

INICIACIÓN A LA ESCRITURA NARRATIVA

1. EL DESPERTAR DE LA MUSA

Llámenme Anónimo. Hace muchísimas lunas —he olvidado cuántas exactamente— me senté a la lumbre de una hoguera y me dejé cautivar por las historias que mis mayores recitaban modulando sus voces por encima del crepitar de las llamas, a menudo en forma de canto. Como ellos, poco a poco aprendí a tejer con sonidos y gestos el producto de nuestros ojos y de nuestra fantasía. Y así, sin pretenderlo, entré a formar parte de una tradición atemporal: narrar historias. En esencia eran las mismas que les habrán llegado a ustedes, acaso con otros nombres; narraciones cómicas, trágicas, simbólicas, que codificaron nuestro conocimiento y expandieron nuestros horizontes. Relatos, en definitiva, que nos permitieron soñar.

No me convertí en narrador porque dispusiera de atributos insólitos o superiores a los de mis semejantes, ni tampoco porque canalizase la fuerza creadora de los dioses hasta transformarla en palabras. Lo conseguí, simplemente, porque me presté al juego. Porque oí, practiqué, erré y volví a practicar. Hasta que, con el tiempo, aprendí qué

caminos me convenía evitar. Como dirá un poeta ciego en el prólogo de uno de sus libros, «el ejercicio de la literatura puede enseñarnos a eludir equivocaciones, no a merecer hallazgos. Nos revela nuestras imposibilidades, nuestros severos límites». Y es ahí, a partir de nuestros límites, y de lo que nos aguarda más allá, desde donde podemos explotar al máximo nuestra mirada creativa. Así ha sido siempre, y así, me atrevería a decir, continuará. Por eso mismo sospecho que al igual que yo, que no fui nadie, ustedes pueden hacerlo: aprender el arte de narrar.

Pero para lograrlo será necesario emprender un viaje del que, con toda probabilidad, volveremos cambiados, sacudidos, quizá hasta mejores. Estamos, de hecho, a punto de aventurarnos en una selva oscura. Díganme, si echo a andar, ¿seguirán mis pasos?

ESTRUCTURA DEL CURSO

Parece que han aceptado la mano que les tendía. Muy bien. Procuraré no defraudarles. A lo largo de las próximas unidades iremos iluminando los distintos elementos que cumplen una función dentro de cada historia. A medida que abramos veredas, que ascendamos colinas y que nos asomemos a abismos, realizaremos hallazgos narrativos e, incluso, reafirmaremos algunas intuiciones. También tropezaremos mucho. Y, por supuesto, nos volveremos a levantar.

Así como los inventores de la escritura simultanearon aquellas pequeñas incisiones en tablillas de arcilla con la construcción de torres y estatuas monumentales, nosotros nos apoyaremos en los materiales que otros colosos, hombres y mujeres, nos han legado. De entre todas las narraciones a nuestro alcance, una se presta especialmente como metáfora de nuestra aventura literaria: el cuento «El gigante ahogado» («The Drowned Giant»), del escritor británico J. G. Ballard.

En él asistimos a la fragmentación y descomposición del cadáver de un gigante que ha aparecido de la nada en una playa. Cuando el narrador lo observa por primera vez, el cuerpo está intacto y posee unas dimensiones claramente superiores a las del mayor de los cachalotes. «Yacía sobre su espalda con los brazos extendidos junto al costado, en una postura de reposo, como si durmiera sobre el espejo de la arena húmeda, mientras el reflejo de su piel pálida se iba desvaneciendo a medida que el agua retrocedía» (trad. mía). La fascinación que genera entre la población atrae a miles de curiosos, que lo contemplan, exploran, juegan sobre él y, al final, terminan por profanarlo, cortándole las extremidades y la cabeza. El relato concluye así: «El resto del esqueleto, despojado de toda carne, aún descansa en la orilla del mar, el montón de costillas blanquecinas como el casco de madera de un barco abandonado [...]; la arena que arrastra la bahía a lo largo de la costa ha enterrado la pelvis y la columna vertebral» (trad. mía).

