. Otro ejemplo es, como hemos visto, *El principito*, que además hace una mezcla de los dos puntos de vista: cuenta sobre todo las aventuras del pequeño príncipe pero también cuenta, en menor medida, su aventura en el desierto después de la avería del avión.

## El narrador en segunda persona

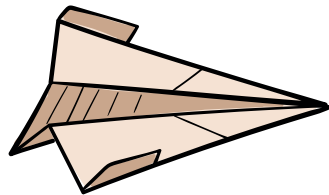
Es bastante probable que en el taller se pregunten si no hay narración en segunda persona. La respuesta es que sí, no es muy común pero sucede a veces. Se utiliza para dar expresividad, para implicar al lector en la narración o como juego. La poesía también muchas veces habla a un “tú”, o las novelas epistolares (esto es, hechas con cartas), donde el narrador se dirige siempre a alguien en su escritura.

## EJEMPLO



Italo Calvino era un escritor al que le divertía mucho hacer juegos literarios. Su novela *Si una noche de invierno un viajero* está escrita en segunda persona, como si fuera una aventura que están viviendo juntos narrador y lector. Así comienza:

Estás a punto de empezar a leer la nueva novela de Italo Calvino, *Si una noche de invierno un viajero*. Relájate. Recógete. Aleja de ti cualquier otra idea. Deja que el mundo que te rodea se esfume en lo indistinto. La puerta es mejor cerrarla; al otro lado siempre está la televisión encendida. Dilo en seguida, a los demás: «¡No, no quiero ver la televisión!» Alza la voz, si no te oyen: «¡Estoy leyendo! ¡No quiero que me molesten!» Quizá no te han oído, con todo ese estruendo; dilo más fuerte, grita: «¡Estoy empezando a leer la nueva novela de Italo Calvino!» O no lo digas si no quieres; espereemos que te dejen en paz.



## Para la siguiente sesión

Antes de dar por cerrada esta sesión propón un ejercicio rápido (y muy bonito). El escritor francés George Perec escribió un libro llamado *Me acuerdo* donde se limita a enumerar recuerdos de su infancia y adolescencia. Estos son algunos ejemplos:

Me acuerdo de que un amigo de mi primo Henri se pasaba el día entero en bata cuando estaba preparando sus exámenes.

Me acuerdo del pan amarillo que hubo durante un tiempo después de la guerra.

Me acuerdo de que un día mi primo Henri visitó una fábrica de cigarrillos y se trajo de allí un cigarrillo tan largo como cinco unidos.

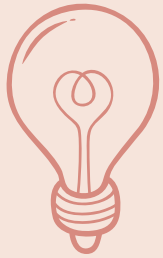
Me acuerdo de los autobuses de plataforma: cuando uno quería bajarse en la siguiente parada, tenía que tocar el timbre, pero ni demasiado cerca de la estación anterior ni demasiado cerca de la estación en cuestión.

Durante tres minutos, todos pueden escribir una lista de recuerdos como la que hace Perec, los que quieran, los que les dé tiempo. Se pueden leer algunos en voz alta después.

Para la siguiente sesión, pide a las alumnas y alumnos que escriban un pequeño relato en primera persona a partir de alguno de los recuerdos que han escrito (o de algún recuerdo nuevo que se les ocurra en casa). Puesto que ha pasado mucho tiempo entre el momento en que la anécdota ocurrió y cuando

el narrador lo cuenta, ha tenido tiempo de sobra para pensar sobre ello. También ha podido olvidar algún detalle, o haberse enterado después con el tiempo. Y algo aún más interesante: la distancia ha podido ayudarle a entender lo que sucedió, a darle un sentido que igual en su momento no supo ver. Todo eso forma parte del relato tanto como los propios hechos narrados. Contar en primera persona también es contar desde el presente.

## EJERCICIO



¿Quieren probar con la segunda persona? Pueden repetir el ejercicio anterior (con el mismo recuerdo o con otro) pero contado en segunda persona, donde el protagonista es un “tú”. A ver qué sale, ojo que escribir en segunda persona es adictivo.

# 03 LOS PERSONAJES. ¿QUIÉNES SON LOS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA?

Toda historia necesita personajes que la hagan avanzar: serán ellos los que conecten los elementos de nuestra narración. Pero crear buenos personajes requiere un proceso. Es importante conocerlos a fondo, uno a uno, porque de lo contrario los personajes podrían mezclarse y parecer uno solo. Para eso hay que estudiar sus particularidades y tenerlas presentes cada vez que vayan a hacer o decir algo.

Para que el lector conozca a los personajes se pueden utilizar varios mecanismos. Se puede recurrir a la descripción, aunque conviene no abusar: a menudo es más agradable para el lector comprender cómo son los personajes por lo que van haciendo y por cómo se comportan (como sucede con las personas). La imagen física de los personajes, los sitios por los que se mueven, lo que otros personajes dicen de ellos, todo aporta información al lector.

La narración la conforman estos elementos, según los personajes:

- El **sujeto**: es el protagonista, quien realiza la acción y en quien se centra la historia, como Katniss en *Los juegos del hambre*, Violet, la protagonista de la saga *Empíreo*, de Rebecca Yarros. A veces hay más de un protagonista, como Nick y Charlie, los protagonistas de *Heartstopper*, el cómic de Alice Oseman.
- El **objeto**: aquello que el sujeto desea alcanzar. Ojo, no tiene por qué ser un objeto físico o una persona, el deseo del protagonista puede ser inmaterial (el objeto de Katniss es conseguir la libertad para ella y su pueblo, por ejemplo).
- Los **ayudantes**: los personajes que, de una manera u otra, ayudan al protagonista a alcanzar su objetivo. Todos conocemos a Harry Potter y todos conocemos a sus ayudantes: Ron, Hermione, Dumbledore, Sirius Black y muchos más.
- El **oponente** o **antagonista**: el personaje contrario al protagonista que sirve como obstáculo a que consiga lo que desea. Muchas veces los antagonistas acaban no siendo lo que parecen. Por ejemplo, en el cómic *Nimona* de ND Stevenson, a lo largo de la historia el villano es el luchador Ambrosius Goldenloin, pero a medida que el cómic avanza lo que pensamos de él cambia.

Se podría decir que cada una de estas piezas representa una función en la historia y es importante tener claro qué personaje encarna cada una de ellas. Todas están en armonía. Si vas a contar una historia, necesitas que el personaje actúe. Por lo tanto, es esencial que tu personaje tenga una motivación y un deseo (función del objeto). Y no menos importante es ponerle trabas en la consecución de su objetivo (función del antagonista, que puede estar representada por una persona o por una situación), ya que sin acción no hay narración.

## EJERCICIO



Lleva unas cuantas revistas al taller. Con unas tijeras y pegamento vamos a buscar y recortar: un protagonista, un antagonista, un ayudante, un arma mágica y un tesoro. Con esos elementos, en cinco minutos hay que escribir un argumento. ¿Quiénes son esos personajes? ¿Cuál es la aventura que van a vivir? ¿Cómo termina?

## Tipos de personaje

- Protagonista

El protagonista es el personaje que sufre más cambios en la historia y por lo general es también el más activo. Normalmente es también el que genera más identificación con los lectores. Si piensas en cualquier cuento clásico, por ejemplo en *La Cenicienta*, es la propia Cenicienta la protagonista, la que sufre una transformación completa a lo largo de la historia.

Hay un tipo de protagonista muy peculiar, el antihéroe, que es en realidad otro tipo de héroe, aquellos que se nos muestran imperfectos. Suele provocar empatía con el lector porque todos nos hemos sentido así en algún momento (nadie es perfecto). Por ejemplo, el personaje más famoso de la literatura española, *Don Quijote de La Mancha*, es el antihéroe por excelencia.

Normalmente el protagonista es una sola persona, pero a veces son más, o incluso es un grupo de personas, como en la célebre obra de teatro *Fuenteovejuna*, de Lope de Vega, que tiene como protagonista a todo el pueblo.

- Secundario

Son los que acompañan al personaje principal, modificando a veces la trayectoria hacia su de-

seo, como ya hemos visto, bien ayudándole o bien poniéndole dificultades. Conviene no descuidar el perfil de estos personajes, porque aunque demos menos información sobre ellos, deben estar igualmente definidos para no mezclarse unos con otros o con el protagonista y para que el lector pueda identificar bien qué función cumple cada uno. A la Cenicienta le ayuda el Hada Madrina, a Don Quijote le acompaña Sancho Panza.

A veces es tentador añadir muchos personajes que, en realidad, no aportan nada al desarrollo de la historia o al crecimiento del protagonista y al final lo que sucede es que sobrecargan la narración, restándole intensidad. La aparición de un personaje en tu historia, aunque sea de manera incidental, deberá tener una razón.

### CONSEJO



Insiste mucho a las alumnas y alumnos que los protagonistas no tienen que ser perfectos todo el rato, ni los antagonistas ser horribles en todo. Los protagonistas tienen defectos, dificultades, a veces se equivocan... eso lo hace más interesantes. Es más com-

plicado hacer eso con los antagonistas, pero también puede hacer que una historia sea mucho mejor. ¿Podemos entender alguna vez lo que hace el antagonista? ¿Tiene razón en algunas cosas?

