UNA GUÍA PARA QUIENES EMPIEZAN A ESCRIBIR

La escalera de la escritura

0 Hábitos

1 La página

2 Un personaje que quiere algo

3 El conflicto y la escena

4 Quién lo cuenta, y cuándo

5 La vida interior

6 Que el lector siga leyendo

7 La estructura del todo

8 Dos historias, dos lógicas



CUESTIONARIOS Y CONSIGNAS · ILUSTRACIÓN: JERO

Cómo usar esta guía

Cada nivel supone el anterior: no se puede juzgar una escena sin saber qué quiere un personaje, y no se puede construir una lógica secreta sin saber construir una escena.

Los consejos vienen de dos tradiciones distintas. Una es **el guion de cine y la novela comercial**: objetivos, obstáculos, arcos, recompensas. La otra es **el cuento**, en especial la tradición rioplatense de Quiroga, Borges, Cortázar y Heker: compresión, interioridad, las dos lógicas. Muchas veces coinciden. Donde no, vas a encontrar una lámpara.

La primera tesis de Guillermo Martínez explica por qué existen las lámparas: «Toda afirmación en general sobre la escritura de ficción encontrará algún contraejemplo perfectamente legítimo en particular». Eso no impide trabajar con criterios firmes y flexibles a la vez.

Cada nivel termina con un cuestionario breve y una consigna de escritura tomada del *Abecé de consignas* de Pablo De Santis. Las respuestas del cuestionario, con una línea de explicación, están en la clave del final.

> 💡 Una lámpara marca un lugar donde las fuentes no están de acuerdo. Dice qué postura está pensada para el guion (y la trama de largo aliento), cuál para el cuento, y cómo elegir.

GUION · CUENTO · NOVELA · TODA FORMA

La escalera

0 **Hábitos** — *Antes de cualquier técnica*

1 **La página** — *La frase y el detalle*

2 **Un personaje que quiere algo** — *Objetivo, motivación, singularidad*

3 **El conflicto y la escena** — *Objetivo + obstáculo, un tiempo, un lugar*

4 **Quién lo cuenta, y cuándo** — *Narrador, tiempo y mundo*

5 **La vida interior: deseo y necesidad** — *El motor debajo de la trama*

6 **Que el lector siga leyendo** — *Tensión, preguntas, promesas*

7 **La estructura del todo** — *Del cuento a las formas largas*

8 **Dos historias, dos lógicas** — *Qué tiene adentro un cuento*

NIVEL 0

0

Hábitos

Antes de cualquier técnica

En estos puntos coinciden todas las fuentes, y ninguno es una técnica. Describen cómo trabajan los escritores.

Leer mucho, escribir mucho

- **Stephen King lo llama el «Gran Mandamiento».** No hay atajos; Murakami y Zinsser dicen lo mismo. Leer es el entrenamiento; escribir, la práctica.
- **«Cree en un maestro —Poe, Maupassant, Kipling, Chejov— como en Dios mismo»** (Quiroga, *Decálogo del perfecto cuentista*, I). Y en el III: «Resiste cuanto puedas a la imitación, pero imita si el influjo es demasiado fuerte. Más que ninguna otra cosa, el desarrollo de la personalidad es una larga paciencia».
- **Chéjov y *The Elements of Style* son las referencias compartidas.** Chéjov es el maestro más citado del cuento (el *Decálogo* de Quiroga lo pone primero); el manual de Strunk y White es el que todos citan.
- **«La originalidad se entrena en la lectura»** (Martínez, tercera tesis). La originalidad absoluta quizá sea imposible, pero no una «actitud» de originalidad: conocer lo que ya está hecho, o demasiado hecho, en tu línea, y buscar el elemento diferencial de tu texto «contra lo ya escrito».
- **Toda escritura reescribe otras escrituras.** Barthes, Bajtín y Kristeva describen cada texto como un mosaico de otros textos. Franco Dall'Oste (*Breve teoría del cuento*, clase 3) cita la versión de Charly García: «La música ya está hecha. Cuando le robas a uno, sos un mediocre, y cuando les robas a todos, sos un genio».

Escribir es reescribir

- **«La esencia de la escritura es la reescritura»** (Zinsser). Saunders define el proceso como «intuición más iteración»: la voz aparece en las correcciones.
- **Escribir con la puerta cerrada, corregir con la puerta abierta** (King). El primer borrador es privado; la corrección es para el lector.
- **Trabajar por capas** (Dada Groover). Hacé pasadas separadas para tareas separadas; por ejemplo, una pasada tardía solo para comprobar que cada escena llega emocionalmente.

- **Las tres edades de un texto** (De Santis). Imaginar es la infancia: todo vale. Escribir es la adolescencia: el mundo empieza a tener reglas. Corregir es la madurez, «con toda su carga de neurosis». Dejá reposar el texto, leelo en voz alta y recordá que el lector siempre es un recién llegado: al autor «le basta escuchar sus pasos para reconocerlos, porque él ha inventado el sonido de sus pasos».
- **Guardá lo que cortás.** Es más fácil cortar cuando nada se pierde del todo. Heker guarda un archivo de fragmentos recortados.

Ganas y disciplina

- **Las dos hipótesis de Heker:** «no escribir sin ganas» y «las ganas de escribir vienen escribiendo». Parecen contradecirse; juntas quieren decir que no se espera la inspiración: se la va a buscar a la página.
- **El bloqueo es información** (Shaelin Bishop). Cuando el borrador se resiste, casi siempre hay algo roto en la lógica de la historia. No fuerces las palabras: retrocedé y buscá dónde se torció la lógica.
- **«No escribas bajo el imperio de la emoción. Déjala morir, y evócala luego. Si eres capaz entonces de revivirla tal cual fue, has llegado en arte a la mitad del camino»** (Quiroga, IX).
- **El hábito del arte** (O'Connor, a partir de Maritain). Escribe la personalidad entera, consciente e inconsciente. «El arte es el hábito del artista»: un control que no es del todo consciente y que se construye durante años, como una manera de mirar el mundo.
- **Juntá gérmenes** (Highsmith). Casi cualquier cosa puede contener uno: un señor respetable que se mete una pera en el bolsillo sin pagarla, la lluvia que borra las huellas de una copa. Algunos gérmenes solo crecen cuando se les suma una segunda idea.
- **Un poco todos los días, «sin esperanza y sin desesperación».** Carver cita la regla de Isak Dinesen y la hace suya.

Planificar o descubrir: el debate del cuento

- **Los que planifican.** Poe construye el cuento como un reloj: primero el efecto, y «un plan cualquiera que sea digno de este nombre ha de haber sido trazado con vistas al desenlace antes que la pluma ataque el papel». Quiroga: «No empieces a escribir sin saber desde la primera palabra adónde vas» y «Toma a tus personajes de la mano y llévalos firmemente hasta el final». García Márquez compara el cuento con el hormigón: se vacía todo junto y de una vez. La escopeta de Chéjov: nada que no sea necesario.
- **Los que descubren.** Para O'Connor escribir es descubrir: «Yo ignoraba que él iba a robar esa pierna de madera hasta diez o doce líneas antes de que sucediera; pero cuando comprendí que tal cosa iba a suceder, descubrí que era inevitable». Para ella «la forma es orgánica, crece desde el material». Felisberto Hernández piensa que «en un rincón de mí nacerá una planta» y la ayuda a ser lo que está destinada a ser. Carver arranca de una frase («Él pasaba la aspiradora cuando sonó el teléfono») y avanza una línea a la vez, como en un poema.

- **Lo que comparten** (Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento*, clase 2): el control no es total, pero tampoco inexistente. Escribir es reconocer y nutrir una idea o tensión central, y el sentido está tramado en la historia, no se le agrega después.

Tres criterios para juzgar un texto

- **Originalidad, resolución, escritura** (Martínez, segunda tesis). «Ninguno de los tres puede desatenderse: si el texto falla en uno cualquiera de ellos, falla enteramente». Los tres se pueden discutir, ejercitar y aprender.
- **La resolución es la «cajita de herramientas»:** el punto de vista, el registro, la detección de lugares comunes, la dosificación de la información, los diálogos, la entrada de los personajes. Bien aprendida, se vuelve invisible y deja lugar a la voz propia.
- **«La escritura debe ser ante todo lucha contra el lugar común»** (quinta tesis): contra las expresiones cristalizadas y los clichés de «lo literario», y a favor de «un lenguaje dentro del lenguaje», con apropiaciones y rechazos de palabras propios, aun en el habla de la calle.

Herramientas, incluida la IA

- **«La IA es una herramienta, no un reemplazo del escritor»** (Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas*, clase 4). Produce patrones estadísticos sin comprensión real; tu experiencia y tu voz son lo que no puede poner.
- **Cuatro maneras de usarla** (Elizabeth Ann West, citada por Dall'Oste): los «jardineros» la usan para la lluvia de ideas; los «tejedores» combinan su escritura con la generada; los «panaderos» refinan varias versiones; los «arquitectos» estructuran historias con instrucciones precisas.
- **Reglas de uso:** empezar con experimentos chicos, ser específico, editar siempre lo que produce, mantener la voz propia, ser transparente y poner límites claros. Un pedido que solo diagnostique, sin reescribir, deja la escritura en tus manos.

