

Patricia Sánchez-Cutillas

¿TE GUSTA ESCRIBIR?

MANUAL DE ESCRITURA CREATIVA
(ON EJERCICIOS)

Nueva edición revisada



Ediciones Corona Borealis

¿Te gusta escribir? Manual de escritura creativa con ejercicios - Patricia Sánchez-Cutillas

© Patricia Sánchez-Cutillas
© 2017, Ediciones Corona Borealis
Pasaje Esperanto, 1
29007 - Málaga
Tel. 951 088 874
www.coronaborealis.es

Maquetación editorial: Georgia Delena
Diseño de cubierta: Sara García

ISBN: 978-84-946061-3-7
Depósito Legal: MA xxx2017

Primera edición: mayo 2017

Distribuidores: <http://www.coronaborealis.es/?url=librerias.php>

Todos los derechos reservados. No está permitida la reimpresión de parte alguna de este libro, ni tampoco su reproducción, ni utilización, en cualquier forma o por cualquier medio, bien sea electrónico, mecánico, químico de otro tipo, tanto conocido como los que puedan inventarse, incluyendo el fotocopiado o grabación, ni se permite su almacenamiento en un sistema de información y recuperación, sin el permiso anticipado y por escrito del editor.

Printed in Spain - Impreso en España

*Dedicado a Aladiab, a Raziel
y a los madroños.*

*Yo me dedico a crear debido al aburrimiento
que me producen la realidad y la monotonía de la rutina y de los
objetos que me rodean.*

Patricia Highsmith

Quizá sea precisamente esa rebelión contra la monotonía la que hace que nos maldigan a los escritores y escritoras. Sobre todo a los que empiezan, a los que están en el camino, pero que aún no han alcanzado el puerto del reconocimiento. Espero que este libro te ayude a llegar adonde quieras o, por lo menos, a avanzar algunas millas; que te sirva para calmar las voces del aburrimiento, las maldiciones y, sobre todo, como brújula para saber llegar. Y que el reconocimiento solo sea un lugar de paso donde puedas repostar el ánimo para seguir navegando hacia el rumbo absurdo, maldito y feliz que proporciona el placer de escribir para uno mismo.

Patricia Sánchez-Cutillas

Todos somos artistas

Las ideas están en todas partes. Puedes ir a buscarlas al otro lado del océano, pero también pueden estar en los armarios de tu casa.

Y al igual que las ideas, el talento también está en todas las personas. Todo el mundo lo tiene. Que se desarrolle o no, es otro asunto. El talento sirve para pintar cuadros, escribir libros, crear empresas, decorar casas, hacer tu propia ropa... Lo único que hay que hacer es explorarse para adivinar cuál es el campo adecuado.

La teoría de que Dios ha otorgado el don de hacer arte a unos pocos ya ha sido desbancada por lo psicólogos. La semilla de la creatividad la llevamos todos dentro esperando que la coloquemos en el continente adecuado para que pueda empezar a crecer.

La única diferencia entre un escritor famoso y una persona a quien le gustaría serlo es la imagen de uno mismo. El famoso ha creído en él y se ha estado preparando mucho tiempo desde el pasado. Quien aún no lo es, a veces tiene

el sueño vago de que si volviera a nacer, sería escritor, escultor, o lo que sea pero en su interior se avergüenza de sus propias ambiciones.

Al elegir este libro estás apostando por ampliar nuevos horizontes en tu mundo y todo lo que haces por ti va a repercutir siempre de forma favorable en tu vida.

Te animo a que te explores, a que nunca te avergüences de tener ambiciones artísticas, a que apuestes por ti y a que te sorprendas por descubrir que tus capacidades nunca han tenido límites.

Un saludo,
Patricia Sánchez-Cutillas

CAPÍTULO I

Cómo dotar de alma a tus personajes

Construir personajes es labor de artesanos. Dotarlos de alma es labor de artistas.

Tus personajes deben ser creíbles, deben hacer olvidar al lector que no existen, deben hacerle olvidar que esa escena que se forma a través de las palabras no son más que signos impresos en el papel.

Sin ellos no existe la ficción.

