

¿SE CUENTA UN CUENTO?

Guía para el desarrollo de un taller en el aula

Por: *Carlos Castillo Quintero**

PRESENTACIÓN

Ese arte viejo de contar cuentos

Han pasado cerca de 20.000 años desde que el anónimo pintor de las cuevas de Altamira recreara historias de caza en aquellos muros. Ese hombre y su nascente grupo social quizá no solo tuvieron la necesidad de pintar aquellas escenas, sino también de contarlas en un ancestral, primitivo, y para siempre perdido lenguaje. Así el hombre se diferencia de los otros animales: por su capacidad de recrear su cotidianidad, de reinventarla. También por su necesidad de trascender.

Puede afirmarse, entonces, que el cuento es el género literario más antiguo de la humanidad y el de mayor difusión. ¿Quién no ha contado, o le han contado, alguna vez un cuento? ¿Quién no ha leído uno? Algunos también los han escrito.

Pero ¿qué es un cuento? La palabra *cuento* viene de del latín *computus* que quiere decir *llevar cuenta de un hecho*. Así, el cuento conserva en su esencia un oculto sentido matemático que lo hace riguroso. Contar sería entonces la acción de llevar con palabras la cuenta precisa de un suceso. Un cuento literario, en consecuencia, sería la narración de un hecho usando con arte las palabras indispensables para contarlo.

En un buen cuento el lenguaje fluye y atrapa al lector, le permite reconocer situaciones e identificarse con los personajes que encarnan las acciones. El buen cuento retiene la atención del lector desde la primera línea, y sin desvíos, lo conduce hasta el final, dejándole después de la lectura la necesidad de volverlo a leer.

Por limitarse a narrar un hecho el cuento generalmente es un texto breve, de una a veinte páginas. Sin embargo, puede estar escrito en cincuenta o en cien, pero siempre privilegiando el uso de la palabra justa y necesaria. Siempre centrándose, substancialmente, en contar un solo acontecimiento.

Se subraya la esencia matemática y precisa del cuento: en él toda palabra que no sea necesaria le resta fuerza y abre la posibilidad de que el lector abandone la lectura, liquidando así al escritor y menoscabando su oficio. Porque el cuentista al igual que Scheherazada, la fascinante narradora de *Las mil y una noches*, está sometido al persistente péndulo que se mece sobre su cuello: atrapar al lector. El lector es aquí el Sultán que en caso de no estar satisfecho con lo narrado, ejecuta al narrador, es decir, no lo lee más. No sin razón se dice que el cuento es quizá el género literario más difícil. Sin embargo, creemos que es factible aprender su técnica, he aquí el sentido de esta guía.

El material que enseguida se presenta no pretende, ni mucho menos, abarcar todos los elementos que conformarían una teoría sobre el arte de escribir cuentos. Se busca con esta guía que el docente de literatura, el director de un taller literario, o el escritor de cuentos que apenas se inicia en el oficio, encuentren aquí los principios básicos del género, algunos ejercicios y, esencialmente, la experiencia compartida de otro escritor. Si bien estas notas pueden resultar de alguna utilidad, ninguna teoría sustituye a la práctica: el escritor se hace escribiendo, se forma leyendo, y aprende a resolver sus problemas repasando el camino de otros que como él se han enfrentado a los problemas que plantea el infinito y maravilloso universo de la creación narrativa.

1. MATERIA NARRATIVA

El escritor que comienza en ocasiones no sabe por dónde comenzar. Es decir no sabe cuál es la materia narrativa o punto de partida de la historia que desea escribir. Un panadero, por ejemplo, conoce bien las materias primas para hacer pan y sólo requiere de la técnica para obtener un buen resultado. ¿Pero cuál es la materia narrativa que le permite al escritor concebir sus relatos?

Es necesario señalar que toda narración antes de ser escrita empieza en el mundo de las ideas. La palabra toma forma en la mente del escritor y de allí va al papel. Pero ¿cuál es el alimento de esa mente creativa? La respuesta a este interrogante se resume en tres instancias: la realidad, la fantasía y la imaginación.

