



...en La Ventana de verano



Escuela de Escritores
Escritura Creativa en las ondas

1 ¿Se puede aprender a escribir?

Hasta hace unos años, era habitual encontrarse con un fenómeno curioso. La literatura estaba dentro de las artes, salvo para la formación. En la facultad de Bellas Artes se estudiaba pintura o escultura y estaba claro que había que pisar el conservatorio para componer una sonata. La literatura, en cambio, quedaba fuera. El escritor era un ser que recibía la inspiración en un ático de París y se ponía a escribir desenfrenadamente en un cuaderno o frente a la máquina de escribir.

Los músicos tenían que estudiar solfeo, armonía, ritmo y pasar años conociendo el instrumento elegido. Si uno quería ser pintor, era normal pasar por años de estudio de la perspectiva, la composición o el color, así como de los materiales que se usan. También era normal que los directores pasasen por escuela de cine o que, al menos, hubieran trabajado en el sector durante unos años. En literatura, no. Era el único territorio de lo espiritual, las musas, la inspiración, el talento innato. Si no tienes talento para escribir, pues no escribas, como dice el personaje de la película ‘El autor’.

Supongo que no es ninguna sorpresa si decimos que, en Escuela de Escritores, pensamos que claro que se puede enseñar a escribir. Lo llevamos haciendo quince años. Como la música, la escritura también trabaja con un lenguaje y hay

que conocerlo. Es decir, tenemos que conocer la gramática, la ortografía, dónde se ponen las comas o la diferencia entre el pretérito imperfecto y el indefinido.

La formación literaria también requiere leer. Esto puede parecer obvio, pero no lo es tanto. En ocasiones, tenemos una idea y queremos ir directamente a plasmarla. El mejor consejo se le puede dar a alguien que quiere escribir es paciencia. Al escribir, nos situamos dentro de una tradición de contar historias que, en Europa, comienza con Homero y las aventuras de Aquiles, Héctor o Ulises. Tenemos que saber lo que escribían y cómo lo escribían porque queremos formar parte de ese grupo. Muchas veces, nos encontramos con alguien que tiene una gran idea sobre un argumento y le tenemos que dar la mala noticia de que eso ya lo hizo Edgar Allan Poe o Philip K. Dick. Lo importante es la mirada que cada uno de nosotros podamos ofrecer.

Y, por supuesto, hablaremos de la estructura de las historias, de los personajes, de los tipos de narrador, de eso de mostrar y no decir,

Hoy vamos a hablar de qué escribimos cuando no escribimos. Es el famoso miedo a la hoja en blanco.

En “El resplandor”, Stephen King explica el sueño de todo escritor: tener todo el tiempo del

mundo para escribir. El problema es que Jack enloquece frente a la hoja en blanco y, antes de intentar matar a hachazos a toda su familia, escribe cientos de páginas con una única frase repetida hasta la extenuación: “trabajar y no jugar hizo de Jack un niño tonto”.

Esa es la clave: trabajar y no jugar. Cuando estamos bloqueados, a jugar. Lo primero, tenemos que dejar de pensar en el producto acabado, en cómo será la novela o los premios que recibirá el relato. Estamos escribiendo y tenemos que comprometernos con el proceso.

Lo importante es el juego; no, el resultado.

También, es importante pensar que estamos haciendo algo que nos gusta, con lo que disfrutamos, aunque contemos algo doloroso. La creación, dentro de la exigencia del oficio, siempre tiene una parte lúdica que no debemos olvidar.

En esa parte lúdica está también la que nos da la mirada literaria. Hace unas semanas, Juan José Millás publicaba un artículo en *El País* en el que hablaba de su experiencia como profesor de escritura. Recordaba un verso de Anne Sexton que dice así: “Cuando fuiste mía, llevabas un audífono”. El audífono rompe el tópico y convierte un texto normal en literatura. Según Millás, “llevabas un audífono” hace antiliteratura, que es la única forma posible de hacer literatura.

Una manera de romper el bloqueo jugando y, de paso, cambiar la mirada, es lo que llamamos binomio fantástico: novia y audífono, sartén y cocodrilo, micrófono y protozoo. Nos pueden servir para arrancar con la primera línea o para construir imágenes. Los micrófonos se agrupaban como moscas.

Otro recurso son las listas. Por ejemplo, de gus-

tos.

O de recuerdos. Tienen que ser listas personales y concretas. Es decir, podemos partir de “recuerdo los viajes con mi familia a la playa en el antiguo coche”. Bien, ¿cómo eran?, ¿qué música se escuchaba?, ¿había algún rito?, ¿alguien se mareaba?, ¿a qué olía el coche?, ¿jugabais algo como el veo veo o a adivinar el color de los coches o si la matrícula era par o impar? Si comenzamos a bucear en los recuerdos, cada vez encontraremos más cosas.

Ahora te toca a ti

Pecando

Vuestro personaje tiene que cometer un pecado.

Desde luego, puede ser un pecado capital (aunque no tenéis mucho espacio).

Un asesinato, por ejemplo.

Un banquete que acaba mal.

Una envidia que guarda en secreto y le va recorriendo las entrañas.

También puede ser un pecado totalmente inventado que os apetezca convertir en ficción, ya que no lo podéis cometer en la vida real.

No está mal eso de inventar pecados nuevos, ¿verdad?

