

La ficción narrativa desde la técnica

por Claudia Cortalezzi
cortalezziclaudia@gmail.com

La literatura en general es un acto de a dos: el autor propone y el lector completa la historia.

Un libro tiene tantas lecturas como lectores. Y, a veces, más. Muchos de nosotros hemos leído un libro dos o tres veces, y nunca lo leemos de la misma manera. Porque en cada lectura intervienen muchos factores, especialmente el momento que estamos transitando.

Como autores debemos abstenernos de contarle todo, y dejar huecos para que el lector complete. Pero hay que conocer la técnica para ver qué se debe contar y qué no.

¿Te diste cuenta de que a veces no ves los errores estructurales en tu propio texto? Claro: vos conocés al dedillo lo que escribiste y también lo que no escribiste. Pero..., cuando edites un libro, no vas a estar frente a cada uno de tus lectores para explicarles qué quisiste decir.

El fantástico, el terror y la ciencia ficción

¿Qué dicen los maestros?

Asimov cuenta que cuando le llega una carta de algún aspirante a escritor pidiéndole "sugerencias" sobre el arte de escribir ciencia ficción —algo que ocurre a menudo— tiene la sensación de que esos jóvenes piensan que debe existir alguna fórmula mágica que los profesionales mantienen celosamente en secreto. Y dice: "Yo, como soy un tipo tan bueno, lo voy a revelar. Lo siento, pero no hay tal cosa, no hay fórmula mágica, ni trucos secretos, ni atajos escondidos".

Y sigue: "De todas maneras, hay algunos principios generales que, según mi modo de ver, podrían ser útiles". Entonces recomienda aprender a usar las herramientas, tal como un cirujano debe hacerlo con las suyas. La herramienta básica para cualquier escritor es su lengua.

Para hablar de las herramientas, voy a citar a otro maestro: **Stephen King**.

Seguramente muchos de ustedes han leído su libro *Mientras escribo*. Ahí hay un capítulo dedicado a la caja de herramientas, que empieza con una anécdota: Stephen cuenta que un verano ayudó a su tío a cambiar un mosquitero. Dice que su tío llevaba una pesada caja de herramientas de esas que tienen varias bandejas deslizables, con lijas, tornillos, una sierra, alicates, llaves inglesas, un taladro, destornilladores —Stephen y su primo varias veces habían intentado levantar la caja y no habían podido—. Cuando él y su tío llegaron al otro lado de la casa, donde estaba el mosquitero roto, su tío le pidió un destornillador. ¿Cuál?, dijo él. El que sea, contestó el tío. Al mosquitero se le habían soltado unos tornillos, que podían ajustarse con cualquier destornillador. Cuando Stephen le preguntó para qué había llevado toda la caja y no sólo un destornillador, su tío le dijo que no sabía si tendría que hacer algo más.

Pasados los años, este genio de la narrativa dice:

Es una manera de decir que para sacar el máximo partido a la escritura hay que fabricarse una caja de herramientas, y luego muscularse hasta poder
--

llevarla. Quizá entonces, en lugar de dejar la faena a medias, se pueda coger la herramienta indicada y poner manos a la obra de manera inmediata.

Para terminar con esta introducción sobre la importancia de las herramientas, me gustaría que vieran un video muy corto de **García Márquez** (2 minutos) <https://www.youtube.com/watch?v=V6I7RTXR974>

Con esto vamos a hablar de **contextos**: no existe una única receta. Lo que sirve para un texto puede que no sirva para otro.

Esto que dice **García Márquez** sobre el adjetivo se da de patadas con en el decálogo del perfecto cuentista de **Quiroga**. ¿Recuerdan? “No adjetives sin necesidad. Inútiles serán cuantas colas de color adhieras a un sustantivo débil”.

O aquello que dijo **Huidobro**: “El adjetivo, cuando no da vida, mata”.

Por eso hay que tener en cuenta algo muy importante: no hay recetas únicas, todo depende del contexto. El que manda es el contexto.