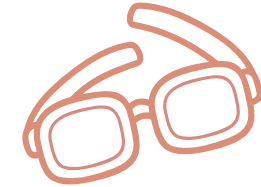
Recuérdales también que, una vez que se crea una imagen de ellos en la mente de los lectores, dicha imagen no puede desaparecer de un plumazo. Por ejemplo, un personaje cobarde no puede realizar un acto de valentía a no ser que haya un motivo de peso para ello. Y esta es otra de las reglas básicas para que un personaje funcione: debe evolucionar. Los personajes, al igual que las personas, no se mantienen inalterables durante una historia, sino que las experiencias les hacen cambiar.

## Cómo crear un buen personaje

Para crear un personaje en profundidad, una buena idea es utilizar fichas e historias de vida que los definan y los completen, para que no queden cabos sueltos y puedas tener claro en todo momento cómo se comportarían en cada situación y cuáles son sus motivaciones.

La ficha recoge todos los datos que quieras tener claros (los utilices o no en la narración) acerca del personaje: cómo es físicamente, cuándo y dónde nació, cómo son su familia y sus amigos y cómo se comporta con ellos, cuáles son sus características psicológicas, en qué trabaja o qué estudia, cómo viste, qué le gusta y qué no...

## EJEMPLO



Es importante que quede claro que las descripciones de los personajes tienen que ser relevantes. Explicar con detalle cómo es físicamente un personaje solo tiene sentido si su aspecto físico es muy relevante para la historia (si es la única pelirroja en un mundo de gente morena, si tiene un ojo biónico, si es un gigante...). Si no, con unas pinceladas para hacernos una idea es suficiente, y a veces ni siquiera eso es necesario.

Veamos por ejemplo la estupenda novela de Stefano Benni *Margarita Dolcevita*. La protagonista y narradora, Margarita, describe a su familia y con los datos que nos da nos hacemos perfectamente a la idea de cómo son. Por ejemplo su padre:

...es alto, delgado y está obsesionado con el clima. Podría ser guapo, pero tiene demasiado poco pelo y trata de ocultarlo con su peinado. Ha enrollado dos mil pelos que vivían al lado de la oreja izquierda y les ha obligado a emigrar al desierto del hemisferio derecho de su cabeza, formando una bufanda de pelo que se le pega al cráneo con un exceso de brillantina.

Ya nos hacemos una idea no solo de su aspecto sino también de su personalidad, ¿verdad? Y un poco más adelante dice:

... tiene un almacén de cosas usadas, no tira nunca nada. Dice que no es justo decir que las cosas son “viejas”, porque vivirán más que nosotros.

Por ejemplo de su madre dice:

...ya no es guapísima, está un poco chupada, para ser más exactos parece una bolsa usada de té. Pero tiene unas piernas bonitas y siempre huele muy bien, a café o a sopa.

Y más adelante:

...mamá hace mucho que dejó de fumar, pero sigue fumando cigarrillos imaginarios. Siempre tenemos que tener un cenicero en la mesa para que ella pueda echar la ceniza imaginaria y si le decimos “mamá, para ya, no fumes en la mesa”, ella se disculpa y finge apagar el cigarrillo.

Descripciones físicas y de comportamiento que nos hacen comprender muchas cosas: cómo son los padres de Margarita, pero también cómo es ella, su familia y su casa.

## Para la siguiente sesión

La historia de vida es la elaboración de las experiencias vividas por tu personaje. Es más elaborada que la ficha y recoge más información. En ella hay que explicar cómo fue el nacimiento del personaje, su infancia, su adolescencia, qué le ocurrió, cómo lo vivió, cómo se ha relacionado con ello... Puedes hacerla con la extensión que queramos o que necesites en función de la historia que vayas a contar.

Otro recurso interesante es la elaboración de recuerdos concretos. ¿Cómo era su colegio? ¿Tenía muchos amigos? ¿Cómo se llevaba con sus hermanas? ¿Le gustaba hacer deporte? Aunque no vayas a utilizar esa información, te ayudará a dotar de profundidad al personaje, a hacerlo más coherente y a conocerlo mejor.

Por supuesto ahora toca que ellos creen sus personajes. Pueden utilizar la historia que han esbozado en el ejercicio del collage, pero al menos deberían crear un protagonista, un antagonista y un ayudante (si pueden o quieren hacer más, mucho mejor). Anímales a que sean meticulosos, que incluyan muchos detalles, aunque luego no vayan a usarlo en su historia: todo lo que aparezca en la ficha es información que luego les ayudará a que sus personajes se comporten con naturalidad y de forma coherente.

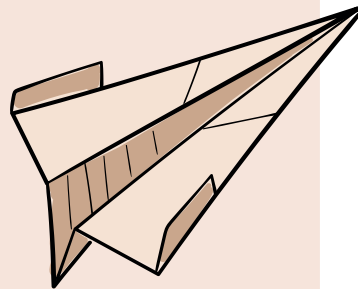
Al final de la guía, en el cuaderno de ejercicios, hemos incluido un ejemplo de ficha de personaje literario. Es muy completa y se acerca a todos los aspectos del mismo: desde su nombre y a qué se dedica hasta su apariencia, su carácter o su

historia familiar, e incluso cosas más profundas de su personalidad. Pueden usar todo lo que se propone en la ficha, solo lo que necesiten o añadir cosas que crean que faltan.

## CONSEJO



Si no saben por dónde empezar un buen truco es crear una ficha de alguien que conozcan: alguien de su familia, un amigo, una profesora... Eso les ayudará a tener un punto de partida para crear un personaje completamente nuevo.

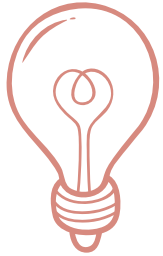


## LA ESTRUCTURA. ¿DÓNDE Y CUÁNDO PASA LA HISTORIA?

A diferencia de la pintura, la escultura o la arquitectura, que son artes espaciales, la literatura es un arte temporal. Transcurre en el tiempo, tiene una determinada duración, y para poder apreciarla, es necesario que la disfrutemos leyendo en un orden determinado (con matices, claro, porque hay obras que se desordenan a propósito, pero dejemos eso al margen de momento).

Esto significa que contar una historia requiere buscar ese orden, decidir qué va antes y qué va después. No solo en lo referente a los hechos, que podemos pensar que ya vienen ordenados cronológicamente, sino a la hora de ir desgranando la información y los detalles del relato para que se entienda bien y resulten interesantes.

## EJERCICIO



Selecciona varios cuadros o fotografías en los que aparezcan personas, escenas figurativas, reconocibles. Dáselos para que lo contemplen durante un minuto. Luego pídele a algunas de las alumnas y alumnos que lo describan para alguien que no lo esté viendo. ¿Por dónde empiezan, qué han considerado lo más importante? ¿A qué le han dedicado más tiempo y qué detalles han omitido? El orden en el que han contado las cosas ha creado una “temporalidad” en esa descripción.

La forma en que se disponen los distintos elementos de una narración se llama **estructura**. A lo largo de miles de años, la literatura ha evolucionado y ha buscado constantemente nuevas vías expresivas. Sin embargo, hay una estructura narrativa básica que ha permanecido prácticamente inalterada desde la Grecia clásica, cuando la describió Aristóteles. Está presente en la mayoría de las historias que conocemos, de algún modo resulta natural que se articulen de esa forma. Conocerla ayudará a entender mejor muchas de las historias que leemos,

y aprovechar su eficacia o experimentar caminos diferentes de forma más consciente.

¡Ojo! Como sucede con todo en la escritura creativa (y en todas las artes en realidad) esto no es algo estricto y rígido. La estructura clásica es la que más se usa y ayuda a crear historias y a interpretarlas, pero la historia de la escritura ha dado muchos ejemplos de escrituras más experimentales que no siguen este esquema.

### La estructura de los tres actos

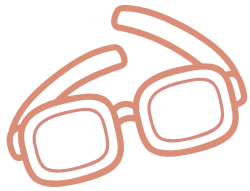
Una de las primeras cosas que nos enseñan sobre las historias, es que normalmente están divididas en tres partes: una introducción, un nudo y un desenlace. En cine se le llama actos a cada una de esas partes, y en la mayoría de las películas también son tres. Personajes que se enfrentan a tres pruebas, reyes que tienen tres hijas, tres cerditos, Ricitos de Oro y los tres osos. El primero sirve para presentar la historia y explicar de algún modo su funcionamiento. El segundo, para desarrollar eso que se ha presentado. Y el último es la prueba definitiva que concluye la historia.

Veamos con más detalle en qué consiste cada una de estas partes:

- El **planteamiento** de una historia es lo que nos introduce en ella. Presenta a los personajes principales, presenta el mundo al que pertenecen, que puede ser realista o no, su realidad cotidiana, que puede parecerse a la nuestra o no. Es lo que marca las “reglas del

juego” o lo que se llama en literatura “pacto ficcional”, es decir: damos una regla como creadores y las personas que nos leen ya saben como funciona todo.