Extensión recomendada

150 palabras

2 La estructura de las historias

Hace algunos años, poco antes de que nos separásemos, una noche del verano más caluroso que yo pueda recordar, mi mujer y yo estábamos sentados en el porche de nuestra casa cuando un hombre envuelto en llamas penetró en el jardín, pasó ante nuestros ojos asombrados moviendo los brazos como si estuviera dirigiendo una orquesta invisible y se arrojó a la pequeña piscina que, en ratos perdidos, yo había ido construyendo para mis hijos con las mismas manos con que ahora escribo estas páginas. **Gritar**

Así comienza el cuento “Gritar” de Ricardo Menéndez Salmón.

¿A qué queréis saber cómo sigue?

Una historia comienza con alguien a quien un día le pasa algo. La base de todas las historias es ese “día o momento en que algo cambia”; es decir, un equilibrio inicial se ve alterado.

Caperucita recibe el encargo de ir a casa de la abuelita para llevarle un pastel y una botella de vino, Alicia está leyendo con su hermana y aparece un conejo blanco, Frodo recibe el encargo de destruir el anillo, Harry Potter recibe la carta de admisión en Hogwarts, Gregorio Samsa se despierta una mañana tras un sueño intranquilo convertido en un horrible insecto.

Hay un equilibrio que se rompe.

Y revela un deseo.

Una historia, al menos formalmente, es alguien que quiere algo o, mejor dicho, alguien que desea algo. Una historia es alguien que quiere o desea algo y no lo consigue porque alguien se lo impide. En toda historia tenemos un personaje, el protagonista, que desea algo.

Y, como no lo consigue a la primera, la historia se produce, claro, si el personaje consiguiera algo nada más empezar, no tendríamos historia.

Vamos a ver cómo se estructura una historia desde el punto de vista más clásico de todos con un ejemplo sencillo y breve, una historia de Sam Shepard de su libro “Crónicas de motel”.

En esta escena, que es un cuento completo —porque tiene planteamiento, nudo, desenlace, conflicto y cambio—, se ve muy bien la estructura clásica y los puntos de giro. Está contando prácticamente en resumen, dando los mínimos datos necesarios. Sabemos que es un niño, o lo suponemos, por lo que hace, y también porque menciona la escuela como a medio camino del cuento.

El planteamiento es el siguiente: un niño aprende a imitar la sonrisa de Burt Lancaster. Ese es el deseo inicial: tenemos un protagonista (un niño) y un deseo clarísimo: imitar la sonrisa de Burt Lancaster. Vamos a verlo.

De Sam Shepard

Recuerdo cuando intentaba imitar la sonrisa de Burt Lancaster después de haberlo visto con Gary Cooper en Veracruz. Durante muchos días estuve ensayando en el patio de atrás. Serpenteando por entre las tomateras. Riendo con todos los dientes al desnudo. Riéndome de esa risa. Alzando el labio superior para descubrir los dientes. Después de practicar esa sonrisa durante unos cuantos días, intente utilizarla ante las chicas de la escuela. Ellas no parecían ni enterarse. Forcé mi interpretación hasta que empezaron a producirse extrañas reacciones entre mis compañeros. Miraban fijamente mis dientes, y asomaba a sus ojos una expresión asustada. Ya no me acordaba de lo feos que eran mis dientes. De que uno de ellos lo tenía podrido, de color pardo y montado encima del diente roto que estaba a su lado. De hecho, había llegado a estar convencido de que era poseedor de una hilera de perfectos dientes como los de Burt Lancaster. Como no quería asustar a nadie, dejé de reír en cuanto me di cuenta de lo que pasaba. Solo lo hacía cuando estaba solo. Poco después deje de hacerlo incluso a solas. Volví a mi cara vacía." *Historias extraordinarias*

Desentrañar el texto

Ahí tenemos el planteamiento, el deseo del personaje expuesto y clarísimo. Pero eso no hace una historia, como hemos dicho antes necesitamos que al personaje su deseo no le sea sencillo de alcanzar.

Al final descubrimos que la sonrisa del protagonista no es, ni mucho menos, la de Burt Lancaster. Es decir, aparece el conflicto, y el primer punto de giro cuando el protagonista entra en acción y las compañeras del colegio no parecen enterarse, es decir, no reaccionan como esperaba el protagonista.

¿Y cómo cierra la historia?

Porque tenemos un primer punto de giro, pero para que cierre la historia necesitamos un segundo punto de giro, son como los lazos que anudan la estructura: un lazo al inicio, otro lazo al final, como un caramelo: "Volví a mi cara vacía".

El niño, visto el fracaso, fuerza la sonrisa, hasta que asusta a los demás. Y en entonces cuando se da cuenta de que sus dientes son horribles. Ahí está el conflicto, es su máximo apogeo. Lo peor, de hecho, es que él había estado convencido de tener los dientes perfectos, pero no, se choca completamente con la realidad, de bruces. ¿Y qué hace? Dejar de sonreír en público para no asustar a la gente: segundo punto de giro. Eso conduce irremediamente al desenlace, poco después también deja de haberlo a solas. Ahora que sabe que no tiene esos dientes, no practica la sonrisa ni siquiera consigo mismo. Ahí tenemos el cambio, el cambio que le produce ese choque con la realidad: volver a su cara vacía.