El contexto nos dirá cuándo nos hace falta utilizar tal o cual herramienta. Pero, para poder identificar qué es lo que necesitamos, debemos conocer esas herramientas y “muscularnos” —como dice el maestro Stephen— para identificar en qué momento, cómo y en qué medida usarlas.

A escribir se aprende escribiendo, dicen. Y yo agregaría corrigiendo. Y leyendo, claro.

Pero... ¿a qué nos referimos con herramientas?

A todo lo que deberemos tener a mano a la hora de corregir. No a la hora de escribir, ojo. A la hora de escribir, se escribe. Después se pule. Porque si uno se propone escribir pensando en la corrección, es probable que no escriba nada. A no ser que ya se tenga bien aceitado el oficio.

¿Hay que pensar en el lector?

Sí. Ya lo vimos en el video de Gabo.

Y también hay contar la historia como si sólo tuviera importancia para los personajes.

Y mirar desde ellos.

Punto de vista

No es lo mismo ver el mundo siendo una mujer que un hombre. Que una mujer fea o una mujer bella. Que un hombre atractivo o uno de aspecto desagradable. No es igual ver el mundo cuando uno mide 1,60 que cuando uno mide 1,90. O mirar desde una silla de ruedas. Una mujer acostumbrada a que le abran las puertas o le acerquen una silla no se comportará del mismo modo que otra que no.

Arturo Pérez-Reverte dice que cuando te enfrentas a un texto y a unos personajes, lo obvio puede no ser tan obvio. La imaginación no siempre basta, si no se la alimenta con material adecuado.

Hay que situarse, o intentarlo, allí donde se sitúan los personajes: bares, colegios, plazas. Mirar con su mirada y mirarse.

Un escritor es un individuo que mira. Dos tercios de mirar y uno de escribir. O por ahí.

¿Desde qué ojos se debe contar la historia?

Un escritor puede llegar a encontrar que alrededor de la página 20 está contando la historia desde un punto de vista incorrecto.

Hay que pensar qué clase de historia es y si será mejor contarla de soslayo o a través de los ojos de sus protagonistas.

Por ejemplo:

Existe un narrador que está dentro del cuento y narra en primera persona, que en mayor o menor grado participa de la acción, pero desempeña un papel marginal, no central. Es el papel del testigo: usa el “yo” para contar lo que le pasa a otro. El doctor Watson, por ejemplo, cuenta las aventuras de Sherlock Holmes, en las que él está mezclado. Está mezclado en los acontecimientos, sí, pero lo que cuenta son las aventuras de un personaje más importante que él.

¿Lo cuento o lo muestro?

Hay dos maneras de escribir una historia: la escena y el resumen.

Por ejemplo, en “El collar” de Maupassant, después de mostrar las penurias del personaje, el narrador dice “y así pasaron diez años”. No hace falta más: con esa pincelada anterior y esos diez años que funcionan como **resumen**, alcanza.

La ficción narrativa no es totalmente escena ni totalmente resumen. Si todo fuera escena sería dramaturgia, si todo fuera resumen sería una sinopsis de la historia.

La **escena** es acción pura y simple, y debería despojársela de elementos de la historia que no le pertenecen del todo. Pero si hace falta, algo puede introducirse de contrabando, en pequeñas dosis. Y el lector lo recibirá junto con la acción, por ejemplo en un **diálogo**.

Diálogo:

No es fácil escribir un buen diálogo. Este exige cualidades de movimiento, de rapidez, de elegancia.

Los diálogos deben ser ágiles, realistas y apropiados para cada personaje, y no hay que cargarlos con demasiadas etiquetas y adverbios.

Es necesario que cada personaje diga pocas cosas a la vez. Sabemos que en una conversación todos quieren hablar y no se escucha mucho tiempo al interlocutor. La respuesta rápida es lo que le da interés al diálogo.

Además, necesitamos que los personajes hagan algo mientras hablan. Y si no lo hacen, hacer notar que están estáticos. Eso le va a dar pautas al lector, quien va a “leer” en esos gestos.

¿Por dónde empiezo y cómo sigo?

1. Empecemos nuestra historia cuando algo emocionante sucede, cuando algo inusual acaba de pasar o cuando un desafío se le presenta al protagonista.