## EJEMPLO



En la novela *El aprendiz de guerrero*, primera que escribió la autora de ciencia ficción Lois M. Bujold de su saga “Vorkosigan”, en sus primeras páginas nos presenta a su protagonista, Miles, que está realizando lo que parece una prueba de una academia militar:

Las eliminatorias, para los aspirantes a oficiales del Servicio Imperial de Barrayar, duraban una agotadora semana. Miles ya había dejado atrás cinco días de exámenes escritos y orales. La peor parte había pasado, decían todos. Había casi un aire de distensión entre los jóvenes que le rodeaban. Había más charlas y bromas en el grupo, quejas exageradas sobre la dificultad de los exámenes, el ingenio marchito de los oficiales examinadores, la mala comida, el sueño interrumpido y las sorpresivas distracciones durante las pruebas. Éstas eran quejas

de autofelicitación entre los supervivientes. Esperaban con placer los exámenes físicos, como un juego. Un recreo, tal vez. La peor parte había pasado; para todos, excepto para Miles.

Esto nos permite saber varias cosas: que el protagonista está haciendo formación militar, que tiene dificultades de algún tipo y que la historia está situada en un mundo imaginario, tal y como nos indica ese “Servicio Imperial de Barrayar”. Más adelante dice esto:

El abuelo se quejaría, seguro, pero ese viejo irreconciliable había iniciado su servicio Imperial cuando el arma principal era la caballería y cada oficial entrenaba a sus propios aprendices militares. Haberse dirigido a él en esos días como Kosigan, sin el Vor, podría haber terminado en un duelo. Ahora su nieto solicitaba ingresar en una academia militar, de tipo «fuera del planeta», y entrenar con tácticas de armas energéticas, refugios subterráneos y defensa planetaria; y estaba hombro con hombro junto a jóvenes a quienes, en los viejos tiempos, no hubiera permitido que lustraran su espalda.

Ya sabemos algo más: esta historia es de ciencia ficción y está ambientada en el espacio: se habla de armas energéticas y defensa planetaria

Con esta información ya no nos vamos a sorprender por que aparezcan naves espaciales, razas extraterrestres o tecnología desconocida: la autora nos ha marcado unas reglas del juego desde el principio, en el planteamiento.

La función principal del planteamiento es trasladarnos a ese espacio y ese tiempo, permitarnos visualizar a sus protagonistas y entender lo que les pasa, y conseguir que nos pongamos en su lugar para afrontar con ellos lo que está por venir. También nos genera expectativas sobre lo que vendrá a continuación, nos da una idea del tipo de historia que vamos a leer y lo que podemos esperar de ella.

- El **desarrollo** suele ser la parte más extensa de la historia, donde los personajes se enfrentan a distintas situaciones para poder solucionar el conflicto que les afecta, o conseguir el objetivo que se han marcado. Es importante que sus acciones sean coherentes con el planteamiento de la historia. Que entendamos por qué actúan de ese modo, que sus acciones tengan consecuencias lógicas en el contexto en el que se encuentran, y que también encuentren obstáculos por el camino. Además, tenemos que sentir que la tensión va en aumento, que la escena se pone cada vez más difícil, o que todo se precipita.

- El **desenlace** es el culmen de la narración, el momento en el que el personaje tiene la oportunidad final para superar o no el conflicto. Un final dramático es aquel al que llegamos conociendo todas las posibilidades y las limitaciones del personaje, las decisiones y los riesgos que puede tomar, lo que puede ganar y perder. Es en esa escena donde se concentra el momento más intenso de la historia, el que a menudo se nos queda grabado por todo lo que nos hace sentir.

Si observamos bien, veremos que después del desenlace las reglas del juego del principio, el mundo que se nos ha presentado, ha cambiado. Los protagonistas han evolucionado, se han transformado, y eso hace que todo sea diferente (mucho o poco, depende de cada historia). Harry Potter comienza sus aventuras siendo un chico normal que vive en Inglaterra con su familia, que lo trata mal, y sin amigos. Cuando termina la primera novela, *La piedra filosofal*, todo ha cambiado: ahora es mago, tiene amigos y el mundo que conocía al principio es completamente diferente ahora.

## EJERCICIO

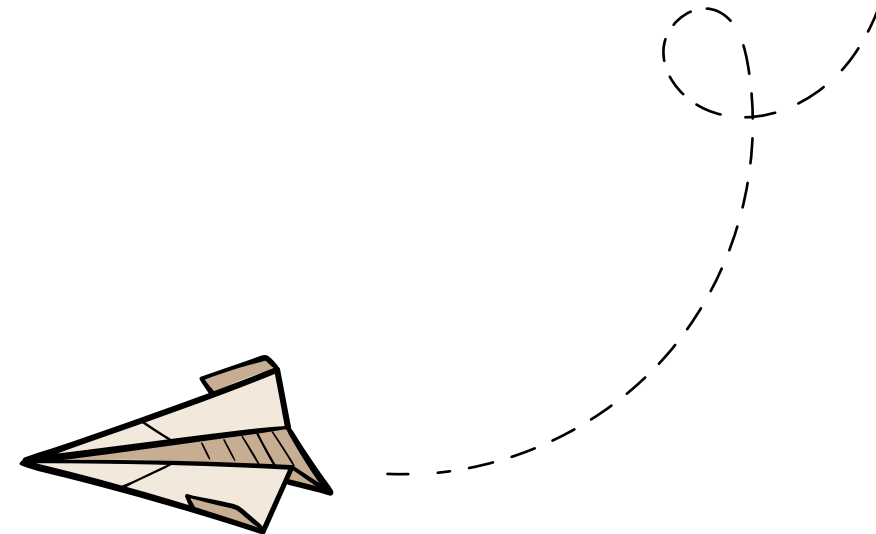


Todos conocemos cuentos clásicos. Que cada uno elija el que prefiera: Caperucita, los tres cerditos, Hansel y Gretel... ¿Serían capaces de identificar los tres actos de ese cuento? ¿Cómo cambia el mundo desde el principio del cuento hasta el final, qué diferencias hay?

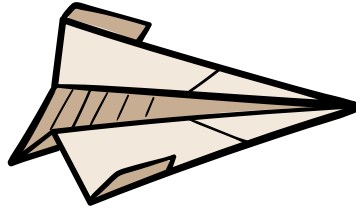
Lo primero que suele hacer un relato es presentar al personaje principal y a su contexto cotidiano, su rutina, o simplemente el momento o la escena en la que lo encontramos. Un cuento breve cuida mucho la información que da, y se centra en detalles significativos, en todo aquello que sea importante para entender la historia que se va a contar. A veces basta con presentar al personaje en su casa, en su trabajo, o dando un paseo por la calle. No hace falta contar demasiadas cosas sobre su vida antes del comienzo de la propia historia, sino dar algunas pinceladas para que podamos perfilarlo en nuestra imaginación, entender la situación en la que se encuentra, y en qué medida le va a afectar lo que pasará después. Eso nos permite ponernos en su lugar cuando leemos e imaginar cómo se siente.

Una vez que tengamos todo esto, es el momento de introducir el conflicto, que como hemos visto no es otra cosa que el motor de la historia: el asunto al que debe enfrentarse, que debe conseguir, averiguar o resolver. Interrumpe el mundo cotidiano de ese personaje (o esa tarde, o ese día) con el suceso inesperado que lo obligue a reaccionar.

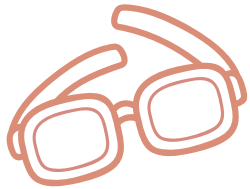
El conflicto suele venir precedido por un **detonante**. Ese momento que, una vez que miramos hacia atrás, identificamos como «ahí empezó todo». Imagina que el detonante es la chispa que pone en marcha la historia, y que lleva inexorablemente a que estalle el conflicto, ya sin posibilidad de marcha atrás. Visto desde la distancia, a menudo pensamos que podríamos haberlo evitado de haber sido conscientes... pero la clave de cualquier historia es que el personaje no lo sabe en ese momento, claro.



El taller



## EJEMPLO



En la famosa novela *Momo*, de Michael Ende, durante las primeras páginas se nos presenta a la protagonista, Momo, una niña que vive en el anfiteatro de Roma. Conocemos también a los vecinos, a sus amigos, sus juegos... pero un día sucede esto:

Ni siquiera el viejo Beppo, que se daba cuenta de tantas cosas que los demás no veían, observaba los hombres grises que recorrían, incansables, la ciudad y parecían estar siempre ocupados. Y eso que no eran invisibles. Se les veía, y no se les veía. De algún misterioso modo eran capaces de pasar desapercibidos, de manera que no se les observaba o se volvía a olvidar, en se-

guida, su aspecto. Así podían operar en la clandestinidad, precisamente porque no se ocultaban. Y como nadie reparaba en ellos, nadie les preguntaba de dónde habían salido y de dónde salían, porque cada día eran más. Circulaban por las calles en elegantes coches grises, entraban en todas las casas, se sentaban en todos los restaurantes. Muchas veces hacían anotaciones en sus agendas.