Imaginemos que cualquier historia que crearemos en el futuro es ese gigante, retengamos la imagen de sus restos óseos en la arena, del cuerpo colosal que apareció tendido en aquella playa. ¿Memorizada? Perfecto. A partir de ahora nos centraremos en hacer retroceder el tiempo de este relato, en reconstruir los distintos elementos narrativos que lo conforman, del hueso a la carne y a la vida, hasta que, ya en pie, el gigante (nuestra historia) eche a andar y se pierda más allá del horizonte de regreso, tal vez, a su particular Ítaca. Jugaremos, pues, a convertirnos en una suerte de arqueólogos narrativos.

ESTRATEGIAS PARA LA GESTACIÓN DE IDEAS

Pero antes conviene que seamos honestos con nosotros mismos y que admitamos que, en ocasiones, no sabemos de dónde partir para llegar a ese gigante. La página en blanco, tan temida, puede llegar a convertirse en un agujero negro que arrampla con todo, incluida la

inspiración. ¿Qué podemos hacer ante esas circunstancias? Aquí van algunas técnicas y estrategias que nos servirán de ayuda.

SITUACIONES DE POLTI

A partir del análisis de 1200 obras de todo el mundo y de distintas épocas, el francés Georges Polti concluyó que las historias que forman parte de nuestra especie pueden reducirse a 36 situaciones dramáticas. Cada una de estas tramas básicas o emociones estaría constituida por unos «elementos dinámicos técnicamente necesarios» (trad. mía) cuya combinación daría lugar a su vez a variantes de la misma situación dramática.

Por ejemplo, en la situación 16, llamada *Locura*, intervienen el loco y la víctima (*El rey Lear* de Shakespeare, *Áyax* de Sófocles); la 25, *Adulterio*, la componen el marido o esposa engañada y dos adúlteros (*Ana Karenina* de Tolstói); o la 34, *Remordimiento*, en la que aparecen el culpable, la víctima o el pecado y el interrogador («El corazón delator» de Edgar A. Poe).

Esta clasificación puede servirnos, por tanto, para esos instantes en los que estemos faltos de ideas. Tomando la estructura básica de cualquiera de ellas, ya dispondremos de una dirección en la que encaminarnos y de unos elementos con los que jugar.

BINOMIO FANTÁSTICO

En su *Gramática de la fantasía*, el escritor italiano Gianni Rodari desarrolla esta técnica, en la que sugiere que una historia solo puede nacer de un «binomio fantástico», es decir, de la unión de dos conceptos opuestos o lo suficientemente distantes entre sí como para brindar a nuestra imaginación posibilidades o promesas que la pongan en marcha. El binomio «Caballo-perro» restringe más nuestras opciones, por ejemplo, que el binomio

«Perro-armario». Rodari afirma que, en este método, «las palabras no son tomadas en su significado cotidiano, sino liberadas de las cadenas verbales de las que forman parte cotidianamente. Son “extrañadas”, “mudadas”, lanzadas una contra otra en un cielo jamás visto antes. Entonces se encuentran en las mejores condiciones para generar una historia». De ahí que sea más efectivo, a la hora de seleccionar las palabras, hacerlo por medio del azar.

Una vez hayamos escogido nuestro binomio, procederemos a unirlo por medio de preposiciones y artículos. Supongamos que queremos trabajar «Gato-coche». Tendremos entonces «el gato con el coche», «el coche del gato», «el gato bajo el coche», «el gato en el coche», etc. A poco que las exploremos, cada una de estas posibilidades se prestará a un relato. Dependerá de nosotros escoger cuál nos interesa o divierte más: habrá quien considere, por ejemplo, que un gato cargando con un coche en su lomo camino del mecánico resulta más atractivo que un gato que se encuentre dormido debajo de un coche; y habrá a su vez quien haga al gato propietario de un coche para enfrentarlo a los policías que insisten en multarlo por mal estacionamiento. Aunque su origen sea otro, el cuento del escritor argentino Julio Cortázar «Carta a una señorita en París», en el que el protagonista vomita conejos vivos, bien podría haber salido del binomio «Hombre-conejo».

Como señala Rodari, en esta etapa la historia «es solo “materia prima”». Y, en efecto, así es: con la semilla de una idea en nuestras manos, habrá llegado el momento de plantarla y regarla hasta hacerla florecer.