1.1 La realidad

Realidad es la existencia efectiva de una cosa. No es absoluta en sí misma, sino que es subjetiva cuando es válida para una sola persona y objetiva cuando lo es para varias. El escritor, en la medida en que es una persona, vive en una realidad que es subjetiva y objetiva simultáneamente. Su realidad es lo que él cree que es, pero también lo que es válido para sus congéneres. He aquí un componente esencial de la materia narrativa: la realidad del escritor, lo que le pasa a él o se entera que le ha pasado a otros, o, lo que él cree que pasa.

1.2 La fantasía

Pero el escritor no está completamente sujeto a la realidad, sino que en ocasiones la idealiza y la transforma a través de la fantasía. El escritor, en la medida en que es un creador, permite que su pensamiento vuele libremente al territorio del *fantasear*, es decir a un mundo abstracto y sin rumbo definido en donde todo es posible. Pero ese fantasear encuentra su propósito cuando se arriba a la imaginación, es decir al fantasear con sentido.

1.3 La imaginación

La imaginación es la capacidad de crear imágenes a partir de la realidad o de la fantasía, o de una fusión de ellas. La imaginación está mediada por la razón y al contrario de la fantasía siempre tiene un rumbo. Un estratega, por ejemplo, imagina los posibles movimientos de su contendor y en ese imaginar considera informaciones y datos provenientes de la realidad, mezclados con escenarios posibles o imaginados a partir de los cuales espera un resultado: la victoria.

Así mismo el escritor asocia la realidad, la fantasía y la imaginación. Es esa su materia narrativa y el resultado victorioso que de allí se genera es su *Literatura*, es decir su *Ficción* que no es realidad, no es fantasía y no es imaginación, sino que es una mixtura de ellas.

Sin embargo para el escritor y para la factura de su obra no interesa qué es real, qué es fantástico o qué es imaginario. Al lector tampoco le importa. Lo único que interesa es que el relato que surja al combinar estas instancias de la materia narrativa sea *verosímil*, es decir creíble. Al lector no le interesa que los hechos que le son narrados sean reales, fantásticos o imaginarios, o que los personajes que encarnan las acciones lo sean. El lector lo único que busca es que le cuenten un cuento bien contado.

2. FUENTES DE LA CREACIÓN NARRATIVA

La materia narrativa está dispersa en múltiples fuentes de las que puede beber el escritor. Se señalan enseguida algunas de las más importantes, en donde el novel cuentista puede realizar un trabajo de inmersión del que seguramente saldrá con las anécdotas, argumentos, tramas y personajes que luego irán a constituir el cuerpo de su obra.

2.1 Fuentes internas (del Autor)

2.1.1 **Fuente autobiográfica:** se dice que todo escritor, independientemente de lo fantástica que pueda ser su obra o de la poca relación que tenga con su propia biografía, en todas las ocasiones escribe sobre sí mismo. La propia vida de quien escribe es una fuente infinita de historias y personajes. El escritor pertenece a una familia, a un barrio o vereda, a un pueblo o a una ciudad, a un país, a un planeta... a una generación, a una especie, a un género... etc. Estos elementos biográficos son la fuente más inmediata y rica de donde surgen relatos maravillosos. No otra cosa es, por ejemplo, *Cien años de soledad* la inmortal novela del Nobel colombiano Gabriel García Márquez.

TALLER 1. Hacer un árbol genealógico en donde, partiendo del escritor, se señalen hacia arriba los nombres y los lugares de procedencia de por lo menos dos generaciones. Es decir los datos relacionados con los hermanos, los padres y los abuelos. Así mismo hacia abajo se deben consignar los datos de por lo menos una generación. Como seguramente el joven escritor aún no tiene hijos se relacionará la información correspondiente a los sobrinos. Hecho el árbol, se llama la atención sobre los cambios en los nombres, los movimientos geográficos de la familia y sus causas, así como la problemática social y política que seguramente dejará traslucir aquella estructura familiar. A partir de estos elementos se escribe uno o varios cuentos.

2.1.2 **Fuente testimonial:** una de las condiciones fundamentales de un escritor es su curiosidad sin límites. El escritor, al igual que un gato, debe arriesgarlo todo para satisfacer su curiosidad que estará dedicada a capturar historias. Quien escribe no sólo bebe de las historias que le provee su propia vida, sino también de los testimonios de las vidas de otros. Expresado coloquialmente puede decirse que un escritor es ñun chismoso por naturalezaö.