En tu universo literario tienes que ser consciente de quién actúa, cómo habla, cuáles son sus colores favoritos y por qué, cómo es su aspecto físico, cuáles son sus deseos, temores u obsesiones, qué sentido tiene más desarrollado, cómo está decorada su casa o su habitación, qué lugares frecuenta y con qué tipo de gente se relaciona. Aunque estos datos no aparezcan en la narración, el autor o autora tiene que saberlo. Si un

personaje femenino va a una primera cita con un vestido rojo, tiene un significado; si va de rosa, otro. Sacar en una escena un mechero de plástico en vez de uno de oro es una forma de dar información. Si se toma una coca cola en vez de una fanta o un zumo estás dando información sobre el personaje.

¿Cómo se construyen?

¿Cómo se puede dar a luz a un personaje? Es sencillo. Quizá pienses que no se te ocurre ninguno. Pero a lo largo de tu vida has conocido a mucha gente. Tu memoria ha asimilado mucha información, diferentes psicologías, gustos y acciones. Dentro de la memoria no se borra nada. Quizá te cueste acceder a tu banco de datos. Pero todo lo conocido permanece en ti.

Tenemos un gran potencial en nuestro interior que podemos utilizar. Un potencial intuitivo e intelectual, elementos muy eficaces para dar vida y verosimilitud a seres de ficción.

Puedes crearlos de varias maneras. Una de ellas es fijarte en alguien que tengas cerca. Lee el comentario de E.M. Forster:

A todos nos gusta fingir que no usamos personas reales, pero en realidad lo hacemos. Yo he usado algunas de mi familia. La señorita Bartlett era mi tía Emily; toda la familia leyó el libro, pero nadie se dio cuenta. Tío Willie se convirtió en la señora Failing

Puedes tomar a una persona de la realidad como indica este autor. Pero recuerda que, sobre el papel y engarzado en tu historia, sufrirá una evolución, acabará tomando vida propia y se desvinculará de la persona original. Y no cometas la equivocación de pensar que necesitas haber viajado mucho o conocer en este momento a mucha gente para crear buenos personajes. El conductor del autobús al que subes cada día, las personas de tu oficina o el panadero te pueden servir por igual.

También puedes tomar otra opción buena tanto para la vida como para la Literatura. Si hay una parte de ti que te escuece o que escondes, una parte que intentas tapar, sácala, conviértela en un personaje y así te liberarás de su tiranía. Si una parte de ti siente envidia, aprovéchala, dale una salida creativa, metamorfoséala en un personaje envidioso. Todo lo que tienes en tu interior lo puedes utilizar para escribir, tanto tu parte luminosa como tus sombras. Cocínalo. Es la química lo que cuenta, la manera de combinar los ingredientes, el interés que pone las manos que las mezcla.

Otra opción es tomarlo de la Historia. Novelar con un personaje histórico puedes ser interesante. Para ello tendrías que documentarte e imaginarte las distintas situaciones que puede vivir tu criatura. Tendrás que respetar los hechos históricos y rellenar y colorear los huecos de sus emociones y su vida cotidiana. Recuerda lo que escribió Ernesto Sábato en *El escritor y sus fantasmas*:

Si es cierto que los personajes novelísticos salen del propio corazón del creador, nadie puede crear un personaje más grande que él mismo, y si lo toma de la

historia, lo bajará hasta su propio nivel. El teatro y la narrativa están atiborrados de Cleopatras y Napoleones que no son más altos que sus culpables.

Al revés, modestos seres son levantados hasta la altura de sus grandes creadores. Es probable que Laura y Beatrice hayan sido mujeres triviales; pero ya nunca lo sabremos, pues las que conocemos fueron levantadas hasta la cumbre de Petrarca y de Dante. El poeta hace con sus mujeres lo que en la escala humilde hace todo enamorado con su amada.

Hay muchas otras maneras de construirlos. Una de ellas consiste en inventártelo sin preocuparte de si te has inspirado inconscientemente en alguien que tu conoces o si es una parte de ti mismo. Confía en que nuestras manos tienen sabiduría y no pares de escribir. A veces podemos empezar a escribir sin tener muy claro cómo es el personaje y a medida que nos adentramos en la narración nos adentramos también en su verdadera personalidad. Cuanto más intimemos con nuestro personaje, más sabremos sobre él. Cuando ya lo conozcamos como si nos hubiéramos tomado más de un café juntos, podremos desprendernos de los primeros escritos donde su personalidad titubeaba.