> 💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN
>
> ### ¿Planificar primero o descubrir sobre la marcha?
>
> CUENTO: LOS QUE PLANIFICAN
>
> Poe planifica desde el desenlace y el efecto; Quiroga quiere saber el final antes de la primera línea; García Márquez vacía el cuento de una vez. En la entrevista con Heker aparece la idea de que el cuento está más «armado» desde el principio que la novela.
>
> CUENTO: LOS QUE DESCUBREN
>
> O'Connor descubre el sentido mientras escribe; Felisberto deja crecer el cuento como una planta y desconfía de «los extranjeros» que la conciencia le recomienda; Carver sigue una sola frase para ver adónde lleva.
>
> NOVELA: LAS DOS POSTURAS
>
> Brandon Sanderson planifica por ciclos de trama, empezando por la recompensa. Shaelin

> Bishop defiende la escritura de descubrimiento: alcanza con una dirección general, y descubrir es una herramienta, no una identidad.
>
> **Cómo elegir:** *No es guion contra cuento: hay grandes cuentistas de los dos lados. Averiguá qué tipo de escritor sos en cada cuento. Si planificás, planificá el efecto y el final. Si descubrís, corregí hasta que cada elemento sirva a lo que encontraste.*

FUENTES *Stephen King, *Mientras escribo* · William Zinsser, *On Writing Well* · Strunk y White, *The Elements of Style* · Horacio Quiroga, *Decálogo del perfecto cuentista* · Liliana Heker, entrevista sobre *La trastienda de la escritura* · Edgar Allan Poe, *Filosofía de la composición* · Flannery O'Connor, *El arte del cuento* · Raymond Carver, *Escribir un cuento* · Felisberto Hernández, *Explicación falsa de mis cuentos* · Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento* (clases 2 y 3) y *Cajón de herramientas* (clase 4) · Guillermo Martínez, *Once tesis (y antítesis) sobre la escritura de ficción* · Pablo De Santis, *Contar un secreto* · Patricia Highsmith, *Suspense* · Shaelin Bishop (ShaelinWrites) · Dada Groover · Brandon Sanderson*

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 0 — las respuestas están en la clave del final

1 ¿Qué quiere decir Heker con «las ganas de escribir vienen escribiendo»?

a) Que solo hay que escribir con inspiración
b) Que las ganas de escribir las produce el acto de escribir
c) Que escribir es una obligación y las ganas no importan
d) Que las ideas vienen de la lectura y no de la escritura

2 En la fórmula de King, ¿cuándo tiene que estar abierta la puerta?

a) Al escribir el borrador
b) Al leer
c) Al corregir
d) Nunca

3 Según Shaelin Bishop, ¿qué suele estar diciéndote el bloqueo?

a) Que necesitás un descanso
b) Que algo está roto en la lógica de la historia
c) Que tenés que pasarte a planificar
d) Que la idea no es original

4 ¿Qué autor es el más citado como maestro del cuento?

a) Stephen King
b) William Zinsser
c) Antón Chéjov
d) Brandon Sanderson

5 **¿Qué aconseja Quiroga sobre la emoción?**

a) Escribir mientras se la siente con más fuerza
b) Dejarla morir y evocarla luego
c) Evitar los temas emotivos
d) Describirla con adjetivos

6 **Los tres criterios de Martínez para juzgar un texto son:**

a) Trama, personaje, tema
b) Originalidad, resolución, escritura
c) Principio, medio, final
d) Voz, tono, estilo

7 **Felisberto Hernández compara el nacimiento de un cuento con:**

a) Un reloj que se arma
b) Hormigón que se vacía
c) Una planta que nace en un rincón de sí mismo
d) Una fotografía

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Diario

Durante un mes, llevá un diario, no para anotar lo que hacés, sino conversaciones oídas al pasar, una historia que alguien te cuenta, algo que te llamó la atención. Una vez por semana, seguí el consejo de John Berendt que recoge De Santis: «Tomar un incidente y escribirlo como una pequeña viñeta. Darle color, incluidas acotaciones y diálogos, darle forma de historia con un comienzo, un medio y un final». Marcá las entradas que podrían ser un germen, en el sentido de Highsmith.

NIVEL 1

1

La página

La frase y el detalle

La unidad mínima del oficio es la frase, y la unidad mínima de sentido es el detalle concreto. Aquí mandan dos reglas: mostrarle la evidencia al lector y cortar lo que no trabaja.

Mostrar y contar

- **Mostrar dramatiza; contar resume** (K. M. Weiland). Ninguno de los dos está mal. Todo relato mezcla ambos; un relato hecho solo de escenas sería ilegible de tan largo.
- **Dale al lector 2 + 2, no 4** (Andrew Stanton, de Pixar). Al lector le gusta deducir. Si le das la conclusión, le quitás el placer de descubrirla.
- **Desconfiá de los verbos de pensamiento** (Palahniuk). En lugar de «supo», «sintió», «se dio cuenta», dale la evidencia que le haría saberlo al lector.
- **Lo concreto le gana a lo abstracto.** No escribas que es inteligente: mostrá la llave que fabricó con hilo dental y una espátula.
- **Poné la emoción en el cuerpo y en la acción**, y dejá que la voz y el subtexto carguen lo que no se dice.
- **La técnica combinada:** contar algo brevemente y probarlo enseguida con una imagen concreta. Frances Hodgson Burnett dice que Mary es antipática y en seguida muestra su cara flaca, la piel amarillenta, el gesto agrio.

Economía

- **«Omitir las palabras innecesarias»** (Strunk y White, regla 17). King la repite; la versión de Zinsser es «simplificar, simplificar».
- **«El secreto de ser aburrido es decirlo todo».** Unos se la atribuyen a Chéjov y otros a Oscar Wilde; todos coinciden en que la ficción concentra la experiencia en vez de registrarla.
- **«No adjetives sin necesidad»** (Quiroga, VII). «Inútiles serán cuantas colas de color adhieras a un sustantivo débil. Si hallas el que es preciso, él solo tendrá un color incomparable. Pero hay que hallarlo». Y en el VI: «Desde el río soplaba el viento frío»: para esa circunstancia no hay en lengua humana más palabras que esas.

- **Mezclá tres texturas** (Palahniuk): descripción («Un hombre entra en un bar»), instrucción («Entra en un bar») y exclamación («Ay, suspiró»). La mayor parte de la narrativa es solo descripción; mezclar las tres suena a cómo habla la gente.
- **Sin trucos** (Carver). «Al primer signo de juego o de truco en una narración, sea trivial o elaborado, cierro el libro». Con un lenguaje claro se puede dotar a los objetos comunes —«una silla, la cortina de una ventana, un tenedor, una piedra, un pendiente de mujer»— «con los atributos de lo inmenso».

Descripción

- **«La descripción en la narrativa no es un mero adorno»** (Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas*, clase 2). Construye una experiencia sensorial, una atmósfera y la subjetividad del narrador.
- **Describí con verbos, no con adjetivos.** En «Fotos», Walsh nunca dice que Mauricio Irigorri es rebelde: «El niño Mauricio Irigorri le tocaba el culo a la maestra, eludía el cachetazo y en el recreo cobraba las apuestas».
- **Buscá el detalle significativo:** un objeto, un gesto o una acción que condense una persona, una escena o un conflicto.
- **Siempre hay alguien mirando.** Lo que se describe, y cómo, habla tanto de quien observa como de lo observado: qué sabe, cómo se siente, qué le llamaría la atención y qué pasaría por alto.
- **El tiempo verbal también describe** (Dall'Oste). El imperfecto («le tocaba») describe una costumbre; el pretérito perfecto simple («le tocó») narra un hecho puntual.
- **La rutina y el instante** (De Santis). La ficción tiene dos modos básicos de expresar el tiempo: lo que ocurre una y otra vez, y lo único. «Un músico tocó el violín en la orquesta de Filadelfia durante veinte años, sin que el arco rozara nunca las cuerdas. Un día su arco tocó la cuerda, emitió una nota y lo despidieron».
- **Usá los cinco sentidos**, pero elegí. Variá el ritmo —descripciones cortas para la acción, más largas para la contemplación— y evitá los moldes «El X era Y» o «Había un X en Y».
- **«La ficción opera a través de los sentidos»** (O'Connor). Henry James llamaba «especificación endeble» al detalle vago; Ford Madox Ford enseñaba que no se puede meter un vendedor de diarios en una historia si no se lo describe lo suficiente como para que el lector lo vea. Aun así, «cada detalle debe ser controlado a la luz de un objetivo primordial».
- **Que lo concreto «trabaje doble turno»** (O'Connor). En «Buena gente del campo», la pierna de madera es ante todo una pierna de madera; a lo largo del cuento acumula significado hasta que, cuando el vendedor de Biblias la roba, se lleva parte de la personalidad de la chica. Un detalle se vuelve símbolo por el trabajo que hace, no porque el autor lo etiquete.
- **Acertá con las cosas pequeñas** (Palahniuk). En los vitrales de las catedrales, los milagros iban en las ventanas más altas y el trabajo más meticuloso en lo que se veía primero: si el espectador creía las sandalias y los pliegues de la ropa, creía el maná. Descomponé un gesto crucial tan bien que el lector lo imite sin darse cuenta.

- **El habla local trae consigo una sociedad** (O'Connor). Cuando un personaje dice que tiene «una mula más vieja que Birmingham», en esa sola frase hay una sociedad y su historia; los personajes que hablan como en un estudio de televisión no tienen ninguna detrás.

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Está permitido contar?

GUION

Andy Guerdat (*The Go Draft*) deja el diálogo como último recurso: primero la acción, los objetos, el subtexto y el lenguaje corporal, porque la cámara solo puede mostrar. En un guion, «mostrar, no contar» es casi absoluto.

PROSA Y CUENTO

En la página, contar es una herramienta. Shaelin Bishop señala que la ficción literaria para adultos puede ser sobre todo resumen narrativo, y que la exposición y el pasado, escritos con propósito y detalle, son vitales. La técnica combinada cuenta y muestra en el mismo movimiento.