PARTIR DE UNA IMAGEN

Estamos hartos de escuchar aquello de que una imagen vale más que mil palabras. En este caso, más que mil palabras, una imagen puede valer para una o varias ideas. Tomando de

punto de partida un cuadro, dibujo o fotografía que otra persona ha creado, que contiene, por tanto, su percepción estética, nosotros podemos interpretar esa mirada a nuestra manera y construir una historia propia explorando las posibilidades que nos ofrece. ¿A cuántas narraciones habrá dado pie la sonrisa de *La Gioconda*? Tal vez el cuadro *El coloso*, atribuido a Goya, le sirvió a J. G. Ballard como inspiración para el cuento «El gigante ahogado» que mencionábamos más arriba. En cualquier caso, la imagen actúa como chispa para esa llama que nosotros transformaremos en relato.

Ahora bien, con esta técnica corremos el riesgo de que nuestra historia se convierta en una mera descripción del contenido de la imagen. Apegarnos demasiado a ella limitaría nuestras opciones, le pondría, en cierto modo, cadenas a nuestra imaginación. Así que hemos de sentirnos libres de conducirla a donde nos dé la gana, despegándonos por completo y sin reparos, si hiciera falta, de esa referencia visual primera. En otras palabras, que la imagen sea siempre medio, no fin.

LOS PORQUÉS

¿Recuerdan aquella época de la infancia en la que preguntábamos el porqué de todo? Esta estrategia, como su propio nombre indica, consiste en eso: cuestionar cualquier circunstancia y ofrecer respuestas, entre más insólitas mejor. Gracias a ellas estaremos en posición de dar con ideas que salven el abismo de la página en blanco. Por ejemplo: ¿por qué mi vecino sale todas las noches al portal de su edificio, aguarda quieto medio minuto, sonrío y regresa a su casa? Esta pregunta trae de cabeza a un señor en un episodio de la comedia estadounidense *Como conocí a vuestra madre*. La respuesta la descubrimos hacia el final: porque el vecino (Barney, uno de los protagonistas de la serie) aún no tiene la suficiente confianza con su pareja como para tirarse los pedos en casa. Una solución

tan estúpida que vuelve aún más risible el hecho de que dicho señor acabe destruyendo su matrimonio por obsesionarse con ese porqué.

También podemos ofrecer más de una respuesta a la misma pregunta y explorar la que más nos divierta. ¿Por qué hay cada vez más personas con tatuajes? Porque la tinta de los libros que no leen busca alcanzarlos de la manera que sea; porque se están agotando las existencias de cremas solares y los tatuajes actúan como barrera protectora; porque los *illuminati* nos han lavado los cerebros y están marcando a los posibles sacrificios para el advenimiento de los reptilianos...

Jugando de esta manera inquisitiva, las posibilidades que se abren ante nosotros, como en la infancia, son inmensas.

PARTIR DE UN TEXTO AJENO

Otra alternativa para desengrasar nuestra imaginación consiste en tomar prestado el inicio de una historia que conozcamos (sus primeras líneas o su primer párrafo) y continuarla a nuestra manera. Para que este sistema funcione, nos interesa seleccionar un comienzo estimulante que plantee diversas posibilidades o bifurcaciones. Después, una vez hayamos terminado el primer borrador de nuestra historia, podremos prescindir de ese inicio que no nos pertenece, bien eliminándolo por completo (a menudo la narración se sostendrá sin él) o reescribiéndolo para evitar caer en el plagio.

En esta estrategia creativa, importa más el juego que nos dé la obra de la que partamos que su valor o significancia literaria. Observemos el comienzo del cuento «Acefalía», de Cortázar: «A un señor le cortaron la cabeza, pero como después estalló una huelga y no pudieron enterrarlo, este señor tuvo que seguir viviendo sin cabeza y arreglárselas bien o mal». Este personaje, un señor que siguió viviendo sin cabeza, plantea problemas que la nuestra se apresura a imaginar; sus circunstancias nos invitan a la

invención. Fijémonos ahora en el inicio de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*: «En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor». Pese a que la obra de Cervantes supera a la de Cortázar, nos resulta menos práctica porque comienza de forma estática y lo que nosotros necesitamos es arrancar motores; la sola mención de un espacio y de una condición social (bien podía tratarse de Santiago y de un peregrino) no resultan, como vemos, suficiente estímulo para el desarrollo óptimo de este ejercicio.