Hay muchas formas de crear personajes. Tú tienes que saber cuál es la más útil para ti. En una novela donde aparece un número elevado de gente es casi imposible no mezclar varios métodos. Clarín en *La Regenta* creó tantos personajes que recurrió a la psicozoología con algunos, o sea, a crear un personaje con el carácter de un animal.

Arreola también utiliza ese método y el carácter animal nos hacen entender el alma de algunos seres humanos.

Mostrar en vez de demostrar

Una vez que lo tienes definido no nos tienes que explicar cómo es, sino mostrar su forma de ser por sus acciones: por lo que dice, por cómo lo dice, por sus pequeñas elecciones o por sus gestos.

En una narración nada se desperdicia, todo tiene un porqué. Describir una escena donde todos están sentados alrededor de una mesa redonda tiene un sentido. Si describes una escena alrededor de una mesa rectangular, tiene otro.

En una mesa rectangular hay lugares presidenciales, los extremos, que marcan las jerarquías. De los dos extremos tendrá más importancia el que no tenga una ventana o puerta detrás. Si describes, no ya una clásica reunión de trabajo, sino una escena familiar, la importancia psicológica la tendrá los personajes que presiden.

Una mesa redonda crea una atmósfera de informalidad y tranquilidad. Cada persona tiene el mismo espacio vital. En la leyenda del Rey Arturo los caballeros se sentaban alrededor de una mesa redonda para otorgar a todos el mismo orden de importancia. Sin embargo, al tener alguien, en este caso el rey, un estatus más alto que los demás, se creó una jerarquía sin saberlo y a los caballeros más cercanos a Arturo se les confería más poder.

Si creas una escena familiar alrededor de una mesa redonda, pero en ella hay alguien que tiene un sitio fijo

y este se sitúa enfrente de la televisión o disfruta de otro tipo de ventajas, habrá un orden de importancia según cómo se distribuya la gente. El lugar más ventajoso será para el miembro que tenga más poder.

Al poner a actuar a tus personajes los defines. No necesitas parar la narración y explicar cómo son. Perdería fuerza.

Tal vez el lector no se dé cuenta de forma racional, pero todos tenemos una gran capacidad intuitiva. Si se coloca a un persona no poderosa, y que apenas tiene fuerza en la trama o de carácter, presidiendo la mesa, el lector no sabrá por qué pero, a menos que haya una razón argumental, no será creíble en tu relato.

Las mesas cuadradas son buenas para escenas de juegos de cartas o de mesa, ya que todos comienzan en igualdad de condiciones.

Y si quieres situar una historia en una oficina, recuerda que cuanto más alto sea el respaldo del sillón del jefe, más deseo de intimidar a sus empleados tendrá. Con esto nos mostrarás que en una empresa se practica, o se intenta practicar, el culto a la personalidad de los jefes. En la película *El gran dictador* hay una escena en la barbería en la que Mussolini y Hitler compiten por dar mayor altura a sus sillones. Para ambos dictadores la imagen era muy importante.

Los gestos, las pequeñas acciones, los titubeos, las inseguridades, las iniciativas también dotan de alma a tus criaturas de ficción. Allan Pease en *Lenguaje del cuerpo* nos dice que hay una serie de normas no escritas que los occidentales respetamos fielmente. Por ejemplo, en un vehículo público atestado de gente nos dice:

1. *No es correcto hablar con nadie, ni siquiera con alguien conocido.*
2. *Debe evitarse mirar a la gente.*
3. *Debe mantenerse la “cara de póquer” completamente inexpresiva.*
4. *Si se tiene un diario o un libro a mano, se simulará estar enfrascado en la lectura.*
5. *Cuantas más personas haya en el lugar, menos movimientos deberán efectuarse.*
6. *En los ascensores debe mirarse el tablero que señala los números de los pisos.*

Este estudio corresponde al mundo occidental. Tendrá sus variantes de comportamiento según el país donde se desarrolle tu historia.

En tu relato alguien puede romper el silencio de un ascensor. De esta forma nos mostrarías a un optimista que espera respuesta a su comentario; o un altruista que desea congraciarse con todo el género humano; o alguien que carece de timidez y le gusta hacerse notar; o alguien que estuviera muy nervioso y necesitara hablar. Y si quisieras mostrar que está muy nervioso, en vez de decirlo le podría dar un ataque de risa ante las miradas de desaprobación de los demás usuarios.

¿Qué nombre puedes poner a tus personajes?