Cómo elegir: *En prosa, contá lo que el lector necesita atravesar rápido y mostrá lo que querés que sienta.*

FUENTES *Diane Callahan, *How to Show, Not Tell* · K. M. Weiland · Andrew Stanton, *The Clues to a Great Story* · Strunk y White, *The Elements of Style* · Horacio Quiroga, *Decálogo del perfecto cuentista* · Raymond Carver, *Escribir un cuento* · Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas* (clase 2) · Rodolfo Walsh, «Fotos» · Flannery O'Connor, *El arte del cuento* · Chuck Palahniuk, *Plantéate esto* · Pablo De Santis, *Contar un secreto* · Shaelin Bishop, *How to Write a Scene* · Andy Guerdat, *The Go Draft**

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 1 — las respuestas están en la clave del final

1 **¿Qué le pide al escritor la regla «2 + 2» de Stanton?**

a) Usar dos detalles por frase
b) Dar las partes y dejar que el lector llegue a la conclusión
c) Repetir dos veces cada idea importante
d) Equilibrar escenas y resúmenes

2 **¿Cuál de estos es un «verbo de pensamiento» del que conviene desconfiar?**

a) Corrió
b) Se dio cuenta
c) Susurró
d) Se rompió

3 **La técnica combinada consiste en:**

a) Alternar escenas y resúmenes
b) Contar un rasgo y probarlo enseguida con un detalle concreto
c) Mezclar primera y tercera persona
d) Combinar diálogo y acotaciones

4 **¿En qué medio «mostrar, no contar» está más cerca de ser una regla absoluta?**

a) El cuento literario
b) Las memorias
c) El guion
d) La novela literaria

5 **En «Buena gente del campo», de O'Connor, la pierna de madera:**

a) Es solo un símbolo
b) Es una pierna real que acumula significado hasta que su robo revela la aflicción más profunda de la chica
c) No tiene importancia en el cuento
d) Se explica en el primer párrafo

6 **¿Qué enseñan los vitrales de Palahniuk?**

a) Usar un lenguaje colorido
b) Si el lector cree los detalles pequeños que tiene a su altura, va a creer el milagro
c) Describir desde arriba
d) Poner el clímax al principio de la página

7 **¿Cómo muestra Walsh el carácter de Mauricio Irigorri en «Fotos»?**

a) Con una lista de adjetivos
b) Con sus acciones habituales
c) Con su monólogo interior
d) Con la opinión de otros personajes

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Rutina e instante

Escribí una experiencia verdadera, vivida o escuchada, donde se muestre un suceso que altera en un instante una rutina. Contá la rutina en imperfecto y el instante en pretérito. Describí con verbos, no con adjetivos, y elegí un detalle significativo.

NIVEL 2

2

Un personaje que quiere algo

Objetivo, motivación, singularidad

Una historia empieza cuando alguien quiere algo. Este nivel trata de volver visible ese deseo y de que quien desea sea alguien en particular, no un tipo genérico.

El objetivo

- **Que el objetivo sea visible y se pueda seguir.** El lector tiene que poder saber si el personaje se acerca o se aleja de él.
- **La prueba de las tres preguntas:** ¿el objetivo es visible? ¿Lo que está en juego es inmediato y personal? ¿Perseguirlo obliga al personaje a cambiar o a sacrificar algo? Si puede ganar sin cambiar, el objetivo es débil.
- **Los objetivos activan a los personajes pasivos**, y las historias calladas, centradas en el personaje, también los necesitan.
- **La motivación explica el objetivo.** La pirámide de Maslow sirve de menú: supervivencia, seguridad, pertenencia (la más común), estima, autorrealización.

La persona en particular

- **Empezá por una creencia central:** la regla tácita con la que vive el personaje. De ella salen su pasado, sus acciones y su personalidad.
- **Presentá a cada personaje de tres maneras:** que diga algo, que haga algo y que se vea su problema. El color de pelo y de ojos puede esperar.
- **Las contradicciones vuelven real a la gente.** Crean un pequeño misterio y alejan al personaje del estereotipo.
- **Alcanza con una manía**, si está ligada a su pasado y a su psicología. Un hábito raro funciona mejor con una razón inesperada detrás.
- **El personaje de los tres tiempos:** perseguido por el pasado (poca información, mucha angustia), en lucha en el presente (un problema externo y uno interno) y receloso del futuro, como Bill en *Cosas pequeñas como esas*, de Claire Keegan.
- **Las escalas de Sanderson:** proactividad, capacidad de identificación y competencia. Si bajás una, necesitás subir las otras; un personaje bajo en las tres es difícil de seguir.

- **Si no escuchás la voz de un personaje**, está poco desarrollado (Paul Chitlik). Volvé a quién es.

Diez dimensiones de un personaje

- **La lista de Franco Dall'Oste** (*Cajón de herramientas*, clase 3): subjetividad, contradicciones, carnalidad, biografía, historicidad, politicidad, condiciones materiales, lenguaje, resistencias, necesidades y deseos.
- **La historia y la política son parte de la persona.** En el análisis de Dall'Oste, el Quiquito de *Los pichiciegos*, de Fogwill, está hecho de la guerra de Malvinas que le toca vivir, no solo de su psicología.
- **Lo conocido más lo único.** Para evitar el estereotipo, combiná rasgos reconocibles con uno que sorprenda; Dall'Oste pone como ejemplo «Catedral», de Carver.
- **Personaje y acción se hacen mutuamente** (O'Connor): «los personajes se muestran por medio de la acción, y la acción es controlada por medio de los personajes».
- **«Pocos rasgos, pero decisivos»**, y además «ya en movimiento, enlazados con la trama» (Martínez, séptima tesis, a partir de Borges). No los presentes desde afuera antes de que empiece la historia: ponelos en una escena donde se revelen por sus actos, su manera de hablar o de pensar.
- **Evitá la «clausura conceptual»** (Martínez): decir primero cómo es el personaje y después mostrarlo actuando exactamente así, de modo que la acción no agrega nada.
- **«Los caracteres existen en función de los hechos, y los hechos en función de los caracteres»** (Borges, citado por Martínez). La vieja división entre cuentos de personaje y cuentos de trama no se sostiene en la práctica.
- **Partí de una persona, no de una trama** (O'Connor). Muchos cuentos flojos piensan una acción y después eligen a alguien que la ejecute. «Si se parte de una personalidad real, un personaje real, estamos en camino de que algo pase; antes de empezar a escribir, no se necesita saber qué».



DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿El protagonista tiene que querer algo visible?

GUION

Las guías de guion y Paul Chitlik exigen un objetivo externo y visible, establecido antes del final del primer acto; Sanderson pone la proactividad en primer lugar. Sin ese objetivo, parece que no pasa nada.

CUENTO

Buena parte del cuento latinoamericano renuncia al protagonista proactivo: los personajes de Rulfo o de Ribeyro están atrapados por el entorno, la pobreza o el destino. Su deseo suele ser chico, estar bloqueado desde el principio, o simplemente soportarse.

Cómo elegir: *Un cuento puede tener un protagonista casi sin capacidad de acción, pero*

entonces otra cosa tiene que sostener al lector: la tensión, una situación o una lógica secreta que se cierra.

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Quién manda: vos o tus personajes?

CUENTO: O'CONNOR, FELISBERTO

O'Connor dejó que sus personajes la llevaran hasta el robo de la pierna de madera. Felisberto deja crecer el cuento solo y desconfía de las intenciones que intenta imponerle.

NOVELA Y CUENTO: HIGHSMITH, MARTÍNEZ

Highsmith: un personaje rebelde puede desviar el argumento hacia algo mejor, pero no siempre es bueno: «Después de todo, uno es el jefe». El *Dodecálogo personal* de Martínez pide no creer en «los clichés románticos de personajes supuestamente desobedientes», y cita a Highsmith: «Sí, mis personajes también se rebelan a veces, pero uno debe recordarles quién es el jefe». Para él, «toda ficción es un artificio».

Cómo elegir: *Cuando un personaje se aparta del plan, frená y mirá, como dice Highsmith, varios días si hace falta. Quedate con el cambio si mejora la historia, no porque el personaje «lo quiso».*

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Partir del problema o de la persona?

GUION Y SERIES

Erik Bork: el 95 % de sus notas sobre guiones apuntan al concepto, y todo concepto se reduce a un problema central. Hay que tener bien el problema antes de armar la escaleta.

CUENTO

O'Connor: partir de una personalidad real. Si el escritor piensa primero una acción y después elige un personaje que la ejecute, en general no aparece ninguna personalidad.

Cómo elegir: *En un cuento, el problema suele ser lo que esta persona en particular no puede esquivar. Si partís del problema, preguntate si le podría pasar a cualquiera; si la respuesta es sí, el personaje todavía no está trabajando.*

FUENTES *Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas* (clase 3) · Flannery O'Connor, *El arte del cuento* · Guillermo Martínez, *Once tesis (y antítesis) sobre la escritura de ficción* · Patricia Highsmith, *Suspense* · Brandon Sanderson, clases de escritura · Paul Chitlik, *Write Better Conflict* · Erik Bork, *The Idea* · Claire Keegan, *Cosas pequeñas como esas* · Rodolfo Fogwill, *Los pichiciegos**

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 2 — las respuestas están en la clave del final

1 ¿Cuál de estas preguntas es parte de la prueba de las tres preguntas?

a) ¿El objetivo es original?
b) ¿Perseguirlo obliga al personaje a cambiar o sacrificar algo?
c) ¿El objetivo aparece en la primera página?
d) ¿El objetivo es simpático?