2. Reservemos el pasado de los personajes para después. Y contémoslo cuando haga falta y en pequeñas dosis. Evitemos la “descarga de información”.

3. No debemos decirlo todo. Decir demasiado ralentiza el ritmo de la historia y puede despojarla de impacto emocional.

4. Construyamos un conflicto y sostengamos al lector en la acción.

5. Sáltese la parte aburrida. Nadie quiere leerla.
6. Cree personajes interesantes, profundos y correctamente motivados, lo que implica que no son perfectos.

Tiempo

Percepción del tiempo:

Esta semana se me ha pasado volando.

Fue el día más largo de mi vida.

Dentro del cuento, **el tiempo** es siempre ficticio. Por mucho que el cuento refleje la vida no puede menos que reflejarse como una virtualidad.

Las fechas, en el cuento, valen únicamente dentro del cuento: significan algo para los personajes, no para las personas.

Veamos un ejemplo: en el *Quijote*, en el episodio de la cueva de Montesinos, para Sancho y su acompañante transcurre el tiempo convencional (poco más de una hora), para don Quijote es un tiempo imaginario: tres días y tres noches.

Texto:

—Yo no sé, señor Quijote, cómo vuestra merced en tan poco espacio de tiempo como ha que está allá bajo, haya visto tantas cosas y hablado y respondido tanto.

—¿Cuánto ha que bajé? —preguntó don Quijote.

—Poco más de una hora —respondió Sancho.

—Eso no puede ser —replicó don Quijote—, porque allá anocheció y amaneció, y tornó a anochecer y amanecer tres veces; de modo que, a mi cuenta, tres días he estado en aquellas partes remotas y escondidas a la vista vuestra.

La montaña mágica, de Thomas Mann: un personaje le cuenta a otro que los residentes del sanatorio perciben el tiempo de un modo distinto. Texto:

Tres semanas no son aquí nada para nosotros; pero, para ti, que estás de visita, tres semanas son, al fin y al cabo, un buen trozo de tiempo... Aquí se toman unas libertades con el tiempo de las gentes, como no puedes formarte una idea. Tres meses son, para ellos, igual que un día.

El tiempo y su duración en el texto (ritmo): entre el tiempo que se prolonga en la historia —en segundos, minutos, horas, días, meses, años— y la extensión que el texto le dedica —en líneas o páginas—, se determina el ritmo del relato: aceleración, desaceleración.

1) Aceleración EJ. “pasaron varios días, y no supe nada”. Dentro de la aceleración está la elipsis: “tres días después...”, “Transcurrieron quince años”.

2) Desaceleración: se interrumpe la acción intercalando descripciones: ej: “allí mismo extendieron el alboroz de Santos, de color negro, entre los árboles...”

Flashback

En toda ficción debemos dejar la impresión de que la historia está sucediendo ahora.

A los lectores les interesa lo que pasará, y los flashbacks, salvo que se manejen con mucha experiencia, cortan el flujo narrativo. Si el lector es consciente de que se lo lleva hacia atrás, y especialmente si lo que se cuenta

se narra en lugar de mostrarlo, es reticente a que se lo saque de su ensoñación para recibir información. Si estamos enganchados, no queremos que nos interrumpan. Por eso, el arte de escribir flashbacks es que no se noten.

Un verdadero flashback, aunque sea corto, es una escena preferentemente con personajes en conflicto. El lector necesita ser testigo del flashback en lugar de que se le informe lo que pasó.

Un flashback debe mejorar la historia de manera importante.

Y hay que hacer la transición al flashback tan poco invasiva como sea posible.

Se puede entrar directo, esto evita que el lector ansioso se saltee páginas porque ve al flashback viniendo antes de que lo atrape.

La primera frase de un flashback tiene que cortar la respiración.