Momo sí que ha visto a los hombres grises, aunque luego no les preste más atención. Pero ese primer encuentro, los hombres grises que aparecen, es el detonante de la historia que va a suceder a continuación. A partir de ahí las cosas se complicarán para Momo y sus amigos.

Es el momento de volver a echar un vistazo al ejercicio que se ha hecho antes, al de los cuentos. ¿Serían capaces de encontrar los detonantes de esos cuentos?

Ese detonante, esa chispa, finalmente nos lleva al **conflicto**, es decir, aquello que hace que la historia avance, lo que preocupa al protagonista, lo que persigue, lo que desea. En el caso de *Momo*, los hombres grises (recordemos, el detonante sucede cuando Momo los ve merodear por ahí la primera vez) van a obligar a todo el mundo a trabajar y a querer conseguir mucho dinero, acabando con la felicidad y la diversión. Momo se pasará toda la novela intentando vencer a los hombres grises para que sus amigos y su mundo vuelva a ser feliz, ese es el conflicto.

---

## Para la siguiente sesión

Es el momento de intentar escribir un relato, o al menos su planteamiento. No tiene que ser muy largo. Tenemos que crear los personajes, pensar dónde transcurre la acción, si es en el presente, el pasado o el futuro, si es un mundo real o es imaginario, cuáles son las reglas de ese mundo. Puede incluso ser solo una escena.

Una vez que elijan la escena sobre la que van a trabajar, tienen que intentar presentarla en dos o tres párrafos que incluyan al personaje principal, el contexto en el que se encuentra, el detonante y, finalmente, el conflicto.

Una vez que tengan todo eso y que el protagonista deba hacer algo para tratar de resolver la situación conflictiva, es justo el momento de parar. Quien lo lea tendrá que saber ya en ese punto qué está pasando, cuál es el problema o el dilema que preocupa al personaje, y empezará a hacerse preguntas sobre cómo resolverlo.

Y avísales: es bastante común confundir el detonante con el conflicto, ya que a menudo se presentan muy cerca el uno del otro, especialmente en un cuento breve. El detonante pone en marcha la acción, pero todavía no podemos saber en qué dirección, qué va a suceder exactamente y de qué modo va a afectar a la protagonista. Solo cuando la situación dramática esté claramente presentada podremos pasar a la segunda parte del relato, al desarrollo.

# 05 LOS DIÁLOGOS ¿CÓMO SE HABLA EN LA HISTORIA?

El diálogo tiene un papel muy importante dentro de un texto literario. En él, el narrador se calla durante unos segundos y deja que los personajes se expresen directamente, usando sus propias palabras, y a menudo verbalizando pensamientos y emociones que el propio narrador desconoce. Como hemos visto, hay narradores que se limitan a observar la escena desde fuera, sin adentrarse en la conciencia de los personajes, por lo que el diálogo es la herramienta con la que podemos expresar lo que pasa por su cabeza.

## Tipos de diálogos

Según la forma en que se presentan en el texto, los diálogos pueden ser de tres tipos:

- **Directos:** Son aquellos que transcriben las palabras exactas de los personajes. Normalmente se resaltan con marcas. En español los señalamos con la raya de diálogo (—) cuando forman parte de una conversación, o con comillas («») cuando se trata de una línea

de diálogo suelta que no está inscrita en una escena, que se cita o se recuerda, o cuando se trata de un pensamiento que cruza la cabeza del personaje. He aquí un ejemplo de cada uso:

—Hola.

—¿Qué tal estás?

—Bien, ha pasado mucho tiempo —dice Charo.

Recordaba a menudo las palabras de su madre: «eres demasiado dura contigo misma», pero por más que lo intentaba, seguía sintiéndose culpable.

Algunas veces las autoras o los autores no ponen ni raya de diálogo ni comillas, porque lo prefieren así. En esos casos suele ser un poco más difícil para el lector identificar rápidamente lo que es un diálogo de lo que no.

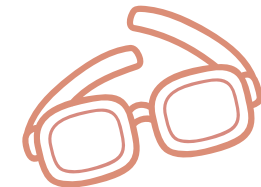
- **Indirectos:** Son aquellos en los que el narrador cuenta con sus propias palabras lo que dicen los personajes. Normalmente se utiliza para escenas breves, donde las palabras exactas no resultan especialmente significativas o importantes. Ejemplo:

Le preguntó que por qué había llegado tan tarde, y ella le dijo que no sabía que la estaba esperando. No tenía ninguna intención de darle más explicaciones.

- **Indirectos libres:** Son diálogos en los que el narrador utiliza sus propias palabras para contar lo que pasa por la cabeza del personaje, prescindiendo de toda marca y también de cualquier aclaración. Sin embargo, y a diferencia del anterior, aquí se apropia de su expresividad, y ambos discursos, el del narrador y el del personaje, parecen uno solo. Para entenderlo mejor, fijate en este ejemplo:

Se inclinó hacia delante y tomó aire aspirando lentamente. ¡Qué sensación tan maravillosa! ¿Cómo había tardado tanto tiempo en subir allí? Era la primera vez que se sentía tan bien en mucho tiempo.

## EJEMPLO



*La hija del espantapájaros* es un clásico de la literatura juvenil, escrito por la autora sueca María Gripe. En la novela seguimos las andanzas de Loella, una chica de doce años que vive en una cabaña cuidando de sus hermanos pequeños a la espera de que regrese su madre, que se ha marchado a América.

En este diálogo asistimos a la conversación entre la tía de Loella, Andina, y la niña, sobre la necesidad de que esta empiece a ir al colegio:

Tía Adina dejó la taza. En su pequeña y redonda barbilla había un gesto de determinación cuando rompió el silencio.

—Esto no puede seguir así, pequeña —dijo con tono preocupado—. He oído decir que las autoridades de la escuela están dispuestas a dar la batalla otra vez. Cualquiera día de éstos aparecerán por aquí.

Loella apretó el puño y golpeó la mesa con súbita furia.

—Deben estar tontos. Sé leer y escribir. Y también sé aritmética, más de lo que esos cabezotas creen.

—Vamos, vamos... —dijo tía Adina suavemente—. Hay que aprender más cosas. Ya tienes doce años.

—Precisamente: soy demasiado mayor para ir a la escuela.

—No, cariño... Cada vez hay más cosas que aprender.

—Bobadas que no sirven para nada.

—No, no... No debes hablar así...

Un diálogo literario nunca es una transcripción literal de un diálogo real. Las expresiones coloquiales o vulgares, las muletillas propias del lenguaje oral, aquí están fuera de lugar. Son recursos de la oralidad que, por escrito, resultan extraños, suenan raro. La sensación de naturalidad debe venir por

otro lado, mediante oraciones sencillas y poco elaboradas, con lenguaje poco adornado. Podemos tomar prestados algunos elementos orales de forma puntual, para añadir expresividad y sensación de espontaneidad, para reflejar el habla particular de cada personaje, pero aún así será un diálogo literario, que quiere parecer real pero que no lo es.

En el ejemplo de *La hija del espantapájaros* podemos ver perfectamente cómo Loella está hablando muy enfadada y cómo tía Andina intenta calmarla hablando con dulzura. El tono de tía Andina está marcado por los puntos suspensivos, los apelativos cariñosos, etc. Sin embargo, pídeles que lean el diálogo en voz alta, con dos alumnas o alumnos haciendo de los personajes. ¿Cómo les suena? ¿Les parece que es un diálogo natural? ¿Y leído les parece más natural?

## EJERCICIO



Divide el taller en grupos de cuatro. Dos de ellos tienen que hablar durante dos minutos del tema que quieran: de algo que les guste, de una película que han visto, de su comida favorita. La única regla es que tienen que hablar de verdad, una conversación. Los otros dos tienen que intentar escribir como puedan el diálogo (si existe la posibilidad de grabar el diálogo

con un móvil sería una buena idea), al pie de la letra, usando las muletillas, escribiendo incluso si se equivocan.

Luego que algunos lean en voz alta la transcripción: ¿suena bien, suena espontáneo? ¿Cómo podrían arreglarlo “literariamente”?

Esto es porque los diálogos no tienen que ser reales, sino verosímiles, es decir, tienen que parecer reales. Esto no sucede solo con el tono o con la apariencia de oralidad, como hemos visto en el ejercicio; también tiene que ver con la información que se transmite. Muchas veces hacemos que los personajes digan cosas en un diálogo que ellos ya saben, parece que lo estuvieran diciendo solo para que el lector se entere de lo que está pasando. Por ejemplo:

—No comas más galletas, Rafa. Ya sabes que ayer te sentaron mal y has pasado mala noche.

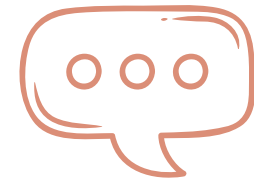
—A ti te sentaron mal la semana pasada, ¿te acuerdas?