Ahora te toca a ti

Respetar la estructura clásica

La propuesta de la semana consiste en escribir una historia breve siguiendo una estructura clásica y cronológica: empezamos con el planteamiento, continuamos con el nudo y cerramos con el desenlace, sin desordenar ninguna de las partes para crear interés. Todo ocurre en orden.

Y, como en el ejemplo de Sam Shepard, en el planteamiento debemos mostrar cómo el protagonista desea algo. Cuando el protagonista persiga ese deseo, y esto es lo importante, las cosas no le saldrán como espera, es más, le saldrán al

contrario de lo que espera. Lo cual nos dará el meollo de la historia y nos conducirá a través de acciones, hasta el desenlace.

El final de la historia debe mostrarnos un cambio en el personaje, un aprendizaje, un cambio.

El personaje va a chocar con la realidad, y ese choque debe producirle el cambio.

Esa es la historia: deseo, choque con la realidad y cambio.

Extensión recomendada

150 palabras

3

Los personajes

La semana pasada vimos que una historia es alguien que quiere o desea algo y no puede conseguirlo. Hoy vamos a hablar de ese alguien: el personaje.

El personaje es el motor de la novela. Es quien que nos lleva por los escenarios, quien ejecuta o sufre las acciones principales del argumento y, lo más importante, es quien conecta con el lector. Normalmente, la palabra clave es empatía. Es decir, nos ponemos en el lugar del personaje y vivimos sus aventuras. Seguimos a Jim Hawkins en la búsqueda del tesoro o compartimos las dudas y angustias de Holden Caulfield, el protagonista de *El guardián entre el centeno*, que lucha por no hacerse mayor.

Esa es una de las claves del personaje: dónde va. Eso implica tanto su objetivo (encontrar al asesino) como su deseo (reencontrarse con su familia para reconciliarse con unos y enfrentarse a otros). Es Amaia Salazar, la protagonista de *El guardián invisible*, de Dolores Redondo. Tanto el objetivo como el deseo son claves y depende de la escritora profundizar en uno, en otro o en ambos.

El personaje principal será el protagonista, o la protagonista. Y, segundo, casi tan importante, el antagonista. En cierto tipo de relatos, es casi más importante tener un buen antagonista.

Tomemos por ejemplo a Jean Valjean y el inspector Javert en la novela de Victor Hugo *Los miserables*. Un duelo entre personajes así es capaz de sostener una novela. Sobre todo porque son complejos. No son James Bond y el Doctor No, un bueno muy bueno y un malo muy malo. Al final, el dilema entre legalidad y moralidad le cuesta caro a Javert. Un malo no habría dudado y hubiera detenido a Valjean tras despedirse de Cosette.

Hemos llegado a una división importante: personajes planos y redondos, una división que debemos a Edward Morgan Forster. Los planos son los predecibles, sin contradicciones ni cambios. Normalmente, se construyen a partir de un único rasgo. Por ejemplo, el policía veterano, descreído, cínico, con contactos, que suele aparecer en las novelas negras. Los personajes redondos son los que cambian, evolucionan, se equivocan, se contradicen, tienen dudas, como Javert.

Siempre suele situarse El imperio contraataca por delante de *La guerra de las galaxias*; quizá, la clave es que, en la segunda, todos los personajes hacen lo que tienen que hacer, mientras que, en la primera, hay dudas y tensiones. Luke inicia un camino que le puede llevar hacia el mal. La clave para conseguir un personaje redondo es, precisamente, que tenga un lado oscuro o que lo descu-

bra durante la narración. Es decir, que tenga que pasar por pruebas en las que no pueda salvarlo todo, sino que deba sacrificar algo importante. Incluso, que tenga que tomar decisiones complicadas. Debemos presionar al personaje. *La isla del tesoro* es una novela que sigue emocionando porque Jim tiene que elegir entre el hombre con el que ha establecido un vínculo paterno-filial, John Silver, y lo que se debe hacer.

Hemos mencionado un concepto importante: cambio. Un personaje tiene que evolucionar a lo largo de la novela. En los folletines del XIX, donde los editores contrataban a diferentes escritores, existía una norma: deja al protagonista como te lo encuentres. Nuestra idea tiene que ser la contraria. Nuestro personaje no puede volver a protagonizar la historia que acaba de vivir. Creo que esa es la diferencia entre una historia que te resbala y una historia que se te mete dentro.

Un personaje es muchas cosas. Es lo que hace, lo que decide, lo que piensa, lo que dice, cómo lo dice, las peculiaridades de su personalidad, los detalles físicos y lo que opinan otros personajes de él. Sobre todo, si todo lo anterior es contradictorio y hace cosas que no piensa o consigue que los demás tengan una imagen de él distinta de la realidad.

Para que el lector pueda ver a nuestro personaje y conecte con la historia debe verlo. Lo físico, la descripción del retrato robot, es menos importante que los detalles. Podemos usar la norma de los tres objetos. Por ejemplo. Harry Potter se define por unas gafas redondas, una varita y una cicatriz en forma de rayo. Indiana Jones puede ser un sombrero, un látigo y una cicatriz en la barbilla.