2.2 Fuentes externas (del Medio)

2.2.1 **La tradición:** en su sentido más amplio la tradición es todo lo heredado de las anteriores generaciones. Literariamente rica esta fuente para el escritor. Los mitos de creación y las leyendas pueden recogerse de los relatos orales de los mayores, y a partir de ellas, elaborar narraciones que de seguro serán muy interesantes. Claro ejemplo de lo anterior es el libro *Antiguos relatos vueltos a contarö* de Lu Sin, escritor chino. La tradición incluye, entre otros aspectos, la religiosidad, las costumbres culinarias, el vestido, los rituales domésticos, las creencias, la medicina natural... y, en general, todo aquello que constituye la cultura de una comunidad.

TALLER 2. Contactar a la persona de más edad en la familia o en el núcleo social del escritor y pedirle que le narre historias del pasado, y a partir de estos relatos escribir un cuento.

2.2.2 **La historia:** la historia la constituyen aquellos hechos que están documentados, de los que existen archivos. Está la gran Historia, es decir la que tiene que ver con acontecimientos como por ejemplo el Descubrimiento de América, La Conquista, La Colonia o la Campaña Libertadora. De esta fuente surge un subgénero narrativo que es la novela histórica, aun cuando también hay cuentos y relatos basados en esta fuente. Pero además están las pequeñas historias, las que se

hecho familiar o local. Esas historias, cuando son representativas de situaciones universales, valen la pena como fuente primaria para un relato.

- 2.2.3 **La metaficción:** en el mundo contemporáneo existe una estrecha relación entre las artes. El cine se nutre de la literatura, ésta del cine, la pintura del video y la fotografía etc. La metaficción es la obra artística que se crea a partir de una ya existente. Así, el escritor puede beber de la fuente creativa de otras obras, desde luego respetando siempre los derechos de autor. Claro ejemplo de esto es la novela *La guerra del fin del mundo* del peruano Mario Vargas Llosa, la cual escribe como una versión contemporánea de un libro clásico, la novela *Os Sertoes* del brasileño Euclides Da Cunha.

TALLER 3. Escoger una pintura clásica que ojalá represente a varios personajes, y a partir de ella escribir un relato que desarrolle lo que la pintura sugiere. El maestro puede preparar en diapositiva o acetato esta pintura, proyectarla en el aula y dejar que los estudiantes o talleristas dejen volar su imaginación con lo que ven. Luego se pide que escriban lo que será el primer borrador de un cuento.

3. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN CUENTO

Un cuento es una composición literaria breve, pensada para ser leída de una sola vez, que se estructura básicamente mediante un esquema que se resume en: Introducción, Desarrollo y Desenlace. Los principios esenciales del arte de escribir cuentos, son:

3.1 Tema e Idea

El tema es de lo que trata el cuento. La capacidad para ubicar el tema para un cuento, es parte esencial del oficio del escritor. El tema debe ser universal para lo cual debe tratar sobre aspectos que toquen la esencia de la vida humana, puesto que humanos serán quienes vayan a leer ese cuento. Si bien el tema puede ser local o personal, debe tener un valor intrínseco que lo universalice. Los grandes temas de la Literatura han sido el amor, la muerte, el heroísmo, los celos, la traición, la venganza. García Márquez los resume en los dos primeros: el amor y la muerte.

Un tema puede ser tratado desde diferentes *Ideas*. Por ejemplo puede hablarse de la muerte narrando una hecatombe nuclear, o desde la relación de la enfermedad y muerte de una mascota. La idea escogida por el autor para tratar un tema tiene que ver con la intención que persiga: denuncia social, romanticismo, drama... etc.

3.2 Anécdota base y Argumento

La habilidad del cuentista inicia al escoger el hecho o la anécdota base que pueda ser tema para un cuento. La anécdota en sí misma no sirve. *Un hombre sale de su casa y se dirige al trabajo* es, por ejemplo, una anécdota o un hecho base que no presenta muchas posibilidades. Si este hombre en ese breve y habitual trecho de su vida cotidiana perdiera la memoria, la anécdota base se convierte en un tema: la identidad.

