

SEMINARIO 2:
EL QUÉ Y EL CÓMO DEL ARTE DE NARRAR:
DE MAMÁ OCA A HUGO CABRET

Documento extra
Reglas para la escritura de nuestro cuento de hadas

1. El cuento tiene que incluir los siguientes elementos: héroe, donante, objeto mágico, agresor y/o falso héroe.

Salvo el falso héroe, todos los demás elementos son obligatorios. No hay distinción de género, especie o categoría, pues el héroe puede ser una persona (hombre o mujer), un animal o incluso una cosa. Lo mismo sucede con los demás elementos. El donante, por cierto, es el personaje que le ofrece al héroe el objeto mágico. No hace falta explicar que el agresor será el malo de nuestra historia. Dependiendo del itinerario que nos haya salido del Documento 3, así como de nuestro gusto, podemos incluir un falso héroe o no en nuestra historia. Por supuesto, puede haber algún personaje más si así se desea (por ejemplo, si el héroe al final se casa, entendemos que se casará con alguien; si el héroe socorre a una familia o pertenece a ella, suponemos que tal familia tendrá miembros, etc.).

2. Al menos uno de los elementos anteriores tiene que estar relacionado de una u otra forma con el mundo de las náyades.

Aprovechando lo que ya sabemos de las náyades, nuestro cuento debe estar relacionado de alguna manera con ellas. Esto no significa que no podamos permitirnos tomarlas como excusa: aunque las náyades en la mitología clásica propiamente sean ninfas, nosotros podemos interpretarlas como hadas sin ningún problema. Puede ser un cuento todo de náyades, donde todos los elementos estén relacionados con ellas, o puede ser un cuento en el que uno de los elementos (héroe, donante, objeto mágico, villano y/o falso héroe) surja del mundo náyade o haga referencia a él.

3. El cuento ha de escribirse a partir de las posibilidades de construcción argumental que nos han salido en el Documento 4 para PRADO: *Poniendo negro sobre blanco las soluciones escogidas. Elementos de la trama.*

Aunque puede hacerse si así se desea, no es estrictamente necesario que aprovechemos todos y cada uno de los elementos que tengamos ahí. Lo importante es que la trama se reconozca.

1. PLANTEAMIENTO. En este caso empezaremos a construir nuestra historia según las opciones que tengamos en nuestro documento: A o a.

2. NUDO. En este caso es donde nos podemos permitir hacer más modificaciones. El apartado 2 (letras B, C, D-E y F) es obligatorio. No así el apartado 2b (letra G), que dependerá de lo que el azar nos haya deparado y que puede que ni

tengamos. El apartado 2c (letras H, I, J y K) es obligatorio. El apartado 2d es totalmente opcional. El apartado 2e tiene una parte obligatoria (la letra O) y otra opcional (la letra P).

3. DESENLACE. En este caso nos encontramos con algunas letras opcionales (Q y R-S) y otras obligatorias (T, U, W).

4. El cuento tiene que escribirse sobre la plantilla que hemos maquetado en el documento de Google Drive.

Este es el documento que habremos maquetado en la Sesión 6 del Seminario, que tenemos guardado en nuestra carpeta de Drive.

5. El cuento tiene que tener 16 páginas de modo obligatorio.

Recordemos que vamos a hacer un *chapbook* y que eso nos requiere trabajar con un documento que simula una plancha de imprenta antigua. Así que 16 páginas con el formato definido en nuestro borrador Drive es lo obligado.

6. El cuento tiene que tener un mínimo de 7 ilustraciones y un máximo de 16.

Dependiendo del modo que hayamos escogido para relacionar texto e imagen, las ilustraciones se darán en ese número.

7. Y el más difícil todavía: en la situación de partida (A o a del Documento 4), tiene que estar implícito un binomio fantástico.

Para construir el binomio fantástico debemos valernos del Documento 3 para PRADO. En la *Tabla de elementos sensoriales* escogeremos dos al azar cuya única condición es que pertenezcan a distintas categorías (por ejemplo: un elemento del olfato y otro de la vista; o uno del gusto y otro del tacto, etc.). A partir de estos elementos construiremos nuestra situación de partida, o por lo menos nos preocuparemos de que en tal situación haya alguna referencia a dicho binomio para que el lenguaje empleado rompa lo previsible. A lo largo del cuento, no obstante, podemos jugar con los elementos que tenemos e introducir pequeños binomios fantásticos en las distintas situaciones si así lo deseamos.