Un personaje es también un nombre. George Simenon usaba la guía de teléfonos para los nombres y hay quien recicla los de sus amigos o enemigos. Además de un nombre, es importante darle personalidad, aunque no la vayamos a usar en la historia. ¿Cómo se llaman sus padres?, ¿le gusta el fútbol?, ¿de qué equipo es?, ¿toma vino o cerveza en las comidas? Existen un montón de cuestionarios de este tipo, el más famoso es el de Proust, y nos sirven para ver a nuestro personaje, para conocerlo y saber cómo es. Volviendo a la metáfora del motor, no puedo asegurar que, cuanto más lo conozcamos, más potencia tendrá nuestra historia; pero seguro que se nos calará menos.

Ahora te toca a ti

Quiero cambiar

Escribid una historia breve en la que el personaje principal se levanta un día concreto con la firme intención de cambiar algo de sí mismo que creía auténtico pero que es totalmente falso.

Puede ser algo externo (forma en que se muestra a los demás) o interno (valores o principios por los que actúa).

Eso sí, nosotros como lectores tenemos que hacernos una imagen clara de ese aspecto que el personaje quiere cambiar de sí mismo.

Cuidad los detalles.

Es importante que veamos el antes y podamos imaginar el después.

Extensión recomendada

150 palabras

4 Las voces

Ya tenemos una historia, tenemos a los personajes y ahora, solo hay que contarla. Eso quiere decir la voz. Dijimos que el protagonista era fundamental porque era el motor de la historia, la voz es la batería, el filtro, las ruedas, los asientos.... Es lo que nos llevará por el contenido, personajes, escenarios, opiniones, emociones..., y dará el punto de vista, la perspectiva y el tono de nuestra historia. Seleccionar la narradora o el narrador es una decisión clave porque condicionará la práctica totalidad de aspectos de la novela y, para tomar esta decisión, debemos tener en cuenta lo que queremos contar, cómo nos gustaría hacerlo y cuál es nuestro objetivo.

No podemos contar una historia de amor de la alta sociedad neoyorquina del XIX de la misma manera que la de un grupo de toxicomanos a finales del siglo XX. O sí, pero entraríamos en un juego de estilo o en el humor. Por ejemplo, más allá de las diferencias entre Edith Warton, la autora de *La edad de la inocencia*, e Irvine Welsh, autor de *Trainspotting*, que son muchas, comenzando por el siglo en que vivieron, la cuestión es que cada historia precisa una voz.

La voz es un coro peculiar en el que está el autor, la historia, el protagonista e incluso el tiempo y el espacio donde todos se mueven. Muchas veces, hemos oído a escritores que dicen que la

historia iba apareciendo sin que se dieran cuenta o que el libro se escribía solo. Nunca es cierto. Lo que más se parece es ese momento en el que logras la voz. Es como afinar un instrumento. Logras la tonalidad y el ritmo de la historia.

Como sucedía con el personaje, debemos hacernos algunas preguntas con el narrador. Por ejemplo, ¿hasta dónde llega? Si lo sabe todo, estamos ante el narrador omnisciente, una barra libre que puede ir desde conocer qué hacen todos los personajes a meterse en sus cabezas. El concepto contrario es deficiencia. Un narrador deficiente es una cámara que no registra nada fuera de los sentidos. Otra opción, la más habitual hoy día, es el narrador equiscente, que sabe todo, pero solo del protagonista. Prometo que no habrá más términos técnicos.

El narrador omnisciente, el que lo sabe todo, era bastante habitual en las novelas del XIX y está en desuso; pero, por ejemplo, es el que usa Fernando Aramburu en *Patria*.

Ahí va la pobre, a romperse en él. Lo mismo que se rompe una ola en las rocas. Un poco de espuma y adiós. ¿No ve que ni siquiera se toma la molestia de abrirle la puerta? Sometida, más que sometida.

Y esos zapatos de tacón y esos labios rojos a sus cuarenta y cinco años, ¿para qué? Con tu categoría, hija, con tu posición y tus estudios, ¿qué te lleva a comportarte

como una adolescente? Si el aita levantara la cabeza...

En el momento de subir al coche, Nerea dirigió la vista hacia la ventana tras cuyo visillo supuso que su madre, como de costumbre, estaría observándola. Y sí, aunque ella no pudiese verla desde la calle, Bittori la estaba mirando con pena y con el entrecejo arrugado, y hablaba a solas y susurró diciendo ahí va la pobre.

La voz salta de la cabeza del personaje al exterior y seguirá metiéndose en la cabeza de los personajes para dibujarnos un paisaje completo, social y emocional. No es nada fácil conseguir que todo eso se combine en un texto fluido y sin huecos; es decir, que funcione como un coro.

El problema de lo que sabe el narrador son las trampas. En muchas ocasiones, ese salto de seguir al protagonista a pasar a otro personaje se produce porque necesitamos que la trama se resuelva. Eso es trampa y el lector lo nota. Cuando hay algún problema de verosimilitud lo detectamos aunque sea inconscientemente y nos alejamos de la historia.

Ese es el problema de elegir un narrador personaje. Por un lado, tenemos la identificación. La voz nos habla desde dentro y nos deja entrar en su vida; comparte algo que no conocemos y que ha sido importante. Permite que el lector lo perciba como alguien real y cercano, alguien que le habla directamente y con el que caminará a través de los acontecimientos. Pero, al formar parte de la historia, su punto de vista sobre los hechos es limitado y subjetivo. ¿Qué es lo que sabe?, ¿cómo lo sabe? No vale decir «y entonces recordó que sabía algo de polaco porque su hermano había estado de Erasmus en Cracovia».