Al fin y al cabo, nuestro objetivo es combatir la página en blanco. Un comienzo que plantea problemas o preguntas, salvo excepciones, demanda respuestas. Dependerá entonces de nosotros y de nuestra imaginación cómo concretarlas. Pero lo importante será que ya estaremos en movimiento, barajando opciones, creando.

PARTIR DE UNA NOTICIA O DE UNA CRÓNICA

A menudo la realidad supera a la ficción. Las secciones de sucesos de los periódicos están llenas de casos llamativos o impactantes que atrapan nuestro interés. Como narradores, podemos aprovechar esas noticias y utilizarlas de punto de partida para una historia. «Un nieto presuntamente ha apuñalado una docena de veces a su abuelo». Según leemos algo como esto, nos preguntamos qué ha podido ocurrir entre esas personas para que uno busque acabar con la vida del otro. Nuestra imaginación, lo quiera o no, empieza a carburar. Y nosotros, casi sin pretenderlo, ya tenemos algo que contar.

Un ejemplo sublime de esta estrategia lo encontramos en la tragedia *Bodas de sangre* de Lorca. Al parecer, el escritor granadino descubrió el crimen por la prensa, y se inspiró en él para escribir su obra. El mismo Shakespeare también recurrió a personajes

reales para la creación de algunos de sus dramas históricos; la idea de *Macbeth*, por ejemplo, la extrajo de las *Crónicas de Holinshed*.

Indagar en las razones o motivaciones de otros constituye, pues, una manera eficaz de estimular nuestra creatividad.

PISTOLETAZO DE SALIDA

Y colorín, colorado, esta introducción... aún no se ha acabado. Aunque con las estrategias anteriores estamos listos para hacer frente a lo que nos podamos encontrar por el camino, conviene que antes definamos, para asegurarnos de que todos hablamos de lo mismo, el objeto de nuestro viaje. ¿Qué entendemos, pues, por *historia*?

Por una vez, evitaremos acudir al diccionario de la lengua: las múltiples acepciones de la palabra, más que aclararnos, probablemente nos liarán. Recurramos mejor a lo que dijo uno de esos colosos que contribuyeron a allanarnos el camino, la escritora estadounidense Flannery O'Connor. Según señaló en su ensayo «La naturaleza y el objetivo de la ficción», ella entendía como *historia* «cualquier **pieza de ficción** [...] en la que **personajes y acontecimientos** concretos **se influyen unos a otros** para crear una **narración significativa**» (trad. mía). Si, por ejemplo, nos limitamos a describir a una persona (personaje), no nos hallaremos ante una historia, sino una semblanza. Si, en cambio, elegimos centrarnos en los acontecimientos, estaremos casi seguro frente a una crónica. Y si en nuestro relato aparecen personajes y acontecimientos, pero su interacción no da pie a nada significativo (aquí se encuentra, quizá, la palabra clave), estaremos ante el concepto que más tiende a confundirse con el de historia, la anécdota.

A medida que avancemos en nuestro viaje iremos precisando y ampliando estos y otros elementos narrativos. Pero, por el momento, para evitar desorientarnos, quedémonos con esa puntualización: para que haya *historia* necesitaremos que los

personajes y sucesos en los que se vean envueltos desemboquen en algo valioso, relevante.

Y, ahora sí, ha llegado la hora. Ya podemos dar comienzo a nuestra expedición arqueológica. Así que, ¡adelante, a por los primeros vestigios de ese gigante narrativo que nos esperan en la playa!

BIBLIOGRAFÍA

Ballard, J. G. (2011). «The Drowned Giant». *The Complete Short Stories: Volume 2*. Fourth Estate.

Borges, J. L. (1993). *Obras completas IV*. Círculo de lectores.

Cervantes Saavedra, M. de (1990). *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Edicomunicación.

Cortázar, J. (2016). «Acefalia». *Cuentos completos I*. Contemporánea.

O' Connor, F. (2008). «La naturaleza y el objetivo de la ficción». *Misterio y maneras*. Ediciones Encuentro.

Polti, G. (1924). *The Thirty-six Dramatic Situations*. James Knap Reeve.
<https://archive.org/details/thirtysixdramati00polt/mode/2up>

Rodari, G. (2017). *Gramática de la fantasía*. Planeta.