2 Al presentar un personaje nuevo, conviene:

a) Describir primero su aspecto
b) Contar su pasado en un párrafo
c) Que diga algo, que haga algo y que se vea su problema
d) Guardarlo para el segundo capítulo

3 ¿Qué hace que una manía funcione?

a) Tener varias
b) Que sea graciosa
c) Que esté conectada con el pasado y la psicología del personaje
d) Repetirla en todas las escenas

4 Las tres escalas de Sanderson son:

a) Ingenio, calidez, sabiduría
b) Proactividad, identificación, competencia
c) Deseo, necesidad, herida
d) Defecto, restricción, limitación

5 ¿Qué llama Martínez «clausura conceptual»?

a) Un final que cierra todas las líneas
b) Decir cómo es un personaje y después mostrarlo actuando exactamente así
c) Un personaje que nunca cambia
d) Un narrador que explica el tema

6 ¿Cuál de estas está en la lista de diez dimensiones de Dall'Oste?

a) Simpatía
b) Politicidad
c) Signo del zodíaco
d) Muletilla

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Epitafios

Leé algunos poemas de la *Antología de Spoon River*, de Edgar Lee Masters, donde los muertos del cementerio de un pueblo cuentan su vida. Escribí, en prosa o en verso y en primera persona, la vida de un personaje en forma de epitafio. Usá pocos rasgos, pero decisivos, e incluí una contradicción.

NIVEL 3

3

El conflicto y la escena

Objetivo + obstáculo, un tiempo, un lugar

Un objetivo más un obstáculo produce conflicto. Un conflicto en un tiempo y un lugar, con algo que cambia hacia el final, es una escena. Acá vive la mayor parte de los consejos prácticos.

Qué es el conflicto

- **El conflicto es un objetivo bloqueado por una fuerza**, no simplemente algo malo que pasa (Ellen Brock). El obstáculo puede ser una persona, la naturaleza, un objeto o una relación; si no hay ninguno, hay que inventarlo (Chitlik).
- **Escalá.** Los obstáculos tienen que volverse más difíciles; guardá el mayor para el final, o el resto de la historia va cuesta abajo.
- **La regla de la coincidencia** (Chitlik): si una coincidencia le facilita las cosas al personaje, sacala; si se las complica, dejala.
- **Acorralá a tu personaje** y recién después buscá la salida.

Qué es una escena

- **Escena y resumen.** La escena dramatiza en tiempo real; el resumen comprime el tiempo y se aleja.
- **Una escena es más que un movimiento y menos que un capítulo:** un solo hecho, en un tiempo y un lugar, donde los personajes negocian algo que importa, y algo cambia (Shaelin Bishop).
- **Sus seis materiales:** diálogo, acción y descripción (mostrar); narración de la vida interior, exposición y pasado (contar). No hay una proporción correcta; depende de para qué está la escena.
- **Coreografía y cuerpos.** El lector tiene que saber dónde está cada uno, y los personajes tienen que tener cuerpo, no flotar como cabezas que hablan.

Construir y poner a prueba una escena

- **El «qué» antes del «cómo»** (Andy Guerdat). Nombrá la única unidad de información emocional que entrega la escena y después buscá la manera más vívida y menos literal de entregarla.
- **Entrá tarde, salí temprano.** Saltá las llegadas y los saludos; salí apenas se produjo el cambio.
- **Objetivo, obstáculo, giro.** El personaje entra en un estado emocional y sale en otro. Brock lo llama el delta emocional: entra confiado, sale desesperado.
- **La prueba de la cadena** (Brock). Si podés sacar la escena y la cadena de la trama sigue firme, no la hace avanzar. Entonces tiene que, al menos, revelar algo del personaje (Chitlik); si no, cortala o mové su información a otra escena.
- **Escena y secuela** (Dwight Swain). Escena: objetivo, conflicto, desastre. Secuela: reacción, dilema, decisión, que fija el objetivo siguiente.
- **«Sí, pero» / «No, y además».** Dentro de una escena, cada intento sale bien con un costo o sale mal y empeora las cosas. Un sí o un no a secas la aplanan.
- **La información, «bajo el disfraz de la naturalidad y la necesidad»** (Martínez, octava tesis). Lo que no podemos suponer que el lector sabe, o lo que tiene que tener presente para algo posterior, debe absorberse en el fluir del relato, no darse como una clase.
- **«Espesá» el argumento** (Highsmith) con complicaciones para el héroe, o para sus enemigos, que lleguen como hechos inesperados.
- **La exposición como arma.** Nunca dejes que los personajes reciten datos; meté la información en un enfrentamiento donde alguien la use.

Diálogo

- **Tres funciones** (Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas*, clase 3): dar ritmo (cada personaje tiene su propio ritmo de habla), describir (el origen social, geográfico y cultural se nota en cómo habla la gente) y hacer avanzar la narración.
- **Lo que no se dice hace avanzar la historia.** En «Colinas como elefantes blancos», de Hemingway: «—Es una operación muy sencilla, Jig —dijo el hombre—. No es ni siquiera una operación propiamente dicha». La operación nunca se nombra.
- **Diálogo para la tensión, narración para el contexto** (Dall'Oste). El diálogo sirve para los enfrentamientos, las revelaciones y la dinámica entre personajes; la narración, para los escenarios, el contexto y el resumen.
- **Evitá el diálogo «estilo partido de tenis»** (Palahniuk): réplicas que van y vienen sin que pase nada más en la escena.
- **Errores comunes** (Dall'Oste): diálogos artificiales o forzados, exceso de adverbios en las acotaciones, réplicas que no aportan a la trama ni al personaje, y todos los personajes hablando igual. Escuchá conversaciones reales y leé tus diálogos en voz alta.

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Toda escena necesita conflicto?

GUION

Chitlik: si una escena no tiene conflicto, no es una escena; si no hace avanzar la historia ni revela al personaje, hay que cortarla. Guerdat agrega que cada escena tiene que hacer avanzar la columna vertebral de la historia.

CUENTO

Shaelin Bishop: la ficción breve se mueve hacia abajo, hacia el interior del personaje, más que hacia adelante por la trama; cada escena puede cavar una capa más en lugar de avanzar hacia un objetivo.

Cómo elegir: *En un cuento, una escena puede quedarse quieta en la trama, pero tiene que ir más hondo o hacer avanzar la lógica secreta. Si no hace ninguna de las dos cosas, la prueba de la cadena sigue valiendo.*

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿El diálogo puede llevar la trama?

CUENTO: DALL'OSTE

En *Cajón de herramientas*, hacer avanzar la narración es una de las tres funciones del diálogo, con «Colinas como elefantes blancos» como modelo.

PROSA: PALAHNIUK

«No uses los diálogos para hacer avanzar la trama». Un teniente que entra corriendo a anunciar que los marcianos están destruyendo Nueva York estafa al lector: «Cualquier nudo de trama que valga la pena incluir en tu historia, vale la pena describirlo con una escena».

Cómo elegir: *No se contradicen. La pareja de Hemingway nunca informa un hecho: la tensión de lo que no se dice es el hecho. Lo que Palahniuk prohíbe es el diálogo que anuncia algo que debería haberse mostrado.*

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

El diálogo: ¿último recurso o motor principal?

GUION

Guerdat: usar el diálogo solo cuando la imagen, los objetos, el subtexto y el lenguaje corporal no alcanzan.

PROSA (NOVELA Y CUENTO)

Shaelin Bishop, sobre la prosa: usá el diálogo, no la reflexión, para mover la historia. En la página, la alternativa al diálogo suele ser un personaje pensando, que es más lento. Dall'Oste coincide: diálogo para la tensión y las revelaciones, narración para el contexto.

> **Cómo elegir:** *La regla cambia porque cambia la alternativa. En la pantalla, la alternativa es una imagen; en la página, muchas veces es la reflexión.*

FUENTES *Paul Chitlik, *Write Better Conflict* · Ellen Brock, *How to Fix a Bad Scene* · Shaelin Bishop, *How to Write a Scene* y *7 Short Story Tips* · Andy Guerdat, *The Go Draft* · Dwight Swain, *Techniques of the Selling Writer* · Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas* (clase 3) · Ernest Hemingway, «Colinas como elefantes blancos» · Guillermo Martínez, *Once tesis* · Chuck Palahniuk, *Plantéate esto* · Patricia Highsmith, *Suspense**

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 3 — las respuestas están en la clave del final

1 **Según Brock, «pasa algo malo» no es conflicto salvo que:**

a) Le pase al protagonista
b) Haya un objetivo y una fuerza que lo bloquee
c) Pase en un diálogo
d) Sea sorprendente

2 **La regla de Chitlik dice que conviene dejar una coincidencia cuando:**

a) Ahorra tiempo
b) Le complica las cosas al personaje
c) Está anticipada
d) Pasa temprano

3 **En el modelo de Swain, la secuela está hecha de:**

a) Objetivo, conflicto, desastre
b) Reacción, dilema, decisión
c) Planteo, respuesta, ataque
d) Promesa, progreso, recompensa

4 **«Entrá tarde, salí temprano» quiere decir:**

a) Empezar siempre in medias res
b) Cortar llegadas y cierres: empezar justo antes del cambio y salir justo después
c) Presentar tarde a los personajes
d) Terminar cada capítulo en suspenso

5 **En «Colinas como elefantes blancos», el diálogo hace avanzar la historia porque:**

a) Explica el pasado de la pareja
b) Gira alrededor de una operación que nunca se nombra
c) Describe el paisaje en detalle
d) Da a cada personaje un acento regional

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Juego

Construí un cuento a partir de una situación de juego: una partida de ajedrez, de cartas, de dados, de la oca. El juego te da gratis un objetivo y un obstáculo. Escribí una sola escena, entrá tarde y salí temprano, y que cada jugada sea un «sí, pero» o un «no, y además».