El personaje que elijamos puede ser un acompañante del principal, como el doctor Watson o un

protagonista observador del conflicto principal, como Ismael en *Moby Dick*, testigo de la lucha de Ajab con la ballena. O puede ser un narrador poliédrico, como el que usa Bram Stoker en *Drácula*, donde tenemos cartas, informes, o diarios de varios personajes.

Curiosamente, en *Drácula* el personaje al que no se da voz es precisamente el vampiro. Hablan prácticamente todos, salvo el más interesante. Estaría bien conocer las razones del no-muerto.

Además de la voz, tenemos las voces, es decir, los diálogos. Hace unas semanas, vimos que una de las formas que tienen los personajes de presentarse y tener entidad es la palabra, lo que dicen, y mejor si se lo dicen a otra persona porque aquí vemos también su relación. Los diálogos no son solo las palabras, sino el tono, los sobreentendidos, si realmente hay diálogo, es decir, si hay una comunicación entre dos personas o es un monólogo.

El reto del diálogo es conseguir que los personajes digan lo que queremos que digan, pero sin que se note. Es decir, que todo suene fluido y natural. Existe la tentación de que todo sea perfecto, de que cada personaje diga exactamente las palabras justas y llenas de ideas brillantes. Es complicado alcanzar el equilibrio.

Un recurso interesante es el diálogo-tortilla. Es decir, simultanear el diálogo con otra acción, como hacer una tortilla, para que no quede tan desnudo. También recibe el nombre de diálogo-pasillo porque Aaron Sorkin usaba con frecuencia este recurso en *El Ala Oeste*. Dos personajes se encontraban en la entrada e iban dialogando de uno de los temas que iba a tratar el capítulo. En el camino, saludaban a gente, podían aparecer otros temas o, simplemente, era un pequeño

taxi que nos llevaba al escenario donde se nos presentaría la trama principal.

Ahora te toca a ti

La voz de Drácula

Rubén Darío publicó *Los motivos del lobo*, donde daba voz a un lobo, que podía representar a todos los lobos de los cuentos.

Drácula es el único personaje cuya voz no se escucha en la novela que lleva su nombre.

Vamos a pensar en un relato en el que se escuche su voz a través de un monólogo o de un diálogo.

Extensión recomendada

150 palabras

5

La visibilidad

La escritura es un trabajo de traducción. Se trata de que el escritor confíe al lenguaje el cuidado de transmitirle al lector una impresión que, de partida, no está hecha de palabras. El objeto que hay que apresar, que cerner, que describir, está hecho de luz, de intensidad, de perfume, de espesor, de sabor, evoluciona, se transforma, evita el análisis. La tarea de reducirlo es, a priori, imposible.

Es Marcel Proust y la clave es la primera frase: la escritura es un trabajo de traducción. Podríamos incluso decir que la escritura es un recorrido visible que une dos invisibles, el lector y el escritor. El escritor se emociona, reflexiona o siente. Hay algo que le empuja a concretarlo en literatura. A través de la narración, de lo que las palabras son capaces de recrear, el lector se emociona, reflexiona o siente. No tiene por qué ser lo mismo, pero tiene que remover algo. Existe el debate sobre si el arte puede molestar. Creo que el arte debe molestar; es decir, hacer que perdamos nuestra tranquilidad.

Ese recorrido visible lo logramos a través de imágenes. Nabokov decía que la literatura no es una organización de ideas, sino de imágenes. Henry James, en una frase que se repite mucho, sostenía que hay que mostrar en lugar de decir. Cuál es la diferencia. Puedo decir: Roberto está nervioso. O puedo mostrar: Roberto golpea con el bolígrafo los papeles de la mesa mientras nie-

ga con la cabeza.

La clave es que lo primero es una información y, siento decirlo aquí, pero el lector puede no creérselo. Roberto está nervioso. Ya, porque tú lo digas. Sucede lo mismo cuando decimos que un personaje está enamorado o que el corazón se le sale del pecho. Tengo que verlo. Cuando lo veo, me lo creo. Cuando tenemos algo concreto, algo visible, entonces nuestra mente se pone a trabajar y esas palabras conectan con nuestra experiencia individual, los recuerdos, directos o indirectos. Si yo hablo de una barca roja con una raya blanca con un motor que gemía como un transistor estropeado, seguro que los oyentes han echado mano de sus recuerdos y los que hayan vivido cerca del mar quizá estén a punto de sentir ese olor picante de mar y gasolina.

El personaje de Alegría lo explica muy bien en la película de animación *Del revés*. En la película, la información son bolitas negras que se almacenan en enormes estanterías: París es la capital de Francia, los gases nobles son helio, neón, argón, etc. En cambio, a la sala de máquinas del cerebro llegan bolas de colores: escenas pintadas por las emociones. La niña cantando con su amiga, metiendo un gol, jugando con su muñeco. Mostrar y no decir es hacer bolas de colores y evitar las grises.

Esas escenas construyen lo que en la película se

llaman las islas de personalidad que, en la narración, se destruyen para dejar paso a otras nuevas. Creo que también es un buen ejemplo de lo que llamábamos cambio. Un personaje cambia cuando destruye alguna de sus islas de personalidad y construye otras nuevas.