El nombre es importante. Es la máscara o tarjeta de visita que llevará a lo largo de toda la historia. No hay reglas para elegirlos, solo lo que te sugieren. Quizá la moda en los nombres de las mujeres sea más efímera que la de los nombres de los hombres. La moda en los nombres femeninos está más influida por las princesas, las actrices y la gente guapa en general.

Si tu personaje se llama Antonia, no es lo mismo hacerse llamar por el nombre entero o hacerse llamar Toñi. Ocurrirá lo mismo con Francisca cuando se haga llamar Paqui. Francisca o Antonia son nombres con fuerza, quizá un tanto anticuados según la zona donde vivan. Toñi y Paqui correspondería a mujeres que intentan dulcificar o incluso esconder sus nombres, mujeres a las que no les gusta su forma de llamarse o que prefieren la coquetería a la personalidad.

Un personaje masculino adulto, que ha heredado del nombre de su padre y le siguen llamando con el diminutivo (pongamos un Juanito, Pablito o Pepito) sin que le moleste, será siendo psicológicamente un hijo. O quizá un hombre *peter pan*. También puede ocurrir que sus amigos le llamen por su nombre y sus familiares con el diminutivo. Podría interpretarse como un deseo de que no crezca por parte de los familiares. En *Fortunata y Jacinta*, de Benito Pérez Galdós, Juanito Santa Cruz es un joven mimado por la vida y por su madre. De familia adinerada se desentiende de los estudios para pasárselo bien. No

le importa el dolor que ocasiona a Fortunata y Jacinta mientras él se lo siga divirtiendo.

Respecto a los apellidos, no es lo mismo llamarse Gutiérrez, Fernández o Sánchez que Balenciaga, Moliner de la Fuente o Alvencejillo. No es lo mismo llamarse Estellés en Valencia, donde el apellido es común, que Estellés en Extremadura. En Valencia abundan, en Extremadura sería un apellido poco común. En una de sus obras, Vázquez Montalbán crea un personaje femenino que es lesbiana a la que llama Marta y apellida Miguel.

Hay nombres de profesiones, Carpintero, Pastor, Zapatero que pueden proceder de antepasados que ejercían esos oficios; también topónimos como Francisco Madrid o M^a José Granada. Y otros nombres que nos cuentan sutilmente una parte de la trama. Por ejemplo, en *La Regenta*, de Clarín, el donjuán de la novela se llama Álvaro Mesía. En un momento de la historia, la Regenta lo ve como una persona cuyo amor le va a salvar de su hastío vital. Aunque al final provoca la caída de la Regenta.

Al poner el nombre a los personajes conviene hacerlo en español. Muchos escritores noveles tienen tendencia a poner nombres ingleses o ambientes extranjeros influidos por el cine o la televisión. A menos que el personaje sea de procedencia extranjera, hay que ponerlos en español. Excepto si quieres situar la historia en ambientes determinados en los que se tiende a poner a los niños nombres ingleses e incluso los escriben de forma españolizada: Yonatan, Yenifer...

¿Qué ocurre si nos imaginamos a un personaje y no sabemos cómo llamarlo? Entonces pon un nombre momentáneamente. Deja que la narración avance y, cuando

tengas más perfilado al personaje, encontrarás su nombre y apellido.

Una buena fuente de inspiración para los nombres puede ser la prosaica guía de teléfonos. Se pueden sacar muchas ideas no solo para los nombres sino también, en el caso de las Páginas Amarillas, para profesiones. Puedes mirar listados de apellido por Internet. La realidad suele superar a la ficción.

Elección artística

La elección artística es para pasártelo bien, no para sufrir. Es un ejercicio práctico que te sirve para proyectar lo que has asimilado en cada tema. Cuando la hagas, recuerda que dentro de ti vive un creador y un crítico. Mientras estás escribiendo, la voz del creador tiene que ser más fuerte que la del crítico para que no te bloquee.

1º-Enuncia unas cinco o seis reglas sobre cómo se tiene que comportar la gente en una situación determinada. Puede ser en la cola de un banco, en la del autobús o cualquier otra situación que te inventes.

2º-Lee este ejemplo:

Un personaje indeciso:

Qué dice: Oye, quizá mañana si me decido voy por ahí.

Qué hace: Sale de su casa, anda dos pasos y se para. Vuelve después y de meter la llave en la puerta, se gira para irse de nuevo.