La anécdota base se convierte entonces en *Argumento* y su desarrollo permite que tome forma el tema y la idea inicial. Escoger argumentos rebuscados o provenientes del *fantasear* sin imaginación, conduce a la escritura de cuentos que no le dicen nada al lector, que le son completamente ajenos, que son solamente ejercicios del lenguaje pero no òtocanò a quien los lee.

en narrar un hecho, en su desarrollo argumental es necesario que se construya una historia secreta con lo no-dicho, con lo que se alude, tal y como lo expone Ernest Hemingway en su *teoría del iceberg*: el cuentista excelente apenas deja ver la punta de la montaña que subyace en lo más recóndito del cuento que narra. *Casa tomada*, el cuento de Julio Cortázar, es un buen ejemplo de esta teoría.

3.3 La Trama

Trama, en el sentido de urdimbre, es en un cuento el cruce de hechos y personajes en una línea de tiempo. Un personaje encarna una acción y la realiza en un tiempo y un espacio determinados. Con esto y con el accionar de los demás personajes se teje la trama. El cuentista debe desarrollar la trama de su cuento de manera natural, proporcionando al lector la información necesaria para comprender la historia que se le está contando.

Una forma clásica de la trama es: un personaje quiere algo (se crea una necesidad), lo persigue a pesar de los posibles obstáculos (se genera tensión) y al final consigue su propósito o fracasa (se da un desenlace).

3.4 Los Personajes

Los personajes son quienes encarnan la acción. Pueden ser personas, animales, cosas e incluso ideas o abstracciones. En *Pinocho*, la novela de Carlo Collodi, el personaje es un muñeco de madera; en *La metamorfosis*, de Franz Kafka, es un hombre convertido en insecto; en *Pedro Páramo*, de Juan Rulfo, los personajes son voces de gente muerta; o en *Carta a una señorita en París*, el cuento de Julio Cortázar, el personaje es un hombre que vomita conejitos.

Se aconseja al cuentista que comienza que se ejercite en el arte de convertir personas reales en personajes. Es mejor caracterizar un personaje que se está viendo en la realidad, que se conoce, que uno imaginario.

Construidos los personajes, el cuentista habrá de convertirse en señor de sus *criaturas*. Habrá de gobernarlas y conducir las a que hagan lo que él espera que hagan, ya que el cuento no permite digresiones. En la medida en que la voluntad del cuentista predomine sobre sus personajes la historia que narra tomará ritmo, tensión e intensidad.

3.5 El Narrador

El narrador es quien cuenta el cuento. No debe confundirse con el autor que es la persona real que crea la historia. El narrador es un ente de la ficción que se encarga de contar la historia. Este aspecto es quizá el más importante para un cuentista. Elegir el narrador correcto puede salvar un tema, una idea, un argumento o una trama poco interesantes, y viceversa: elegir al narrador inadecuado omataó la mejor historia que haya concebido un autor.

3.5.1. Persona gramatical: un cuento puede ser narrado en tercera persona, en cuyo caso se habla de un narrador omnisciente (Ej. El niño se baña en la piscina). En segunda persona (Ej. Te bañas en la piscina). O en primera persona (Ej. Me baño en la piscina). El narrador en primera persona es simultáneamente personaje, no así los contados en segunda y tercera persona gramatical.

3.5.2. El Ancla: se llama *ancla* al momento escogido para contar los hechos. Un mismo acontecimiento, aun cuando lo refiera el mismo narrador, tendrá matices diferentes si es narrado cuando sucede,

ué de sucedido. Según en donde se ponga el *ancla* el cuento será uno u otro.

3.5.3. El Punto de vista: se refiere a la perspectiva desde donde habla el narrador. De allí se desprende la posición ideológica, religiosa, social, política... etc., del autor.

TALLER 4. Narrar una historia en las tres personas gramaticales, posteriormente compararlas y decidir cuál de ellas se acomoda mejor a lo que desea el autor.

3.6. El Cronotopo (Tiempo y Espacio narrativo)

De preferencia el tiempo en el cuento debe ser corto y concentrado, ya que corresponde al hecho narrado y debe limitarse a seguir las principales líneas de la acción.

El tiempo también relaciona la época en la cual suceden los hechos. ¿Es el tiempo presente? ¿El futuro? ¿El pasado? Así mismo hace referencia al tiempo atmosférico: ¿Es de día, de noche, llueve, hace sol...?