La visibilidad es un recurso que tenemos que usar también en las descripciones. Tenemos que tener en cuenta que un escenario narrativo es un sitio en el que pasan cosas, en el que se van a desarrollar acciones importantes, emociones, sensaciones.

No estamos vendiendo un piso: Estudio de unos 50 m², muy nuevo (finca 2009), con una habitación grande (con armario empotrado), 1 baño completo (con ducha), salón-comedor con cocina incorporada... Un escenario narrativo son dos pinceladas.

En la mesa trepaban las moscas a lo largo de los vasos en que habían bebido los comensales y zumbaban ahogándose en la sidra que quedaba en el fondo. La luz bajaba por la chimenea, aterciopelando el hollín de la placa, la ceniza que se había enfriado ahora presentaba un tono azulado. Emma estaba cosiendo entre la ventana y el fogón; no llevaba nada sobre los hombros y se veían en ellos pequeñas gotas de sudor.

Al leer ficción, la mente narrativa no examina cada palabra. No nos ha dicho si la casa tenía techo, ni si la cocina es completa o tiene armarios empotrados. Tan sólo, las moscas y las cenizas (la gente se ha ido / Emma está sola); los hombros y el sudor (sensualidad).

Cuando leemos, no andamos por las palabras, no vamos una a una, despacio, fijándonos en ellas, sino que engullimos los párrafos a bocados. El ojo corre por la página y se detiene en

las imágenes, en las moscas o en el sudor de los hombros. Tenemos que pensar en la escena en su conjunto como el músico piensa en el acorde, algo que tiene que sonar a la vez: moscas, cenizas, sudor.

El lector recrea y completa la escena. Asimila las palabras, esos elementos visuales, y busca referencias. Esto se parece a... este personaje es como... Conectamos con el interior, con todo el bagaje que tenemos acumulado de imágenes, recuerdos, sensaciones y emociones. Las palabras, los objetos, los detalles, las acciones, liberan la experiencia acumulada por el lector y se establece un nuevo territorio. La casa de Emma es la casa descrita por Flaubert, la casa de mis abuelos en Ávila que también tenía chimenea, un caserío en el que estuve de vacaciones en Beasain, las casas con chimenea canónicas (Caperucita) y las casas con chimenea que recuerdo (Downton Abbey).

Esto nos sirve también para los personajes.

El primer rostro que vio en San Petesburgo fue el de su marido. "¡Dios mío! ¿Por qué le habrán puesto así las orejas?", pensó, mirando su arrogante y fría figura y, sobre todo, los cartílagos de sus orejas, que ahora le llamaban la atención, en los que se sostenían las alas del sombrero. Al verla, se dirigió a su encuentro con su habitual sonrisa irónica, mirándola con sus grandes ojos cansados...

Las orejas hacen que completemos el retrato con lo que para nosotros es desagradable. No damos informaciones, sino emociones. Tolstói hace lo mismo con Ana, que tiene espesas pestañas, figura rolliza o un bigotito de suave vello. Aunque hayamos leído la novela, no recordamos nada de eso. Anna Karenina son unas manos: suaves ma-

nos, blancas manos, delicadas manos. A través de las manos, nos transmite una idea que completamos y le damos el aspecto de lo que, según nuestro criterio o el canon, representa la belleza delicada. El vello ya no es canónico, así que lo descartamos.

Ahora te toca a ti

El bolígrafo de Roberto

Hemos visto la diferencia entre decir Roberto está nervioso y mostrarlo: *Roberto golpea con el bolígrafo.*

Vamos a pensar en un relato en el que el protagonista esté nervioso, triste o enfurecido y tenga un bolígrafo.

Su estado de ánimo nos da igual, pero el bolígrafo no es negociable. ¿Qué pasa con ese bolígrafo?

Extensión recomendada

150 palabras

6

Escribir con imágenes

Raymond Carver le escribió a Tess Gallagher, su mujer, lectora y editora de sus cuentos:

Vamos a suponer que digo verano, escribo la palabra colibrí, la meto en un sobre y la llevo colina abajo hasta el buzón. Cuando abras la carta te acordarás de aquellos días y lo mucho, lo muchísimo que te quiero.

El lunes pasado vimos la importancia de la visibilidad, es decir, de mostrar en lugar de decir. Es decir, cómo hacer cosas con palabras. Esta última semana vamos a hablar de cómo transformar las palabras; es decir, de las metáforas, de las pequeñas y de las grandes.

La metáfora más habitual es la concreta, la que identifica una cosa con otra. El sol es una estufa de butano, que decía Joaquín Sabina en la canción. Siempre hay una relación de similitud, el color y el calor, en este caso, pero también existe algo más.

Podría haber escogido otros elementos para la comparación, como el ojo, elemento del que parten muchas religiones antiguas, o una flor ardiente en el cielo, si fuera escritor de haikus. Elige bombona de butano. Es algo que no nos esperamos y además nos sitúa en el tema de la canción. La estufa de butano es un objeto industrial, urbano, que era ya un poco obsoleto, que relacionamos con el esfuerzo del que lo sube a

casa. La estufa es una fuente de calor un poco precaria y particular. Ese sol ya no nos calienta a todos y apenas ilumina. Es coherente con el espíritu de la canción, en la que el deseo viaja en ascensores, el mar está dentro de un vaso de ginebra y la muerte pasa en ambulancias blancas. Soledad, dureza, frialdad, incluso.