NIVEL 4

4

Quién lo cuenta, y cuándo

Narrador, tiempo y mundo

Antes de pensar en arcos interiores y finales, hay que decidir quién cuenta la historia, en qué orden y dentro de qué mundo. Esas elecciones fijan el ritmo, el registro y cuánto se acerca el lector.

El narrador

- **El autor no es el narrador** (Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas*, clase 1). Borges nació en Buenos Aires en 1899; la voz de sus cuentos es una construcción, aunque lleve su nombre. El narrador es una herramienta más.
- **La primera persona** da intimidad y subjetividad: «Bastará decir que soy Juan Pablo Castel, el pintor que mató a María Iribarne…» (Sabato, *El túnel*).
- **La segunda persona** da inmediatez y mete al lector en la acción: «Caminas, esta vez con asco, hacia ese arcón alrededor del cual pululan las ratas…» (Fuentes, *Aura*). «Cómo convertirse en escritora», de Lorrie Moore, es una vida entera contada como instrucciones a un «vos»: «Primero intenta ser algo, cualquier otra cosa».
- **La tercera persona** va de la omnisciencia a la perspectiva limitada.
- **El estilo indirecto libre** es el más usado hoy: tercera persona, pero desde el punto de vista de un personaje. «Nomás llegó, fue a la cocina a ver si estaba el mono. Estaba y eso la tranquilizó: no le hubiera gustado nada tener que darle la razón a su madre» (Heker, «La fiesta ajena»). Permite estar cerca del personaje sin quedar limitado a su vocabulario.
- **Voz grande y voz pequeña** (Palahniuk). «La cámara es la voz pequeña. El recurso de la voz en off es la voz grande». La pequeña narra la acción en tiempo real; la grande cavila y transmite el significado. Pasar de una a otra es una decisión, no un accidente.
- **La elección del narrador define** el ritmo del relato, la formalidad del lenguaje, la percepción del lector y el tono (Dall'Oste).

Orden y tiempo

- **Fábula y trama** (De Santis). «En los relatos sencillos el orden de los hechos coincide con el orden de la historia. Y sin embargo casi nunca es así». Decidir ese orden es una de las primeras decisiones.

- **La forma clásica** viene de Aristóteles: planteamiento, nudo y desenlace. La mayoría de las alternativas se construyen contra ella.
- **Alternativas** (Dall'Oste): in medias res, estructura no lineal, fragmentada, enmarcada o circular. *La ciudad ausente*, de Piglia, combina varias.
- **Herramientas del tiempo:** analepsis (flashback); prolepsis (sutiles anticipaciones del futuro, que Samanta Schweblin usa en *Distancia de rescate* para crear tensión); tiempo subjetivo, que se estira y se contrae (Alan Pauls, *El pasado*); tiempo cíclico.
- **Con varias temporalidades, la pregunta dramática cambia** (Dall'Oste). Puede no responderse al final y, en cambio, repetirse y transformarse a lo largo de las distintas líneas temporales.
- **El tiempo quebrado puede significar algo:** cuestionar las narrativas históricas oficiales o explorar la memoria colectiva, como hace buena parte de la narrativa latinoamericana.

Construir un mundo

- **Todo escenario se construye** (Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas*, clase 2), incluso una ciudad real: mostrás una versión filtrada por tus personajes y tu trama.
- **Coherencia interna.** Mantené consistentes las reglas de tu mundo; si hace falta, llevá un registro.
- **Otra vez el iceberg:** sabé mucho más del mundo de lo que mostrás; ese conocimiento se filtra en la escritura.
- **Lo familiar y lo extraño.** Philip K. Dick conserva San Francisco, pero los animales vivos son escasos y se volvieron símbolo de estatus; Ursula K. Le Guin le da a Gethen un clima y un sistema de género que lo condicionan todo.
- **Mostrá el mundo a través de la rutina:** un día normal, cómo habla la gente, su jerga.
- **Trampas:** la sobrecarga de información, las inconsistencias, los estereotipos y los mundos perfectos, sin conflicto.

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Los hechos tienen que ir en orden?

GUION Y NOVELA

Las guías de escena y el mapa de preguntas de Groover suponen una cadena hacia adelante: objetivo, obstáculo, consecuencia, y una gran pregunta que se responde al final.

CUENTO

Dall'Oste muestra relatos fragmentados, circulares y con varias temporalidades, donde la pregunta dramática se repite en lugar de resolverse.

Cómo elegir: *Podés desordenar los hechos, pero no las causas. El lector tiene que poder reconstruir por qué pasó cada cosa (nivel 8).*

DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Cuánto mundo necesita una historia?

NOVELA Y GÉNEROS

La construcción de mundos en sentido pleno implica diseñar sistemas sociales, estructuras de poder, historia, mitología y las leyes de la naturaleza o de la magia, como hace Le Guin con un planeta entero.

CUENTO

En el cuento manda la compresión: un escenario, un lapso breve, la historia apenas sugerida (nivel 7). La economía de detalles es también el primer principio de Dall'Oste para construir mundos.

Cómo elegir: *Construí todo el mundo que quieras en tus notas, y llevá a la página solo la parte que toca el conflicto.*

FUENTES *Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas* (clases 1 y 2) · Ernesto Sabato, *El túnel* · Carlos Fuentes, *Aura* · Liliana Heker, «La fiesta ajena» · Lorrie Moore, «Cómo convertirse en escritora» · Chuck Palahniuk, *Plantéate esto* · Pablo De Santis, *Contar un secreto* · Samanta Schweblin, *Distancia de rescate* · Dada Groover*

PONETE A PRUEBA

Cuestionario del nivel 4 — las respuestas están en la clave del final

1 ¿Qué es el estilo indirecto libre?

a) Un diario en primera persona
b) Una tercera persona contada desde el punto de vista de un personaje
c) Un narrador omnisciente que comenta todo
d) Diálogo sin acotaciones

2 Según Dall'Oste, el narrador es:

a) Siempre el autor
b) El autor cuando el relato está en primera persona
c) Una construcción dentro del texto, distinta del autor
d) El protagonista

3 Una prolepsis es:

a) Un flashback
b) Una anticipación del futuro
c) Un hecho que se repite
d) Una historia dentro de otra

4 **¿Qué libro se cita como ejemplo de narración en segunda persona?**

a) *El túnel*
b) *Aura*
c) «La fiesta ajena»
d) *El pasado*

5 **La mejor manera de mostrar un mundo de ficción es:**

a) Una larga descripción inicial
b) Un glosario
c) Las rutinas y la vida cotidiana de los personajes
d) Un mapa

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Monólogo

Pedile a alguien que te cuente una anécdota de su vida mientras lo grabás o tomás nota. Convertilo en un monólogo: borrá tus preguntas y dejá solo la voz del entrevistado, «sin intromisiones, y respetando tanto como sea posible la voz ajena». Después contá la misma anécdota en tercera persona con estilo indirecto libre y compará lo que puede hacer cada versión.

NIVEL 5

5

La vida interior: deseo y necesidad

El motor debajo de la trama

Es la idea que más se repite en los manuales. El deseo es lo que el personaje persigue; la necesidad, lo que le falta. El deseo mueve la trama; la necesidad, el tema.

Deseo y necesidad

- **El deseo es externo y consciente:** una meta que el personaje conoce (Rocky quiere ganar la pelea). Lo vuelve activo y crea el conflicto externo.
- **La necesidad es interna y casi siempre inconsciente**, o el personaje la rechaza: un defecto, una herida, una creencia equivocada sobre el mundo (Woody, en *Toy Story*, necesita aprender a compartir).
- **La necesidad suele bloquear el deseo.** El egoísmo de Woody es justo lo que le impide volver a ser el juguete preferido de Andy.
- **El desequilibrio tiene un costo.** Deseo sin necesidad da acción que no conmueve (*Transformers*). Necesidad sin deseo da un protagonista reactivo y una trama donde parece que no pasa nada (*Manchester junto al mar*).
- **Objetivo público, objetivo privado.** Lo que el personaje dice que está haciendo, y la picazón de abajo. Sus acciones son estrategias para el privado.

Heridas y lo que está en juego

- **Herida central → compensaciones** (Peter Russell). La herida produce hábitos secretos y defensas. Cuando te trabes, preguntate qué cosa vergonzosa hace el personaje para sobrellevarla.
- **La confesión genera simpatía.** No nos identificamos con gente perfecta, sino con un defecto expuesto.
- **Deseo contra miedo.** La profundidad nace del roce entre lo que el personaje desea y el miedo o la creencia equivocada que lo frena. La elección bajo presión revela quién es.
- **Defecto, restricción, limitación** (Sanderson). El defecto se supera; la restricción es autoimpuesta; la limitación se rodea.

- **Lo que está en juego emocionalmente es el porqué** (Shaelin Bishop). Tres planteos: *razón* (necesito el objetivo externo porque está atado a uno emocional), *riesgo* (perseguirlo pone en peligro otra cosa), *sacrificio* (los dos objetivos se contradicen).
- **Criminales simpáticos** (Highsmith). El héroe criminal tiene que ser al menos razonablemente simpático, o fascinante por su depravación; en *Extraños en un tren*, la maldad de Bruno se compensa con la «bondad» de Guy.
- **La tragedia no es lo que está en juego.** Apilar muertes y pérdidas produce melodrama, salvo que la pérdida sea concreta y esté atada a los motivos del personaje.

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿El personaje tiene que transformarse?