Ambos personajes están contándose cosas que ya saben, las dicen en voz alta para que el lector se entere de lo que pasó la noche anterior, es decir, usan los diálogos para hacer lo que debería hacer el narrador, y todo suena artificial y falso. Perfectamente podría haberse contado lo mismo así.

—No comas más galletas, Rafa —dijo Lola con voz cansada. La noche anterior su hijo se había empachado y no quería volver a tener una noche igual.

Las informaciones importantes que se digan en un diálogo deben aparecer en esa conversación porque, efectivamente, un personaje le va a hacer una revelación al otro que no conoce (o que cree que no conoce). La verosimilitud es fundamental en los diálogos y, repetimos, lo importante no es que sea real sino que suene como si fuera real.

## CONSEJO



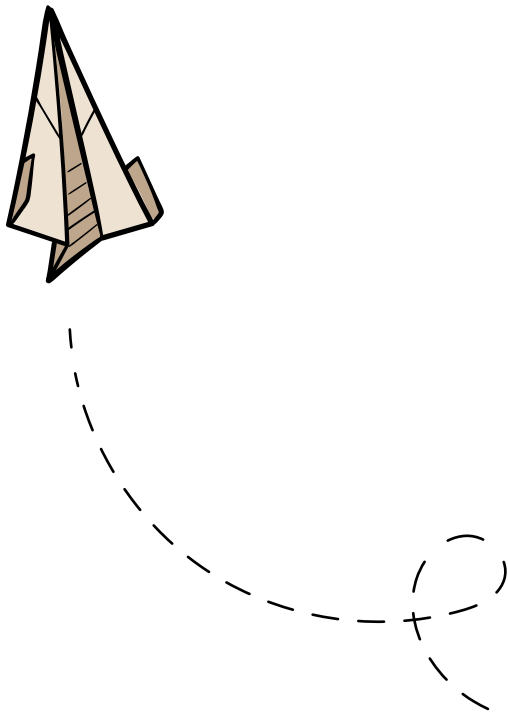
Llama la atención a los participantes del taller sobre la cantidad de cosas que decimos en los diálogos en la vida real y que luego raras veces aparecen en los diálogos en la literatura. Muy pocas veces se escriben los saludos, las despedidas, las frases de cortesía (¿cómo está tu madre? ¿Cómo te ha ido el día?), no suelen repetirse los diálogos... en la literatura, los personajes siempre van casi inmediatamente al grano.

## El subtexto

Es fundamental que tengan claro qué tienen en la cabeza los personajes, qué les ronda, por qué están hablando, cuál es su motivación o su intención. Tal vez uno quiera confesar algo que no se atreve, o quiere sacar algo de la otra persona, o quiere obligarle a hacer algo, o convencerle. Lo más interesante de todo esto es que los personajes no tienen por qué decir

todo lo que piensan, pueden no querer responder a lo que se les pregunta, pueden cambiar de tema. Todas esas reacciones enriquecen el diálogo mucho más que si lo planteamos como preguntas y respuestas, sin más.

Cuando sentimos que un diálogo dice mucho más de lo que parece, es porque está cargado de **subtexto**. El subtexto es el famoso *no es lo que has dicho sino cómo lo has dicho*, son los dobles sentidos, las cosas que se sobreentienden. Es algo que hacemos todos los días y a todas horas, las conversaciones están llenas de cosas que sobreentendemos. Si una persona que está tomando algo con alguien dice “Me voy a casa” es diferente si es una pareja que está rompiendo, si han estado discutiendo, si es tarde y trabaja temprano, si lo dice justo cuando entra en el bar alguien que le cae mal, si se encuentra enferma... la misma frase significa muchas cosas dependiendo del subtexto.



## Para la siguiente sesión

A estas alturas del taller, vamos a intentar añadir un poquito de dificultad en los ejercicios. Por supuesto, van a escribir unos cuantos diálogos en casa: que elijan personajes y de qué van a hablar. Si quieren, pueden ser los mismos personajes del relato que comenzaron en la sesión anterior.

A veces, hace falta escribir una primera versión de un diálogo y, luego, volver a reescribirlo, una vez que sabemos exactamente lo que hay en la cabeza de los personajes y lo que quieren expresar. En la revisión es frecuente que borremos muchas cosas que se entienden sin necesidad de verbalizarlas, que pulamos para hacerlo más ágil y más realista.

Pídeles que piensen en un diálogo en el que un personaje tiene algo importante, incómodo o difícil que confesar, que piensa que la otra persona no se va a tomar bien, o quiere pedirle algo y está seguro de que no va a acceder fácilmente. ¿Cómo lo harían ellos? Seguramente no de forma directa, sino tanteando, introduciendo el tema poco a poco...

Por ejemplo, un adolescente que quiere confesarles a sus padres durante la cena que le han expulsado del colegio tres días. El diálogo versará sobre varios temas a la vez. De hecho, puede ser una conversación cordial sobre cómo les ha ido el día, donde hagan planes para el día siguiente, donde se interesen por las notas de la hermana pequeña.

Pero el chico tiene algo importante que decir, teme que no se lo tomen bien, y trata de buscar la mejor forma y el mejor momento para hacerlo. Los padres no serán conscientes

al principio de las intenciones de su hijo, y seguramente no estén preparados para lo que este tiene que decirles, por lo que en un primer momento, no le prestarán especial atención. Cuando empiecen a notar que hay un tema grave que el hijo quiere contarles, la conversación se volverá más tensa, puede que las reacciones no sean especialmente agradables. También será interesante que no todos se lo tomen igual, que cada uno reaccione de una forma distinta, porque tienen puntos de vista diferentes.

Es importante recordar que el diálogo puede ser sobre cualquier cosa. Igual que este ejemplo que hemos puesto puede ser una maga que no sabe cómo contar a su maestro que ha prendido fuego a su casa o un detective que no sabe cómo contar a la persona que le ha contratado que su hija ahora es una zombi.

## CONSEJO



Muchas veces es muy útil escribir algo de forma explícita y a partir de ahí reescribirlo utilizando el subtexto. Aconséjales que, si se atascan, escriban el diálogo directamente, contándolo todo, sin darle vueltas y sin subtexto. Una vez que lo hayan escrito así, pueden reescribirlo ocultando información, retrasándola, dándole vueltas a la forma de decirlo...

# 06 LA PUESTA EN COMÚN

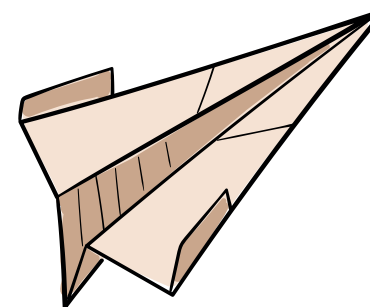
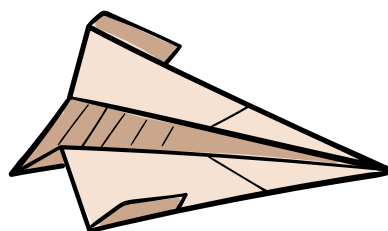
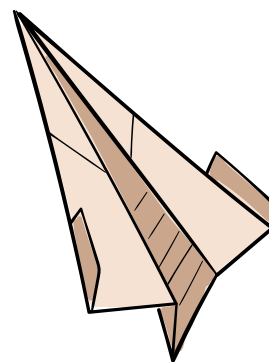
Este taller está pensado para ser realizado entre cinco y diez sesiones. Después de todas ellas, las alumnas y los alumnos contarán con un buen número de textos escritos, tanto los que hayan surgido de las dinámicas presenciales del taller como de los ejercicios que se han propuesto para realizar entre sesión y sesión.

Desde esta guía didáctica, como ya apuntamos al principio, lanzamos la sugerencia de hacer una pequeña publicación colectiva con el resultado de los ejercicios y textos que hayan nacido de este taller. Ver plasmado el trabajo que se ha hecho, ver la creatividad generada puesta negro sobre blanco, da una satisfacción muy personal y además permite dejar constancia y huella del trabajo hecho, amén de poder compartir lo escrito con familiares, amigas y amigos.

Desde el taller se puede animar a sus participantes a que hagan todo tipo de experimentos de escritura, que escriban juntos, que elijan temas comunes para hacer un libro de relatos... los fanzines son un espacio de libertad plena y como tal deben ser considerados.

En este taller nos hemos centrado en el relato de ficción. Sin embargo la escritura tiene muchas caras y la creatividad puede aplicarse a otros formatos. Poemas, pequeñas obras de teatro, cómics, viñetas, ilustraciones, textos biográficos... todos son bienvenidos a la hora de componer una obra que ponga el punto y seguido (porque siempre es punto y seguido) a la vida como escritoras y escritores de las niñas y niños que han asistido al taller a lo largo de todas sus sesiones.