El problema de las metáforas es que estamos en 2018. Llevamos siglos de poesía y, el primero que compara la piel con una flor es un poeta; el segundo, ya no lo es. Por eso, tenemos que entrenar la mirada e intentar ver lo que nadie ha visto y relacionar cosas que nadie haya colocado juntas.

Para ello, es fantástico recuperar el juego.

Las metáforas grandes son las de situación. Es cuando eso que identificamos es más amplio. Es decir, no es el sol, sino una crisis de pareja y podemos unirla con otros elementos, como una estufa de butano estropeada.

Cuando vayan a comprar otra, para lo que tendrán que pedir dinero a alguien, no se pondrán de acuerdo en el modelo; después, el ascensor estará roto y no la podrán subir por la escalera. No es importante que no capturemos todas esas relaciones porque, como hemos visto muchas veces, la cabeza también lee, recrea y relaciona.

Por eso, hay historias que dejan de funcionar. Es

algo que se ve bien en las series cuando amplían el plan previsto y comienzan a renovar temporadas. Todas las pistas iniciales nos llevaban a un sitio, nos situaban las historias en un territorio o en un género; en un momento dado, las pistas cambian o dejan de aparecer y acabamos en otro sitio. Es algo que detectamos porque tenemos una mente lectora. Estamos descifrando constantemente.

Otra posibilidad es que toda la historia sea una metáfora. Puede parecer algo complejo, pero es algo bastante habitual. Quiero hacer una historia sobre la crisis económica o sobre cómo esto afecta a la convivencia en los centros de trabajo. Puedo hacer un relato realista o puedo hacer una historia de zombies. Las historias de monstruos suelen ser siempre relatos metafóricos que esconden algo más.

La guerra de los mundos, la novela de H.G. Wells publicado en 1898, recogía los avances armamentísticos que se pondrían en funcionamiento 16 años después, en la Primera Guerra Mundial. Wells imagina una guerra que ya no es como las del siglo XIX, sino una guerra industrial, una guerra total.

En 1938, cuando Orson Welles la adapta al cine se sitúa en otro momento prebélico y, en 1953, la primera adaptación al cine sitúa la historia en el peligro rojo. Hay muchas historias de invasión alienígena en esos años que tratan todas de lo mismo, del miedo a que lleguen los soviéticos o, como en el caso de los ladrones de cuerpos, que ya vivan entre nosotros sin que nos demos cuenta.

Muchas veces, recibimos la pregunta de cómo se sabe cuando una obra es importante. Una pista es que no sea olvidada, que su historia o esas

imágenes que usa para contar la historia hablen a los nuevos lectores sobre su mundo.

Cuando Gregorio Samsa se despertó una mañana después de un sueño intranquilo, se encontró sobre su cama convertido en un monstruoso insecto.

Estaba tumbado sobre su espalda dura, y en forma de caparazón y, al levantar un poco la cabeza veía un vientre abombado, parduzco, dividido por partes duras en forma de arco, sobre cuya protuberancia apenas podía mantenerse el cobertor, a punto ya de resbalar al suelo. Sus muchas patas, ridículamente pequeñas en comparación con el resto de su tamaño, le vibraban desamparadas ante los ojos.

¿Qué me ha ocurrido?, pensó.

Cada uno de nosotros puede proyectar algo diferente en el insecto horrible en el que se convierte Gregorio Samsa. Es una condición que lo convierte en diferente y lo excluye de la vida que ha llevado hasta ese momento. Lo convierte en algo horrible, que nadie quiere ver, algo molesto para su familia que acaba por rechazarlo. Ahora podemos dar gracias a dios, dice el padre después de la muerte. Por eso, hay historias que permanecen, porque son capaces de dialogar con cada generación.

Ahora te toca a ti

Como si fueras Kafka

Cuando Gregorio Samsa se despertó una mañana después de un sueño intranquilo, se encontró sobre su cama convertido en... ¿en qué?, ¿cómo reacciona?, ¿cómo lo hacen los demás?, ¿qué mundo describimos? Como está próxima la nueva edición de relatos en cadena, tenemos una propuesta parecida: comienza tu texto igual

que comienza *La metamorfosis*.

Y, a partir de ahí, busquemos cómo aplicar todo lo que hemos visto estas semanas: la voz del narrador, el personaje, la estructura o la visibilidad.

Extensión recomendada

150 palabras

7 Para seguir escribiendo

Ya de madrugada, horas antes de que se celebrara la boda, la novia, Francisca Cañada Morales, dejó plantado a su novio, Casimiro Pérez Morales, y huyó con su primo Francisco Montes Cañada a lomos de una mula. En el camino de la Serrata, cuando habían avanzado unos ocho kilómetros, Francisco Montes cayó muerto a tiros. A ella intentaron estrangularla y consiguió salvarse haciéndose la muerta.

Eso sucedía el 22 de julio de 1928 en Almería y fue conocido como el crimen de Níjar. Una de las personas que leyó los periódicos de la época fue Federico García Lorca y, cinco años después, en 1933, publicó *Bodas de sangre*. En su obra, Lorca no recogió exactamente la historia del crimen, sino que esa noticia hizo que lo que él quería contar tomara forma. Esa es la clave: la mirada. Si a alguien le interesa la historia real del crimen de Níjar, una descendiente de la novia publicó hace años *Amor y traición en el Cortijo del Fraile* en Círculo Rojo.

