

PAUTAS PARA CONSTRUIR UNA HISTORIA

PASO 1. DECIDIENDO TEMA Y TIPO (O GÉNERO)

- Casi con seguridad, esta parte ya la tenemos.
- Lo primero de todo consiste en decidir qué tipo de historia queremos escribir y sobre qué tema.
- Las opciones, como ya vimos, son muchas: cuento original, cuento oral versionado, cuento literario, *fanfiction*, mito clásico, cancionero, etc.
- Si ya lo tenemos, vamos a ponerla en marcha.

PASO 2. GENERANDO UNA IMAGEN (O IDEA)

- Toda historia necesita, para desencadenarse, una imagen o idea.
- Por ejemplo, si hacemos un cuento clásico, más o menos del tipo oral que hemos visto en clase, hay algunas imágenes (o ideas) arquetípicas que pueden ser recurrentes: una niña (o un niño y una niña) que tienen que cruzar un bosque; una persona pobre de solemnidad que ruega porque su suerte cambie; tres hermanos que se enfrentarán a un conflicto, etc.
- A partir de esa imagen, generamos la idea.

PASO 3. GENERANDO OTRA IMAGEN (U OTRA IDEA)

- O, mejor dicho, a partir de la imagen anterior generamos la primera idea.
- Porque, para que esta avance, necesitamos otra imagen.
- La que sea, siempre y cuando sea una imagen muy alejada de la anterior.
- Quizá nos podemos valer de alguna imagen extraída del libro de Bruno Gibert, *Mi pequeña fábrica de cuentos* (Barcelona, Thule, 2008).
- Ese alejamiento entre las dos imágenes, que apuntan a realidades aparentemente inconexas, nos dará más juego a la hora de elaborar nuestra historia.

PASO 4. ESTABLECIENDO UNA RELACIÓN ENTRE LAS DOS IMÁGENES (O IDEAS)

- ¿Qué relación hay entre las dos imágenes?.
- Empezamos a trazar primeros bocetos de borrador con el argumento principal de la idea.
- Lo importante en esta parte es no tener prisa: formulamos propuestas y más propuestas hasta que una nos convence de un modo definitivo.
- Hay que proponer, descartar y modificar cuantas veces sea necesario.

PASO 5. DEFINIENDO LA ESTRUCTURA

- Y ahora trazamos la estructura, que para un cuento clásico debería ser tripartita.
- Esto quiere decir que, en primer lugar, necesitamos un planteamiento: presentamos a los personajes y planteamos un conflicto (es fundamental que haya un conflicto), que muchas veces lleva al protagonista a partir y a abandonar su lugar de procedencia (aunque esta es una condición frecuente en los cuentos de hadas, pero no la única ni una obligada).
- A continuación viene el nudo: el protagonista afronta el conflicto; parte en busca de una solución; pasa una prueba o una serie de pruebas (y aquí las posibilidades son muchas: puede encontrarse con un donante que le ofrezca un objeto mágico, con un antagonista, con un cómplice, etc.).
- Y, por último, tenemos el desenlace: se restituye el orden, se acrecienta la fortuna del protagonista, se salva y supera de modo definitivo una situación difícil... En cualquier caso, sea cual sea la solución que se nos ocurra, todo cuento es un viaje. Al llegar aquí tiene que haber un progreso, una sensación de cambio y de, por así decirlo, misión cumplida.

PASO 6. HACIENDO EL BORRADOR

- Vamos a la carpeta de Drive en la que guardamos el documento «Borrador de Chapbook» y clicamos con el botón derecho del ratón en «Hacer una copia».
- Ahora, sobre el nuevo archivo, volvemos a clickar en el ratón derecho del nuevo documento y clicamos con el botón derecho en «Cambiar nombre», y renombrados el nuevo archivo como «Maqueta de recuperación».
- Este nuevo archivo no lo tocaremos. Lo dejaremos como está para, en el caso de tener algún problema, poder volver a hacer nuevas copias a partir de él en el futuro sin perder el trabajo de maquetación que hicimos en la sesión anterior.

- Sobre el documento «Borrador de Chapbook» redactaremos el resumen o argumento de la idea y comenzaremos a hacer un esquema con las escenas de la historia.

PASO 7. ESCRIBIENDO

- A partir del esquema que hemos generado, comenzamos a escribir la historia.
- Para los rasgos formales del cuento podemos repasar la *Lección #06 / El cuento infantil* de la asignatura.
- Tengamos en cuenta lo siguiente: nuestro cuento ha de tener 16 páginas exactas, pero hemos de contar con que debemos insertar las ilustraciones a modo de xilografías.
- Al menos una ha de ir en la portada, con lo que el texto que nos quede debería tener al final un total de entre 10 y 12 páginas como máximo, dependiendo del número de ilustraciones que queramos incluir.