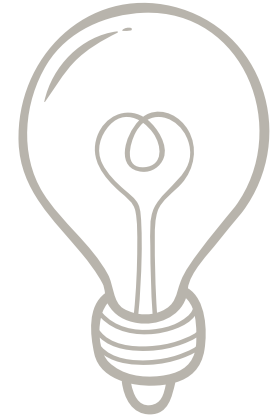
(Para más información sobre cómo componer fanzines, recomendamos la guía “Fanzinética”, elaborada por el colectivo HUL para la Red Planea de arte y Escuela, y que puede ser descargada gratuitamente desde la página web de la Red en este enlace: <https://redplanea.org/proyecto/fanzinetica/>)





# CUADERNO DE EJERCICIOS

## EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO



Esta batería de ejercicios cortos y de pequeño formato están pensados para ser utilizados durante el transcurso de las sesiones del taller, con la función de “romper el hielo” al inicio de cada sesión o para ser utilizados como descanso entre momentos más teóricos y como ejercitación práctica de escritura. Todos están pensados para ser hechos a mano, con un lápiz o bolígrafo y un papel, y con una duración de no más de cinco minutos, más lo que dure una pequeña puesta en común. También aconsejamos usar un cronómetro: marca muy bien los tiempos y además hace que todos se den prisa en escribir (y es bastante divertido).

## E01 EL OTRO CADÁVER EXQUISITO

Un cadáver exquisito es un ejercicio consistente en escribir una historia en la que cada participante escribe una frase sin ver la frase que ha escrito el participante anterior, utilizando un papel que se va plegando para ir ocultando cada frase escrita a los ojos de la siguiente persona en escribir. Al final del proceso se lee de corrido todas las frases para descubrir qué historia se ha escrito. Generalmente la primera frase de la historia sí se hace pública, para dar al menos una pauta a todos sobre qué escribir (por ejemplo podemos empezar con la frase “La profesora perdió el autobús”).

La idea de este calentamiento es hacer rápidamente, en grupos de 6 o 7 talleristas, un cadáver exquisito tradicional. Luego se leerán un par de resultados, descubriendo probablemente que no son muy coherentes ni inteligibles.

A continuación vamos a repetir el ejercicio pero dando pautas: se reparte una imagen a cada grupo (una foto, un cuadro, una ilustración) y cada miembro del grupo tiene que escribir su frase para el cadáver PERO, por orden, contestando estas preguntas:

- ¿Quién era?
- ¿Dónde estaba?
- ¿Qué hacía?

- ¿Qué dijo?
- ¿Qué dijo la gente?
- ¿Qué hizo entonces?
- ¿Cómo acabó?

El primero contestará la primera (¿Quién era?) y tapaná la frase; el segundo la segunda y así sucesivamente. La historia final casi siempre es sorprendente y llena de sentido.

## E02

### SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

Una variante, que se hace de forma individual, del ejercicio anterior consiste en asociar emociones a imágenes. Primero sacad entre todos una batería de emociones, haciendo una lista, cuanto más grande mejor. A todos se nos ocurrirán las más evidentes (contento, triste, enfadado, cansado) así que habrá que ir afinando para encontrar al menos doce o trece en total (aburrido, eufórico, picajoso, desesperado, alerta...).

Una vez que tenemos las emociones apuntadas vamos a pensar en una imagen poco habitual, sorprendente. Por ejemplo, podemos pensar en un hombre que sostiene un tomate en la mano. Con la lista de emociones delante, en dos o tres minutos hay que escribir una mini historia sobre lo que le sucede a ese hombre. Para ayudar, hay que contestar estas cuatro preguntas:

- ¿Dónde está?
- ¿Por qué se siente así?
- ¿Qué acaba de pasar?
- ¿Qué va a hacer ahora?

## E03

### EL BINOMIO FANTÁSTICO

El binomio fantástico surge de una idea del maestro y escritor Gianni Rodari, que lo utilizaba como mecanismo de escritura a través del juego. Se trata de combinar dos conceptos o palabras que habitualmente no aparecen juntos y que no están asociados por medios semánticos. Así, si bien decir “bicicleta rápida” no tiene nada de extraño, decir “bicicleta somnolienta” es mucho más extraordinario y da pie a soluciones más imaginativas.

Para este ejercicio es necesario tener escrita una lista de unos quince o veinte sustantivos comunes (perro, armario, mesa, globo, clase, pelota, etc.) y otra lista con quince o veinte emociones. Después se elige al azar una palabra de cada lista y se combinan. Cada participante en el taller tendrá dos o tres minutos para escribir una pequeña historia explicando esa combinación de palabras (por ejemplo, la historia de una bicicleta que había dado la vuelta al mundo con su dueña y cuando llegó al garaje de su casa estaba tan cansada que no era capaz de pedalear bien, iba dando tumbos porque eran sus cabezadas, y nadie pudo montarla en un mes, hasta que descansó).

## E04

### EJERCICIOS DE ESTILO

Siguiendo la idea de Raymond Queneau, que la plasmó en 1949 en su libro *Ejercicios de estilo*, vamos a demostrar que una misma historia cambia mucho dependiendo del punto de vista desde el que se narre.

Tomamos una anécdota o historia corta y aparentemente sin mucho interés, de dos o tres líneas. Por ejemplo “Marta estaba viendo la tele por la noche. Los vecinos empezaron a hacer ruido de repente. El ruido cada vez era más alto y más desagradable. Finalmente Marta golpeó con fuerza la pared para pedir silencio”. A continuación vamos a pedir a los talleristas que vuelvan a escribir la historia en dos o tres minutos, pero a cada uno le vamos a dar una instrucción: tienen que escribirla de un género diferente. Por ejemplo:

Escribir esa historia pero transcurre en un reino de fantasía medieval.

- Escribir esa historia pero es en el espacio.
- Escribir esa historia pero hay viajes en el tiempo.
- Escribir esa historia pero es una comedia de pedos.
- Escribir esa historia pero es una película de superhéroes.
- Escribir esa historia pero es una historia de terror, con monstruos.
- Etc.

## E05

### ANUNCIOS POR PALABRAS

Hay un microcuento (seguramente apócrifo) de Hemingway que dice así: “Se vende: zapatos de bebé, nunca usados”. Pregunta a los participantes cómo interpretan ese cuento. ¿Qué puede haber pasado, por qué han puesto ese anuncio?

Vamos a hacer nuestro propio cuento con anuncios por palabras. En dos o tres minutos de tiempo tienen que hacer un anuncio siguiendo el modelo del cuento de Hemingway. Para ello vamos a ofrecer:

Tres sujetos, con nombre y adjetivo, para hacer de vendedor o de persona que ofrece servicios. Hacemos una lista con sustantivos de persona: periodista, ciclista, presidente, viuda, fotógrafa... y otra lista con adjetivos para esas personas: borracho, retirado, curioso, corrupto... Ellas y ellos pueden combinar de esas listas como quieran, por ejemplo “Ciclista borracho” o “viuda curiosa”.

Tres objetos con su complemento. De nuevo, ofrecemos una lista de objetos al azar (piel de plátano, taburete, yunque, chaqueta) y otra de adjetivos (aromático, alto, duro, esponjoso). Ellas y ellos buscarán la combinación que les guste.

Tres verbos que son siempre estos: busca, vende, regala.

Con estos tres elementos deben crear un anuncio por palabras, por ejemplo: “Viuda curiosa regala yunque esponjoso”. En la puesta en común, deben explicar ese anuncio: ¿quién es la viuda, por qué es curiosa, por qué tiene un yunque esponjoso, por qué lo regala?

## E06

### INSTRUCCIONES DE USO

Leemos el cuento de Julio Cortázar “Instrucciones para llorar”:

Dejando de lado los motivos, atengámonos a la manera correcta de llorar, entendiendo por esto un llanto que no ingrese en el escándalo, ni que insulte a la sonrisa con su paralela y torpe semejanza. El llanto medio u ordinario consiste en una contracción general del rostro y un sonido espasmódico acompañado de lágrimas y mocos, estos últimos al final, pues el llanto se acaba en el momento en que uno se suena enérgicamente. Para llorar, dirija la imaginación hacia usted mismo, y si esto le resulta imposible por haber contraído el hábito de creer en el mundo exterior, piense en un pato cubierto de hormigas o en esos golfos del estrecho de Magallanes en los que no entra nadie, nunca. Llegado el llanto, se tapaná con decoro el rostro usando ambas manos con la palma hacia adentro. Los niños llorarán con la manga del saco contra la cara, y de preferencia en un rincón del cuarto. Duración media del llanto, tres minutos.

¿Serán capaces de escribir una historia parecida? Podemos hacer una lista de temas: instrucciones para cantar, instrucciones para bailar, instrucciones para ver la tele, instrucciones para comer helados, etc.

Una variante muy divertida es hacerlo como si fuera una receta. En ese caso, a las instrucciones hay que añadirle también una lista de ingredientes.

## E07

### ESCRITURA AUTOMÁTICA

Este es un ejercicio frenético y muy divertido que funciona muy bien habitualmente. Primero vamos a dar dos minutos para hacer lo que los surrealistas llamaban “Escritura automática”. Estas son las reglas:

- Hay que escribir sobre cualquier cosa. No tiene que tener sentido, no tiene que ser interesante, solo hay que escribir.
- No se puede levantar el lápiz o bolígrafo del papel, hay que escribir los dos minutos completos. Si no se te ocurre nada, pon palabras al azar, pero hay que estar siempre escribiendo.