GUION

Los manuales de deseo y necesidad y el héroe de «rito de paso» de Russell describen un arco completo de la A a la Z: el personaje persigue el deseo, descubre la necesidad, cambia, y ese cambio le hace ganar el clímax.

CUENTO

El cuento se construye de adentro hacia afuera, alrededor de un único momento revelador: una epifanía más que un arco. Shaelin Bishop: el clímax suele ser una decisión pequeña que muestra en quién se convirtió el personaje. En mucha narrativa latinoamericana, el personaje ni siquiera llega a cambiar.

CUENTO: LA ESTRUCTURA

Highsmith: en la novela de suspense «suele producirse un cambio drástico en el héroe»; el relato breve «puede tener sólo una escena y ocurrir en cinco minutos o menos». *How to Structure a Short Story*: una novela sigue una transformación; un cuento sigue una decisión bajo presión. La pregunta no es «¿va a sanar?», sino «¿va a elegir A o B?».

CUENTO: DALL'OSTE

En *Cajón de herramientas* (clase 3), el cambio del punto A al punto B es crucial, y puede ser mínimo. En «La Libertad», de Nicolás Verni: «Martín se levantó de la mesa y dijo que iba a comprar cigarrillos. Ni bien cerró la puerta de calle sintió que había empezado a correr».

Cómo elegir: *En un cuento algo tiene que moverse, pero puede ser mínimo (un gesto, como en las dos líneas de Verni) o una revelación (para el personaje, o solo para el lector), más que una transformación completa.*

FUENTES *Manuales de guion sobre deseo y necesidad · Peter Russell, entrevistas en Film Courage · Brandon Sanderson, clases de escritura · Shaelin Bishop, *Emotional Stakes* · Patricia Highsmith, *Suspense* · *How to Structure a Short Story*, de la autora de *Make Your Story Matter* · Franco Dall'Oste, *Cajón de herramientas* (clase 3) · Nicolás Verni, «La Libertad»*

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 5 — las respuestas están en la clave del final

1 ¿Cuál de estas afirmaciones es correcta?

a) El deseo mueve el tema; la necesidad, la trama
b) El deseo mueve la trama; la necesidad, el tema
c) Los dos mueven la trama
d) En la ficción solo importa la necesidad

2 Una historia con una necesidad clara pero sin deseo corre el riesgo de:

a) Caer en el melodrama
b) Tener un protagonista reactivo y una trama donde no pasa nada
c) Tener demasiadas subtramas
d) Tener un héroe antipático

3 En los tres planteos de Shaelin Bishop, «sacrificio» quiere decir:

a) Que el personaje muere
b) Que el objetivo externo y el emocional se contradicen
c) Que el personaje arriesga quedar expuesto
d) Que el pasado explica el objetivo

4 En «La Libertad», de Verni, ¿qué tamaño tiene el cambio de Martín?

a) Un arco de toda una vida
b) Un gesto: empieza a correr apenas cierra la puerta
c) Ninguno: sigue igual
d) Un cambio revelado en un epílogo

5 ¿Por qué apilar tragedias sobre un personaje no crea tensión?

a) Porque a los lectores no les gustan las historias tristes
b) Porque la pérdida solo importa si es concreta y está atada a los motivos del personaje
c) Porque la tragedia va solo en el clímax
d) Porque hace más lento el ritmo

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Genio de la lámpara

Escribí un cuento que tenga por tema los deseos y los métodos para alcanzarlos, en la línea de Aladino, de *El diablo en la botella* de Stevenson o de *La piel de zapa* de Balzac, donde un pedazo de cuero se encoge con cada deseo. El deseo es lo que el personaje quiere; decidí qué necesita y que el deseo le oculta, y cuánto le cuesta.

NIVEL 6

6

Que el lector siga leyendo

Tensión, preguntas, promesas

Cuando ya hay personajes en conflicto, la pregunta es por qué alguien seguiría dando vuelta las páginas. La respuesta: darle al lector información suficiente para temer y esperar, abrir preguntas a propósito y cumplir las promesas que hacés.

Tensión

- **La tensión nace de la información, no de esconderla** (Shaelin Bishop). Si el lector no sabe qué pasa o por qué importa, no siente tensión: se confunde.
- **Sus cinco materiales:** desenlaces posibles que importan; lo que está en juego (lo tangible y lo emocional juntos); la urgencia y los plazos; una ocasión (una fiesta, una reunión) que fuerce el enfrentamiento; y la inevitabilidad, vías tendidas para que el lector vea venir el choque.
- **Tres escalas:** micro (línea a línea: subtexto, silencios, hostilidad), narrativa (el conflicto principal) y temática (ideas en conflicto).
- **Herramientas de página** (Russell): relojes que corren, la alternancia de buenas y malas noticias, lo que está en juego subiendo en cada intercambio.
- **«¿Cuál es tu reloj?» y «¿Dónde está tu pistola?»** (Palahniuk). El reloj es cualquier cosa que limite la longitud del relato y lo obligue a terminar: un embarazo, los cuatro motores de un avión que se incendian uno tras otro, la cintura de Scarlett O'Hara. La pistola es la amenaza que el lector sabe que espera.
- **Dos ejes** (Palahniuk, a partir de Tom Spanbauer). El horizontal es la sucesión de nudos de la trama; el vertical, el aumento de la tensión emocional, física o psicológica. Limitá los elementos —llegás a destino con los mismos «caballos» con los que saliste— para que acumulen tensión.
- **Reciclá los objetos** (Palahniuk). Sacá y guardá el mismo objeto durante toda la historia: cada vez que reaparece, vuelve con un significado nuevo y marca una evolución de los personajes, como la pierna de madera de O'Connor.
- **Suspense por negación.** Plantear un tema y negarse a explorarlo: «La primera regla del club de la lucha es que no se habla del club de la lucha». Y no declares tus tesis: el lector quiere un descubrimiento gradual.

- **«Toda narración que conste de un principio, una mitad y un final tiene suspense»** (Highsmith); la de suspense simplemente tiene más.
- **La amenaza** (Carver). La sensación de que algo va a pasar. Él empieza a escribir «cuando siento que una nueva historia me amenaza», y conserva esa amenaza en el texto.
- **Tensión desde las primeras palabras** (Cortázar): «Un cuento es malo cuando se lo escribe sin esa tensión que debe manifestarse desde las primeras palabras o las primeras escenas».
- **No protejas a tus personajes.**

Preguntas y promesas

- **Hacé un mapa de preguntas** (Dada Groover). Anotá qué preguntas abre cada página y decidí dónde se responde cada una: algunas en la página siguiente, otras al final. Dejá una pregunta abierta solo a propósito.
- **Mejor reconocible que simpático.** El protagonista no tiene que caer bien, pero el lector tiene que reconocer algo humano en él.
- **Promesas, progreso, recompensas** (Sanderson). El comienzo promete un tono, un género, una trama y un personaje; el medio tiene que mostrar progreso en cada uno; el final tiene que pagar cada promesa. En *La guerra de las galaxias*, la vuelta de Han, la computadora que Luke apaga y la nave chica que vence a la grande pagan tres promesas distintas.
- **Toda historia es cambio, o amenaza de cambio.**

> 💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN
>
> ### ¿Claridad o secreto?
>
> PARA TODA FORMA
>
> Shaelin Bishop: esconder información crea frustración; la ambigüedad va alrededor del sentido, las decisiones y las emociones, no de los hechos básicos. Su consejo: compartí la información, no el sentido.
>
> CUENTO
>
> Guillermo Martínez construye el cuento sobre una lógica secreta que recién se revela al final.
>
> **Cómo elegir:** *No se contradicen. La lógica secreta no es información escondida: sus piezas están en la página todo el tiempo, a la vista, y lo único que cambia al final es su sentido. Eso es exactamente «compartí la información, no el sentido».*

> 💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN
>
> ### ¿Hay que responder todas las preguntas?

NOVELA

Groover: hay que responder casi todas las preguntas que se abren; dejar una abierta por descuido frustra al lector.

CUENTO

Muchos cuentos terminan con un sentido abierto: lo que significa el final puede quedar sin resolver aunque esté claro lo que pasó.

Cómo elegir: *Dejá abierto el sentido si querés, pero respondé las preguntas sobre los hechos.*

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Escribir para el público o para los personajes?

GUION Y MERCADO

Erik Bork: nos pagan para que el público sienta lo que vino a sentir; una idea viable tiene que ser entretenida. Groover: el lector tiene que quedar atrapado en las páginas de muestra, o no compra el libro.

CUENTO

Palahniuk: «te diría que te olvidaras de gustar»; los gustos cambian, y un libro que se queda en la memoria de alguien encuentra su público con el tiempo. Quiroga (X): «No pienses en tus amigos al escribir, ni en la impresión que hará tu historia. Cuenta como si tu relato no tuviera interés más que para el pequeño ambiente de tus personajes». O'Connor: «el único lector acerca del cual uno puede saber algo es uno mismo».