La mirada es la clave. Patricia Highsmith decía que es imposible quedarse sin ideas porque están en todas partes. Solo hay que saber mirar. En todo hay el germen de una historia: en un niño que cae sobre la acera y derrama el helado que lleva en la mano; en un señor de aspecto respetable que está en una verdulería y, furtivamente, pero como si no pudiera evitarlo, se mete una pera en el bolsillo sin pagarla. ¿Por qué? ¿Cómo

entrenamos la mirada? Lo primero, mirando. Es fundamental salir a la calle y pasear para ver a esa persona que roba una pera. Miremos, imaginemos y anotemos. Paul Auster es uno de los grandes defensores de llevar siempre una libreta en la que apuntar las cosas que nos llamen la atención. Un ejercicio interesante es, en una cafetería, imaginar la historia de las personas que están con nosotros. ¿De qué hablan?, ¿por qué está ese señor preocupado o alegre? También, buscar tres detalles especiales de esas personas: un gesto, una mancha en la ropa, unos zapatos peculiares.

También podemos pasear por la realidad. Abrir el ordenador y meternos en los periódicos que son lugares que te regalan argumentos todos los días. Por ejemplo, las dos trabajadoras de una guardería que promovían peleas entre los niños para las que incluso tenían un sistema de apuestas o la investidura de Pedro Sánchez, que tiene todos los elementos de una historia: un protagonista expulsado que regresa, varios antagonistas, una ayuda inesperada y un final casi incierto.

Otro lugar por el que dar un paseo es la propia historia del arte. ¿Estoy hablando de copiar? Estoy hablando de inspirarse en los demás. Leila Guerriero confesó hace poco en la Escuela de Escritores que ella suele acudir a la poesía o la pintura cuando nota que se queda sin mirada.

Podemos llamarlo bunburizar. Hace años, hubo una gran polémica cuando se descubrieron varios versos del poeta Pedro Casariego en una canción firmada por Enrique Bunbury. Lo interesante es que el músico señaló que su forma de componer era anotar todo lo que le llamaba la atención. Hagamos eso, pero también diciendo de quién es cada cosa.

Alguien que lo practicaba mucho era Stanley Kubrick. La adaptación de *El resplandor* tiene bastante que ver con *El año pasado en Marienbad* y la escena final de Jack destrozando la puerta a hachazos se parece a una película sueca llamada *La carreta fantasma*.

No es menospreciar a Kubrick porque es probable que la originalidad esté sobrevalorada, como todo lo que tiene que ver con lo individual. La literatura es un arte con una tradición que debemos conocer para reinterpretar, revisar o incluso rechazar.

Una terapia peligrosa partía de la idea de sentar a un jefe de la mafia en el diván del psicoanalista, algo que ya había hecho David Chase en *Los Soprano*. Ambas se basan en un recurso llamado extrañamiento y que consiste en sacar algo de su realidad y colocarlo en otra para dar una nueva perspectiva. Se puede usar la exageración, el absurdo o la extraña pareja.

Don Quijote es un gran extrañamiento. Una persona cuya realidad son los libros de caballerías decide salir al mundo para ponerlos en práctica; es decir, quiere saber si el conocimiento que hay en los libros es vigente. En El proceso, Joseph K., arrebatado por el mundo de la ley, comprueba que sus códigos no sirven en el universo burocrático que lo atrapa hasta destruir-

lo. Pensemos qué dos cosas podemos mezclar, qué dos personajes, qué dos universos, qué dos realidades. Si algo parece absurdo o imposible, mejor. Oscar Wilde decía que «una idea que no es peligrosa no merece ser llamada idea».

El maestro Enrique Páez dice:

Hay que saber buscar en todas partes: aeropuertos, bibliotecas, islas, carnicerías, desiertos, escuelas o sótanos. Es fácil encontrar tornillos en una ferretería o paisajes en una galería de arte, pero de lo que aquí se trata es de encontrar paisajes en ferreterías y tornillos en las galerías de arte.

Siempre, la mirada.

Y lanzarnos a escribir. Es importante encerrar al diablo que nos dice que lo que estamos escribiendo es un desastre. En la primera etapa todo vale. En la Escuela, insistimos en la idea del cuarto de juegos. Vale cualquier trama, cualquier descripción, cualquier imagen. Hay que escribir, escribir y escribir. Es lo que se llama un borrador. El proceso artístico no es un parto, sino la construcción de una catedral.

Después, pasamos a una fase en la que seleccionaremos lo interesante, tacharemos y, sobre todo, reescribiremos. Hay personas que se resisten a tachar. Jaime Bartolomé recomienda tener un documento para que nos dé menos pena borrar esos párrafos que nos parecían tan extraordinarios o esa trama tan interesante. Por último, es importante revisar y compartir.

Cuando ya tengamos algo sólido, al cajón. Vamos a dejarlo unos días, unas semanas, incluso, para separarnos emocionalmente. Cuando escribimos tenemos la historia en la cabeza y, sin darnos cuenta, solucionamos todos los proble-

mas. Quizá, hay un dato que no se da, la pistola está en la guantera, que sabemos, pero no hemos escrito.

Tenemos que alejarnos un poco. Para ello, es interesante participar en alguna tertulia. Otros ojos mirarán nuestra historia de forma diferente.