Después de esos dos minutos se hace una pequeña puesta en común, solo para averiguar que, en general, los resultados son muy poco interesantes. Así que vamos a repetir el ejercicio pero con algunas reglas.

Nosotros, como docentes, vamos a preparar un listado de sonidos en nuestro ordenador o en nuestro móvil. En internet hay muchas bibliotecas de sonidos de uso libre que se pueden descargar legalmente (por ejemplo este enlace, de la BBC: <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search>). Algunas sugerencias de sonidos que se pueden descargar para este ejercicio:

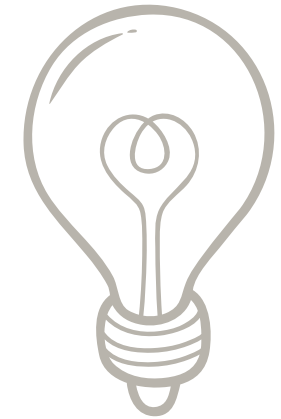
- Campanas de iglesia
- Lluvia
- Ladrado de perro
- Teléfono móvil
- Risa aterradora
- Nave espacial
- Etc.

Vamos a volver a hacer el ejercicio pero esta vez vamos a utilizar una imagen como punto de partida, una fotografía (algo reconocible como un pueblo, un puerto pesquero, una playa, una cabaña, un restaurante...). Y estas son las nuevas reglas, con dos minutos de tiempo para hacer el ejercicio:

- Hay que empezar a escribir sin parar tomando como punto de partida la fotografía.
- No se puede levantar el lápiz o bolígrafo del papel, hay que escribir los dos minutos completos.
- De vez en cuando va a sonar un sonido que hemos traído de la lista que tenemos (y que ellos no conocen). Cuando suene ese sonido **NO IMPORTA** lo que estén escribiendo, tienen que meter ese sonido en lo que escriben.

Luego se hace una puesta en común y los resultados suelen ser divertidísimos.

## OTROS EJERCICIOS INTERESANTES



Además de los ejercicios que incluimos en cada apartado de la guía y de los ejercicios de calentamiento, proponemos aquí otros ejercicios, más complejos, que pueden resultar complementarios para este taller.

E01

### ASOMARSE A LA VENTANA

Asomarse a una ventana es un recurso que puede dar muchísimo juego en un relato. Hay montones de historias de personas que se quedan embelesadas observando el exterior, que espían a sus vecinos, que observan una escena de la que no pueden formar parte, que se asoman anhelando lo que hay fuera, o que se imaginan a sí mismas siendo otra persona o viviendo otra vida. Y en la mayoría de los casos, lo interesante del relato no solo está en la historia que sucede fuera, sino en lo que pasa dentro de la casa, en cómo afecta al personaje.

Vemos en este fragmento del relato «De su ventana a la mía», de Carmen Martín Gaité:

Mi madre siempre tuvo la costumbre de acercarse a la ventana la camilla donde leía o cosía, y aquel punto del cuarto de estar era el ancla, era el centro de la casa. Yo me venía allí con mis cuadernos para hacer los deberes, y desde niña supe que la hora que más le gustaba para fugarse era la del atardecer, esa frontera entre dos luces, cuando ya no se distinguen bien las letras ni el color de los hilos y resulta difícil enhebrar una aguja; supe que cuando abandonaba sobre el regazo la labor o el libro y empezaba a mirar por la ventana, era cuando se iba de viaje. «No encendáis todavía la luz —decía—, que quiero ver atardecer». Yo no me iba, pero casi nunca le hablaba porque sabía que era interrumpirla. Y en aquel silencio que caía con la tarde sobre su labor y mis cuadernos, de tanto envidiarla y de tanto mirarla, aprendí no sé cómo a fugarme yo también.

¿A dónde viaja la madre de la narradora mientras observa ese atardecer? ¿Qué crees que le transmite? ¿Por qué le conmueve tanto?

Propongamos a los talleristas situar a un personaje mirando a través de una ventana y contar lo que ve. Puede estar basado en alguna experiencia real. ¿Recuerdan alguna vez que te hayas asomado a una ventana y algo haya llamado poderosamente su atención? También puede ser una historia inventada. Es importante que recuerden que lo que contamos a través

de los ojos de una persona ofrece más información sobre la propia persona que sobre el exterior. Dos o tres párrafos para intentar contar detalles concretos de lo que ve el personaje y por qué son importantes para él.

## E02 LA ANÉCDOTA

La idea de este ejercicio es pensar en alguna anécdota que les haya ocurrido a ellos en algún momento de su vida, o que le haya ocurrido a alguien cercano. Tiene que ser algo concreto, breve y curioso, algo que se cuenta en las cenas de Navidad como historia divertida. Aquella vez que me comí toda la caja de bombones y estuve en el cuarto de baño diez horas, aquella vez que me quedé encerrada en el ascensor, aquella vez que mi padre se quedó dormido en la playa y estaba tan quemado que no podía sentarse ni acostarse.

Con cada anécdota que escriban tienen que intentar responder a las siguientes preguntas:

- ¿Quién la protagoniza?
- ¿Hay un conflicto? ¿Cuál? ¿Pueden los personajes ignorarlos sin más?
- ¿Cuáles son las motivaciones principales? ¿Hay obstáculos?
- ¿La escena termina bien? ¿Se gana o se pierde algo por el camino?
- ¿Qué sentido o significado le das a la historia?

## E03 ESCRIBIR A PARTIR DE UNA ESCENA

Para este ejercicio tienen que pensar en una escena cinematográfica que recuerden por su intensidad, e inspirarse en ella para escribir un texto que intente captar la misma emoción, con total libertad en cuanto a estilo y con los cambios que necesiten con respecto al original, aunque respetando lo esencial.

En algunas de estas escenas hay mucho diálogo, pero la emoción que late en cada una de ellas va mucho más allá de lo que dicen: se trata de lo que está pasando, de lo que sienten. Es en eso en lo que deben centrarse. El cine tiene sus propios mecanismos para expresar esas emociones, a ver de qué manera puedes reflejarlas mediante palabras.

Se trata de buscar un fragmento que pudiera pasar por un cuento en sí mismo. Eso significa que tiene que incluir un conflicto, un cambio, y que debe haber algún tipo de acción. Hay montones de escenas dramáticas en el cine en las que al protagonista le pasa algo terrible (la muerte de un ser querido, por ejemplo), pero aunque la escena es triste, probablemente no sirva como cuento, porque el protagonista no tiene oportunidad de hacer nada al respecto. Busca, por ejemplo, escenas en las que un personaje tenga que tomar una decisión difícil

(dilema), o en las que se dé cuenta de algo importante que, de algún modo, dé un vuelco a su vida. Haz que cuenten brevemente lo que sea necesario para entender el momento en que se encuentra el personaje, pero centrándose sobre todo en contar bien el conflicto, que será lo que nos ayude a empatizar con el personaje. Que entendamos desde el principio qué le pasa, qué hay en juego y cómo se siente, para ponernos en su lugar y preguntarnos “¿qué haría yo?”.

## E04 LA FICHA DEL PERSONAJE

Vas a crear una ficha de personaje literario que podrás usar, o no, en una de tus historias. En este ejercicio lo importante es aprender a imaginar personajes completos y complejos, con matices, con virtudes y defectos, con deseos y egoísmos, con un pasado. Personajes, en definitiva, que cobren vida. La ficha que te proponemos tiene mucha información, pero añade todas las cosas que creas que pueden aportar algo a su creación.

### FICHA DE PERSONAJE LITERARIO

#### DATOS BÁSICOS:

- Nombre completo
- Lugar de nacimiento (pueblo o ciudad, país)
- Dónde y en qué época vive
- Edad
- Ocupación

### ASPECTO FÍSICO:

- Altura / complexión
- Ojos
- Pelo
- Color de la piel
- Rasgos particulares

### RASGOS DE CARÁCTER:

- Mayor fortaleza
- Punto débil
- Mayor miedo
- ¿Cuáles son sus prioridades?
- ¿Cómo se ve a sí mismo?
- ¿Cómo le ven los demás?
- ¿Cómo reacciona a los cambios?
- Objetivo inmediato
- Objetivo a largo plazo

### HISTORIAL FAMILIAR:

- ¿Alguna muerte en el entorno familiar? ¿Cómo la ha vivido?
- ¿Cómo es su relación con los padres/hermanos?
- ¿Alguna vivencia infantil le ha marcado?

### TRASFONDO:

- Mayor logro
- Oscuro secreto
- ¿Alguien conoce su secreto? / ¿Cómo lo descubrieron?
- Posesión más preciada
- ¿Cómo reacciona a los cambios?

- ¿En qué problemas acostumbra a verse involucrado/a?
- ¿Cómo reacciona ante la presión?