Cómo elegir: *Escribí el borrador para el mundo de los personajes. Usá las herramientas pensadas para el lector (mapa de preguntas, lo que está en juego, tensión) al corregir, para comprobar si ese mundo llega a alguien de afuera.*

FUENTES *Shaelin Bishop, *Tension, Stakes & Ambiguity* · Dada Groover, *How to Keep Your Readers Reading* · Dwight Swain · Brandon Sanderson, *Promises, Progress, and Payoffs* · Peter Russell · Chuck Palahniuk, *Plantéate esto* · Patricia Highsmith, *Suspense* · Raymond Carver, *Escribir un cuento* · Julio Cortázar, *Algunos aspectos del cuento* · Horacio Quiroga, *Decálogo del perfecto cuentista* · Flannery O'Connor, *El arte del cuento* · Erik Bork, *The Idea**

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 6 — las respuestas están en la clave del final

1 Según Shaelin Bishop, esconderle al lector información básica produce sobre todo:

a) Suspense
b) Misterio
c) Confusión
d) Ironía

2 ¿Cuál de estos es uno de los cinco materiales de la tensión?

a) Una ocasión que fuerce el enfrentamiento
b) Un protagonista simpático
c) Un final sorpresa
d) La narración en primera persona

3 Para Palahniuk, el «reloj» de una historia es:

a) La hora del día en que transcurre
b) Cualquier cosa que limite el relato y lo obligue a terminar
c) El ritmo del narrador
d) Un flashback

4 ¿Qué quiere decir Carver con la «amenaza» de una historia?

a) Un antagonista violento
b) La sensación de que algo va a pasar
c) Un final en suspenso
d) Un tono oscuro

5 ¿Qué es un mapa de preguntas?

a) Una lista de preguntas para entrevistar a los personajes
b) Un registro de qué preguntas abre cada página y dónde se responde cada una
c) Un gráfico de puntos de giro por porcentaje
d) Una lista de temas

6 ¿Por qué la lógica secreta de un cuento no rompe la regla de «compartir información»?

a) Porque los cuentos están exentos
b) Porque sus piezas están a la vista; solo su sentido se revela tarde
c) Porque siempre se explica en el primer párrafo
d) Porque en el cuento el lector prefiere confundirse

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Caja

Imaginá una historia donde hay algo encerrado en una caja, cofre o baúl, y tejé el relato alrededor de ese objeto escondido. Antes de empezar, hacé un mapa de preguntas: qué sabe el lector en cada página y cuándo se responde cada pregunta. Hacé volver la caja más de una vez, cada vez con un sentido nuevo.

NIVEL 7

7

La estructura del todo

Del cuento a las formas largas

Recién ahora la estructura tiene sentido: una forma que sostiene personajes, escenas y tensión. Primero va el cuento; después, los modelos de las formas largas, como estante de consulta.

El cuento

- **Fotografía, no cine** (Cortázar). La novela acumula, como una película; el cuento recorta un fragmento de manera tal que ese recorte actúe «como una explosión que abre de par en par una realidad mucho más amplia». «La novela gana siempre por puntos, mientras que el cuento debe ganar por knock-out».
- **Que se lea de una sola vez** (Poe). «Si una obra literaria es demasiado extensa para ser leída en una sola sesión, debemos resignarnos a quedar privados del efecto, soberanamente decisivo, de la unidad de impresión».
- **Planteá el concepto temprano.** Un cuento no tiene contratapa; el lector necesita la situación enseguida, como en «Los Ángeles», de Ling Ma, que empieza: «Mis cien exnovios viven conmigo».
- **Un andamio para empezar: el ensayo de cinco párrafos.** Introducción como hecho detonante, desarrollo como escalada, conclusión como clímax. Usalo para arrancar y después rompelo.
- **Acorralá al personaje**, física o emocionalmente, para que tenga que enfrentar lo que viene esquivando.
- **Comprimí.** Un conflicto central, un escenario principal, un lapso breve, sin subtramas ni escenas retrospectivas: la historia previa apenas se sugiere.
- **Volvé tangibles los temas:** una acción física repetida (un personaje que se lava una y otra vez) en lugar de una explicación.
- **El presente como lente del pasado.** El cuento atrapa a un personaje en una ventana estrecha que ilumina todo lo que lo trajo hasta ahí.
- **Diez decisiones** (Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento*, clase 4): punto de vista, tono y estilo, estructura temporal, grado de realismo, la historia visible y la oculta, caracterización,

atmósfera, final (cerrado o abierto, sorprendente o confirmatorio), extensión, y adhesión o subversión de un género.

- **Una decisión bajo presión** (*How to Structure a Short Story*). Un cuento sigue una elección significativa y los hechos que llevan a ella. Formulala así: «Al final, ¿el protagonista va a elegir A o B?»: seguridad o riesgo, verdad o comodidad, quedarse o irse.
- **«En un cuento bien logrado, las tres primeras líneas tienen casi la importancia de las tres últimas»** (Quiroga, V).
- **«El principio es más de la mitad del todo»** (Aristóteles, en la sexta tesis de Martínez). Ahí se deciden el punto de vista, el tono, el registro y la entrada de los personajes, y sobre todo la «autoridad narrativa»: originalidad, resolución y escritura ya deberían aparecer en ciernes.
- **«Establece tu autoridad, y podrás hacer lo que quieras»** (Tom Spanbauer, citado por Palahniuk). «La acción posee autoridad en sí misma»: los verbos claros y físicos arrastran al lector; un discurso lleno de detalle experto convence; acertar con las cosas pequeñas vuelve inevitable lo increíble.
- **Un cuento puede ser mínimo** (Highsmith): su germen puede ser tan leve como la lluvia que borra las huellas de una copa; puede «tener sólo una escena y ocurrir en cinco minutos o menos».
- **Una forma en siete tiempos** (*How to Structure a Short Story*): fijar el recipiente (0–15 %), hecho detonante (15–30 %), escalada (30–50 %), giro de la mitad (50 %), enfrentamiento (60–70 %), la elección (70–85 %), consecuencias (85–100 %). Terminá en la decisión final, no después, y considerá reflejar el comienzo (del orden a la ruptura, del aislamiento al vínculo) para que el cuento se cierre sobre sí mismo.

Cómo fue cambiando el cuento

- **De la voz a la página** (Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento*, clase 1). Los relatos orales; después *Las mil y una noches* y el *Decamerón*; con Poe y su teoría de la unidad de efecto nace el cuento moderno.
- **Tres formas** (Dall'Oste, clase 4). Clásico: cronológico, narrador omnisciente, final epifánico. Moderno: tiempo no lineal, narrador poco confiable, ironía, finales abiertos. Posmoderno: fragmentos, parodia, autorreferencia, finales múltiples.
- **La línea latinoamericana.** Borges; el boom (lo fantástico en lo cotidiano de Cortázar, García Márquez); el posboom (Piglia, Bolaño); y hoy Mariana Enriquez y Samanta Schweblin.
- **La nouvelle, una tercera forma** (De Santis). «Un género incierto», como la llamó Piglia: se define por lo que no es. Suele tener marco (alguien cuenta una historia que otro le contó), una atmósfera de misterio y melancolía, y un final que «se parece más a una despedida que a un portazo», con el secreto muchas veces intacto. *Bartleby*, *La metamorfosis*, *Los adioses* de Onetti.
- **Los géneros «menores» ganaron respeto** (Dall'Oste). El terror, la ciencia ficción y el policial (King, Le Guin, Enriquez) dan herramientas para explorar ansiedades colectivas.

Las formas largas (estante de consulta)

- **¿La idea es viable?** Erik Bork, que escribe para cine y televisión, la reduce al problema central y propone siete pruebas que en inglés forman la palabra PROBLEM: que castigue al personaje, que sea reconocible, original, creíble, que le cambie la vida, entretenida y significativa.
- **MICE** (Orson Scott Card, en la versión de Mary Robinette Kowal): medio, pregunta, personaje, evento. Cada hilo se abre y se cierra de una manera: entrar y salir de un lugar, una pregunta que se plantea y se responde, una identidad que se quiebra y se asienta, un orden que se rompe y se restablece. Se anidan y se cierran en orden inverso; los finales que terminan una y otra vez suelen estar cerrados fuera de orden.
- **Cuatro cuartos** (Larry Brooks): planteo, respuesta, ataque, resolución. El BMOC de Peter Russell ubica los giros en las páginas 30, 60, 90 y 110 de un guion.
- **Nueve modelos clásicos:** la pirámide de Freytag, la pirámide trágica, el viaje del héroe, el embrión de trama y su versión trágica, la estructura de siete puntos, la *Poética* de Aristóteles, el método del copo de nieve y *Save the Cat*.

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

Escaletas y números de página

GUION Y NOVELA

El BMOC (páginas 30/60/90/110), los cuatro cuartos, *Save the Cat* y el viaje del héroe están hechos para largometrajes y novelas: historias largas, movidas por objetivos, con lugar para subtramas y varios giros.

CUENTO

Las reglas del cuento prohíben las subtramas, los personajes secundarios y las escenas retrospectivas, y prefieren la profundidad al avance. La forma en siete tiempos es un andamio, no un contrato. La fotografía de Cortázar es lo contrario de una escaleta: un fragmento elegido y recortado.