El espacio narrativo es el lugar en donde se desarrollan las acciones. ¿Es un espacio rural o urbano? ¿Es un espacio abierto, un parque por ejemplo? ¿O es un espacio cerrado, el cuarto de un hotel por ejemplo? ¿Los hechos están sucediendo en el fondo del mar, en la Luna, en el Infierno, en el Cielo...?

TALLER 5. Tomar un cuento clásico (Caperucita roja, La bella durmiente...etc) y reescribirlo cambiándole el tiempo y/o el espacio narrativo. ¿Cómo sería el cuento de Caperucita en el Siglo XXI? ¿Qué pasa si la Bella Durmiente se despierta en el año 3000 en el planeta Marte?

3.7. La Atmósfera (Tono y Ritmo)

Edgar Allan Poe, uno de los padres del cuento clásico, debe mucho de su arte genial a su capacidad para crear atmósferas. La atmósfera del cuento es lo que lleva al lector a sentir miedo, tensión, hilaridad o desagrado, entre otras múltiples sensaciones que dependen de las intenciones del autor.

El narrador es quien le da el tono al cuento. Si se expresa irónicamente no será lo mismo que si lo hace con bondad, o viceversa. El narrador a través del tono que utiliza transmite al lector una u otra sensación y caracterizará en forma diferente a los personajes. Así, puede decirse que el tono es, en resumen, la actitud emocional que el narrador mantiene hacia el argumento y hacia los protagonistas, modificando la historia según lo que pretenda el autor.

El ritmo tiene que ver con la forma en que el autor plantea el desarrollo de las acciones. El cuento debe comenzar interesando al lector. En un buen cuento la primera frase determina el ritmo y la tensión de toda la narración. El ritmo permite que el lector vaya de principio al final del texto sin perder interés. Horacio Quiroga, cuentista genial, decía que un cuento debe ser como una flecha disparada hacia un blanco. Cortázar lo definió como el golpe definitivo y fulminante que un boxeador da a su contrincante. Estas definiciones se fundamentan, entre otras cosas, en el ritmo e intensidad que debe tener un cuento.

3.8. El Estilo

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

... ha logrado un estilo que permite que lo diferencien de los demás. Así mismo un escritor. El realismo mágico de García Márquez, por ejemplo, es reconocible aun cuando no lo escriba él.

Estilo es el modo particular de hacer algo, para el caso, el modo de escribir que caracteriza a un autor, su sello personal, su marca. Ese debe ser el objetivo del cuentista que comienza: alejarse de las imitaciones y del plagio, y buscar su propia voz, aquella que lo distinga y lo legitime entre la multitud de sus pares.

BIBLIOGRAFÍA

- BOTERO, Rafael. Los trabajos de Penélope. Una aproximación a la literatura. Fondo Editorial Universidad EAFIT. Medellín, 2004.
- BURGUERA, María Luisa. Textos clásicos de la teoría de la Literatura. Editorial Cátedra. Madrid, 2004.
- JOLIBERT, Josette. *Formar niños lectores y productores de poemas*, Dolmen Ediciones S. A. Santiago de Chile, 1992.
- MAYORAL, Marina (comp.). El oficio de narrar. Ediciones Cátedra. Bogotá, 1989.
- MENDOZA, Plinio Apuleyo. *El olor de la guayaba*, Entrevista a Gabriel García Márquez. Bruguera, Barcelona, 1982.
- PEÑA GUTIERREZ, Isaías. *Argumentos teóricos acerca de los talleres de creación literaria*. En: Bitácora de los Talleres Literarios en Colombia. Mincultura, Dirección de Artes. Bogotá, 2000.
- RAMÍREZ, Sergio. *Mentiras verdaderas*. Editorial Alfaguara. México. 2001.
- RODARI, Gianni. Gramática de la fantasía . Introducción al arte de inventar historias, Imprimeixs. Ltda. Bogotá D.C., 1982.
- ZAVALA, Lauro. La minificción bajo el microscopio. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, 2005.

* **Carlos Castillo Quintero:** Narrador y poeta. Ha publicado los libros de cuento *Los inmortales* y *Carroñera y otras ficciones perversas*; la antología de *El placer de la brevedad*, *Seis escritores de minificción* y *un Dinosaurio sentado*; y cuatro libros de poemas. Actualmente es el director del *Taller de Cuento Ciudad de Bogotá*, adscrito a la Red Nacional de Talleres de Escritura Creativa . RENATA del Ministerio del Cultura.