El próximo párrafo comienza con un flashback directo:

Lo que es verdad. Desde que tengo memoria, he contado bromas. En realidad creo que él tiene razón, fue una defensa, o comenzó como una defensa. En casa, en la escuela. Mi padre, ese gran bastardo, con su pub en el Middle East, siempre con el cinturón en la mano. Hay formas igualmente fáciles de concluir el flashback. Se puede dejar un espacio activo. O se puede comenzar un nuevo párrafo diciendo "una semana después". Se puede re comenzar con un diálogo: "—La semana pasada no me dijiste". O se puede salir del flashback con una afirmación directa.

Así como los flashbacks deben ser evitados siempre que sea posible, los pensamientos en flashback pueden ser inmensamente enriquecedores para enriquecer tanto un personaje como una escena. En la vida real, nuestros pensamientos nos interrumpen siempre.

No dejar a los personajes en el aire

Contexto, entorno

Ambiente y sentidos

Descuidar el ambiente puede otorgarle al escritor una sensación de inseguridad mientras avanza.

El ambiente llega a través de los sentidos:

Cómo huele una casa, el color de los ambientes (verde oliva-marrón rancio-amarillo chillón).

Los ruidos: una lata que rueda por el suelo, alguien que tose en la habitación de al lado, el olor a medicamentos, o a suciedad o a orina.

O la sensación de que, aunque todo esté en orden, algo malo está por suceder.

¿Qué hacen mientras hablan?

¿Se mueven o están estáticos?

Otro recurso muy útil es el *cliffhanger* (literalmente "colgante de un acantilado", que también se puede traducir como "al borde del precipicio" o "al borde del abismo"). Genera el suspenso o el shock necesario para hacer que la audiencia se interese en conocer el resultado o desarrollo de dicho efecto en la siguiente entrega.

Son las escenas que normalmente, al final del capítulo de una serie de televisión, cómic, película, libro o cualquier obra que se espere que continúe en otra entrega,.

Tips de Kurt Vonnegut para escribir ficción

1. Utiliza el tiempo de un completo desconocido de forma que él o ella no sienta que lo está malgastando
2. Dale al lector al menos un personaje con el que él o ella se pueda identificar
3. Todos los personajes deben querer algo, aunque sea un vaso de agua
4. Cada frase debe hacer una de estas dos cosas: revelar un personaje o hacer que la acción avance
5. Empieza tan cerca del final como te sea posible
6. Sé sádico. No importa cuán dulces e inocentes sean tus protagonistas, haz que les pasen cosas horribles (para que el lector compruebe de qué madera están hechos)
7. Escribe para contentar únicamente a una persona. Si abres la ventana para hacerle el amor al mundo, o lo mismo para hablarle, tu historia cogerá una neumonía
8. Dale a tus lectores toda la información posible lo más rápido posible. Al diablo con el suspense. Los lectores deben tener una idea general de lo que está pasando, cómo y por qué, de modo que puedan acabar la historia ellos mismos; las cucarachas pueden comerse las últimas páginas.

Los discursos

Alternar los distintos tipos de discursos agiliza la narración.

DD= discurso directo

DI= discurso indirecto

DIL= discurso indirecto libre

Ejemplo:

—¿Por qué todo es para Damián y nada para mí? —dije. DD

¿Por qué todo es para Damián y nada para mí?, pensé. DD

Me pregunté por qué todo era para Damián y nada para mí. DI

¿Por qué todo era para Damián y nada para mí? DIL

Un pie en el mundo real: así el lector puede identificarse

Tanto en el fantástico como en la CF —sea dura o blanda—, siempre hay que dejar un pie en el mundo real.

Ejemplo: “Todo el verano en un día”. (Bradbury)

Muy diferente del cuento extraño: (ej: “El viaje” de Virgilio Piñera)

De Danza Macabra, S. King

“alterar la existencia ordinaria mediante un golpe de ficción... Y al alterarla, insertando un elemento de fantasía paradigmático, permitir al lector percibir un mundo ligeramente alterado lo que da por hecho en su entorno.

La idea es que esa pequeña descarga de nueva conciencia, esa chispa, convenza al lector de que hay espacio y tiempo suficiente, solo con que uno tenga el coraje suficiente para altera la existencia de uno mismo.

Todo hombre tiene en su interior la habilidad de reorganizar a su imagen el universo percibido". (Ellison)