E05

## DESCRIBIR SIN ADJETIVOS

El abuso de los adjetivos es uno de los peligros habituales en la escritura. Intentamos describir a una persona o un lugar y caemos en la tentación de utilizar muchos adjetivos para explicar de la forma más detallada cómo es esa persona o ese lugar. Desgraciadamente, muchas veces lo que sucede es que la descripción queda recargada y es pesada de leer.

En este ejercicio van a empezar escribiendo la descripción de una persona, un objeto o un espacio. No tiene que ser meditado, simplemente hay que escribir con cuidado cómo es, sin escatimar en detalles.

A continuación, tienen que reescribir el mismo texto, pero esta vez eliminando todos los adjetivos que se han utilizado. Hay que buscar otra manera de expresar la misma idea pero utilizando metáforas, giros expresivos y símiles. Por ejemplo, si dicen que «la cama era enorme» ahora se puede decir que «en aquella cama podían dormir ocho o nueve personas cómodamente». O en lugar de decir «sus ojos eran enormes y de color marrón, estaban llorosos» podríamos decir «sus ojos parecían dos bellotas salpicadas por el rocío». O en vez de decir «la puerta de la casa era muy pequeña» podemos decir:

«parecía que por aquella puerta no cabía ni un niño». Tienen que buscar la manera de expresar lo que quieren a través de estas herramientas literarias y retóricas.

## E06

### EXPRESANDO EMOCIONES

Primero, pídeles que lean este poema de Ángela Figuera titulado «No quiero»:

No quiero  
que los besos se paguen  
ni la sangre se venda  
ni se compre la brisa  
ni se alquile el aliento.  
No quiero  
que el trigo se queme y el pan se escatime.

No quiero  
que haya frío en las casas,  
que haya miedo en las calles,  
que haya rabia en los ojos.  
No quiero  
que en los labios se encierren mentiras,  
que en las arcas se encierren millones,  
que en la cárcel se encierre a los buenos.  
No quiero  
que el labriego trabaje sin agua  
que el marino navegue sin brújula,

que en la fábrica no haya azucenas,  
que en la mina no vean la aurora,  
que en la escuela no ría el maestro.  
No quiero  
que las madres no tengan perfumes,  
que las mozas no tengan amores,  
que los padres no tengan tabaco,  
que a los niños les pongan los Reyes  
camisetas de punto y cuadernos.  
No quiero  
que la tierra se parta en porciones,  
que en el mar se establezcan dominios,  
que en el aire se agiten banderas  
que en los trajes se pongan señales.  
No quiero  
que mi hijo desfile,  
que los hijos de madre desfilen  
con fusil y con muerte en el hombro;  
que jamás se disparen fusiles  
que jamás se fabriquen fusiles.  
No quiero  
que me manden Fulano y Mengano,  
que me figue el vecino de enfrente,  
que me pongan carteles y sellos  
que decreten lo que es poesía.  
No quiero amar en secreto,  
llorar en secreto  
cantar en secreto.  
No quiero  
que me tapen la boca  
cuando digo NO QUIERO...

Como hace Ángela Figuera, pídeles que hagan una lista de cosas que no quieren en su vida, en el mundo. Puede ser tan grande como quieran y pueden aumentarla siempre que quieran. Cuando tengan una lista más o menos larga, deben escoger una de ellas y hacer un relato con ese tema como centro.

## E07

### RECORDAR ES INVENTAR

Este es un ejercicio muy sencillo que tiene como objetivo hacer ver de forma palpable que los recuerdos son muy buen material de escritura. Para hacerlo, van a necesitar la ayuda de una persona muy cercana con la que compartan recuerdos del pasado: un familiar, una amiga, un vecino...

Tienen que escribir un recuerdo de cuando eran más pequeños que también haya vivido esa persona cercana. Tal vez una excursión a alguna parte, un día que les picaron unas abejas, una fiesta de cumpleaños, una vez que tuvieron un accidente... algo que hayan vivido las dos. Cuantos más detalles, mejor: ¿quién estaba presente, cuándo fue, qué ocurrió exactamente, cómo acabó, qué dijeron los demás? Como si fuese una fotografía o una película.

Después tienen que pedirle a la otra persona que cuente ella el mismo recuerdo (lo ideal sería que lo escribiese también, ¡pero igual es pedirle demasiado!) con todo el detalle que puedan, con las mismas preguntas que hemos hecho más

arriba. ¿Cuántas coincidencias hay? ¿Cuántas cosas hay radicalmente diferentes? ¡Los resultados suelen ser sorprendentes!

## E08

### LOS DETALLES

Para trabajar los detalles en la descripción, un buen plan es practicar con detalles auténticos. En este ejercicio primero tienen que elegir un lugar en el que hayan estado recientemente: el último fin de año, un cumpleaños, una tienda a la que vayan a menudo, la casa de unas amigas... lo que prefieran.

Tiene que describir ese lugar con la mayor precisión posible, con los detalles más pequeños y muy concretos, de manera que cualquiera que lea el texto pueda imaginarse perfectamente el lugar.

Después tienen que escribir otra descripción, pero esta vez de un lugar inventado por ellos. Hay que ser igual de detallista que en la descripción anterior, añadiendo todo lo necesario para que sea un lugar verosímil. En la puesta en común en el taller hay que leer las dos descripciones. ¿Sabrán adivinar los demás cuál de los dos es el real y cuál el inventado?



# BIBLIOGRAFÍA

A continuación incluimos referencias bibliográficas tanto de las obras que hemos citado o mencionado como de otras obras, literarias o de consulta teórica, que nos parecen interesantes para este taller.

- Anderson Imbert, Enrique, *Teoría y técnica del cuento*. Ariel, 2007.
- Ayuso, Ana (Ed.), *El oficio de escritor*. Fuentetaja literaria, 2002.
- Bujold, Lois McMaster, *El aprendiz de guerrero*. B de Bolsillo, 2019.
- Benni, Stefano, *Margarita Dolcevita*. Blackie Books, 2017.
- Calvino, Italo, *Si una noche de invierno un viajero*. Siruela, 2023.
- Carver, Raymond, *Todos los cuentos*. Anagrama, 2016.
- Collins, Suzanne, *Los juegos del hambre*. B de Bolsillo, 2022.
- Dahl, Roald, *Las brujas*, Alfaguara, 2015.
- Ende, Michael, *Momo*. Alfaguara, 2015.
- Figuera Aymerich, Ángela, *Obras completas*. Hiperión, 1999.
- Gotham Writers' Workshop, *Escribir ficción*. Guía práctica de la famosa escuela de escritores de Nueva York. Alba Editorial, 2014.
- Gripe, María, *La hija del espantapájaros*. SM, 2019.
- Hemingway, E., *Cuentos*. Debolsillo, 2008.
- Hempel, Amy, *Cuentos completos*. Austral, 2017.

- Highsmith, Patricia, *Suspense. Cómo se escribe una novela de intriga*. Anagrama, 2003.
- Jackson, Shirley, *Siempre hemos vivido en el castillo*. Minúscula, 2016.
- Lagerlöf, Selma, *El maravilloso viaje de Nils Holgersson*. Akal, 2021.
- Lispector, Clarice, *Todos los cuentos*. Siruela, 2021.
- Matute, Ana María, *Todos mis cuentos*. Debolsillo, 2020.
- Mansfield, Katherine, *Cuentos*. Austral, 2021.
- Martín Gaité, Carmen, *Desde la ventana*. Espasa-Calpe, 1989.
- McKee, Robert, *El guion*. Alba, 2012.
- Moore, Lorrie, *Cuentos completos*. Seix Barral, 2020.
- O'Connor, Flannery, *Cuentos completos*. Debolsillo, 2006.
- Onetti, Juan Carlos, *Los adioses*. Luz de Agosto, 2022.
- Oseman, Alice, *Heartstopper*. Cross Books, 2020.
- Pennac, Daniel, *Como una novela*. Anagrama, 2019.
- Perec, Georges, *Me acuerdo*. Impedimenta, 2017.
- Queneau, Raymond, *Ejercicios de estilo*. Cátedra, 2004.
- Ribeyro, Julio Ramón, *La palabra del mudo*. Seix Barral, 2019.
- Rodari, Gianni, *Gramática de la fantasía*. Booket, 2006.
- Rowling, J.K., *Harry Potter y la piedra filosofal*. Salamandra, 2020.
- Salinger, J.D., *Nueve cuentos*, Alianza Editorial, 2016.
- Saint-Exupéry, Antoine de, *El principito*, Salamandra, 2008.
- Schweblin, Samanta, *Siete casas vacías*. Páginas de Espuma, 2015.
- Stevenson, ND, *Nimona*. Astiberri, 2023.
- Tolkien, J.R.R., *El señor de los anillos*. Booket, 2016.
- Varios autores, *Escribir cuento. Manual para cuentistas de la Escuela de escritores*. Páginas de Espuma, 2020.
- Zapata, Ángel, *La práctica del relato*; Fuentetaja.



MINISTERIO  
DE CULTURA

DIRECCIÓN GENERAL DEL LIBRO,  
DEL CÓMIC Y DE LA LECTURA