Cómo elegir: *Para un cuento, tomá los modelos de las formas largas como vocabulario (hecho detonante, giro de la mitad, clímax), no como cronograma.*

FUENTES *Julio Cortázar, *Algunos aspectos del cuento* · Edgar Allan Poe, *Filosofía de la composición* · Shaelin Bishop, *7 Short Story Tips* · *How to Structure a Short Story*, de la autora de *Make Your Story Matter* · Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento* (clases 1 y 4) · Horacio Quiroga, *Decálogo del perfecto cuentista* · Guillermo Martínez, *Once tesis* · Chuck Palahniuk, *Plantéate esto* · Patricia Highsmith, *Suspense* · Pablo De Santis, *Contar un secreto* · Erik Bork, *The Idea* · Mary Robinette Kowal, el cociente MICE de Orson Scott Card · Larry Brooks, *Story Engineering* · Peter Russell*

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 7 — las respuestas están en la clave del final

1 ¿Cuál de estas es una regla para no pasarse de largo en un cuento?

a) Usar al menos dos subtramas
b) Nada de escenas retrospectivas: la historia previa se sugiere
c) Empezar por el pasado del personaje
d) Cambiar de escenario en cada escena

2 Según *How to Structure a Short Story*, ¿qué sigue un cuento?

a) Una transformación completa
b) Una decisión bajo presión
c) Una vida entera
d) Varias subtramas

3 ¿Dónde tiene que terminar un cuento, según la forma en siete tiempos?

a) Mucho después del clímax, con un epílogo
b) En la decisión final, no después
c) En el giro de la mitad
d) Cuando se resuelven todas las subtramas

4 En el modelo MICE, una historia de «medio» empieza y termina cuando:

a) Se plantea y se responde una pregunta
b) El personaje entra en un lugar y sale de él
c) Un orden se rompe y se restablece
d) La identidad del personaje se quiebra y se asienta

5 Para Martínez, ¿qué se juega sobre todo en el principio de un relato?

a) El final
b) La autoridad narrativa
c) La cantidad de palabras
d) El título

6 En la imagen de Cortázar, ¿cómo gana un cuento?

a) Por puntos
b) Por knock-out
c) Por descalificación
d) En el último round

7 ¿Qué modelo está pensado sobre todo para el guion?

a) La forma en siete tiempos
b) El ensayo de cinco párrafos
c) El BMOC (páginas 30/60/90/110)
d) Las dos lógicas

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Argumentos

Elegí uno de los argumentos de los *Cuadernos norteamericanos* de Nathaniel Hawthorne, como «Un hombre posee el objeto más perfecto que un mortal podría desear; al tratar de mejorarlo, lo estropea» o «Un viejo espejo. Alguien descubre la forma de que todas las imágenes que reflejó en el pasado vuelvan a la superficie». Escribí un cuento breve a partir de él: un solo recipiente, una decisión (A o B), tres primeras líneas que ya apunten al final, y terminá en la elección.

NIVEL 8

8

Dos historias, dos lógicas

Qué tiene adentro un cuento

Es el último peldaño, y viene de la tradición en lengua castellana. Explica por qué un cuento puede sentirse como una anécdota con sorpresa, y qué lo hace funcionar en cambio: una historia oculta debajo de la visible, y un final que se siente inevitable, no solo sorpresivo.

Dos historias y el iceberg

- **«Un cuento siempre cuenta dos historias»** (Piglia, *Tesis sobre el cuento*). Chéjov anotó: «Un hombre, en Montecarlo, va al casino, gana un millón, vuelve a casa, se suicida». La historia del juego está en primer plano; la del suicidio se construye en secreto.
- **«El arte del cuentista consiste en saber cifrar la historia 2 en los intersticios de la historia 1».** Cada historia tiene su propia causalidad: «Los mismos acontecimientos entran simultáneamente en dos lógicas narrativas antagónicas», y los elementos esenciales tienen doble función. En «La muerte y la brújula», de Borges, la edición popular de la *Historia de la secta de Hasidim* que publica un tendero parece una casualidad irónica en la historia 1 y es imprescindible en la historia 2. «Lo que es superfluo en una historia, es básico en la otra».
- **La historia secreta es una historia, no un sentido oculto.** «No se trata de un sentido oculto que dependa de la interpretación: el enigma no es otra cosa que una historia que se cuenta de un modo enigmático». El problema técnico del cuento es «¿Cómo contar una historia mientras se está contando otra?».
- **La versión clásica y la moderna.** En Poe y Quiroga, «el efecto de sorpresa se produce cuando el final de la historia secreta aparece en la superficie». Desde Chéjov, Mansfield y el Joyce de *Dublineses*, la tensión entre las dos nunca se resuelve: «el cuento moderno cuenta dos historias como si fueran una sola». Kafka invierte el procedimiento: cuenta con claridad la historia secreta y vuelve enigmática la visible.
- **El iceberg** (Hemingway): «lo más importante nunca se cuenta». En «El gran río de los dos corazones», la guerra no aparece nunca y el cuento parece la descripción de una excursión de pesca. Según Piglia, Hemingway contaría el casino con todo detalle y nunca diría que ese hombre se va a suicidar, «pero escribiría el cuento como si el lector ya lo supiera».

- **El arte de la elipsis** (Piglia sobre Walsh). Para Walsh, «la ficción es el arte de la elipsis, trabaja con la alusión y lo no dicho». En «Fotos» y «Cartas», las tensiones políticas y sociales están implícitas: «Walsh practica la técnica del iceberg a la Hemingway: lo más importante de una historia es lo que no se narra».
- **La yuxtaposición diferida** (Joyce, citado por Piglia): «Una palabra que ni siquiera notamos, un hecho insignificante que sólo ocupa una línea, encuentra su reverberación diez páginas después». Así se siembra la historia oculta.
- **De dónde vienen las historias** (Walter Benjamin, en la clase 3 de *Breve teoría del cuento*, de Franco Dall'Oste). El campesino cuenta historias de su tierra y vuelve extraño lo cotidiano; el marino trae historias de lejos y vuelve familiar lo exótico. Piglia los actualiza: la investigación de un crimen y el viaje.

Anécdota y cuento

- **Una anécdota es una secuencia de acciones con un final sorprendente** («No sabés lo que me pasó ayer»). Es más efectiva cuando el final, además de sorprender, resignifica; en eso se parece al cuento.
- **El cuento es un sistema de dos lógicas** (Guillermo Martínez, «El cuento como sistema lógico»). Una superficial, inicial, atada al sentido común, que el lector acepta al principio; y otra secreta, final, que va ganando terreno y resignifica todos los elementos. Martínez prefiere esta idea a la de las dos historias de Piglia, «porque muchas veces no existe del todo una segunda historia, sino sólo un alumbramiento distinto sobre los hechos».
- **El final como desplazamiento** (Martínez, undécima tesis). El final «debe proponerse un desplazamiento respecto a lo narrado, que reúna, resignifique o ilumine de una manera distinta todo lo leído». No implica necesariamente sorpresa —«un conejo sacado a último momento de la galera», diría Heker—, «pero sí cierto giro no del todo esperado, y que sin embargo se impone como necesario al lector»: la «necesidad y maravilla de la solución» que Borges pedía al policial. Muchas veces el primer germen del cuento ya contiene ese giro.
- **Un artefacto construido para su final** (De Santis). Desde Poe, el cuento moderno se arma para su final: «El final no es simple conclusión: es la estrella, la señal de la convicción, el secreto de la arquitectura». En la novela, en cambio, el final puede ser apenas la extinción de la acción.
- **El efecto es fatal, no sorpresivo.** El final debe sentirse inexorable y necesario. Hay sorpresa, pero está en descubrir la lógica secreta, bajo la cual los detalles de la superficie tienen otro sentido.
- **Dónde vive la segunda lógica.** En los detalles (objetos, personas y sus rasgos, el modo en que se ejecutan las acciones) y en la estructura (el narrador, el enfoque, el género textual).
- **El diagnóstico:** los cuentos que se parecen a una anécdota suelen tener una lógica secreta poco clara, incompleta o inexistente.

Causalidad y verosimilitud

- **Causalidad, no cronología** (E. M. Forster, George Saunders). «Murió la reina y luego murió el rey» es una sucesión; «murió la reina y luego el rey murió de pena» es una historia.

- **Trabajar hacia atrás** (Jeff Kitchen). Empezá por el final y preguntate qué tuvo que causarlo, y qué causó eso.
- **Inexorabilidad** (Marina Arias). Un relato es significativo si al llegar al final resuena un «claro, no podía pasar otra cosa».
- **Sembrá temprano.** Si una habilidad, un objeto o un rasgo resuelve el final, tiene que haber aparecido mucho antes; como regla práctica, al menos tres escenas antes, para que el lector no se sienta estafado.
- **La verosimilitud es coherencia interna**, no verdad histórica. Nabokov pide que el mundo, aunque sea irreal como el de Gógol, sea verosímil mientras dure la lectura.
- **Lo fantástico no requiere un objeto mágico** (Martínez, décima tesis). Puede ser «una hipótesis más convincente que cualquier explicación realista», «una atmósfera de extrañeza, una alteración de las facultades mentales, una acumulación de coincidencias, o un simple cambio de punto de vista». Hay que preparar señales anticipatorias y, si hay una transgresión de lo real, «conviene que esa transgresión sea única».
- **El pacto de lectura** (Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento*, clase 1). En la ficción, el pacto es que lo que se cuenta no sucedió de verdad; el lector la juzga por lo verosímil, no por lo verídico. «La ficción no renuncia a la realidad, sino a la verificación». Como dice Saer: «La ficción no solicita ser creída en tanto que verdad, sino en tanto que ficción».

Significación

- **«Una historia es una forma de decir algo que no puede decirse de ninguna otra manera»** (O'Connor). «El significado de la ficción no es un significado abstracto, sino un significado que se experimenta».
- **«Un cuento es una acción dramática completa»** (O'Connor), y «un buen cuento no debe tener menos significación que una novela».
- **La significación** (Cortázar). Un episodio doméstico, como en Chéjov o Katherine Mansfield, puede irradiar mucho más allá de sí mismo: «Un cuento es significativo cuando quiebra sus propios límites con esa explosión de energía espiritual que ilumina bruscamente algo que va mucho más allá de la pequeña y a veces miserable anécdota que cuenta». No depende solo del tema, sino de la intensidad y la tensión con que se lo trata.
- **Original y familiar a la vez** (Marina Arias, citada por Franco Dall'Oste). Una ficción significativa resulta inusitada y conocida al mismo tiempo, y abre un caso particular hacia algo universal.

Inventar y poner a prueba dos lógicas

- **Tres puntos de partida.** Desde una *escena*: tomá un protocolo estricto y literalizá su regla. Desde un *tema*: dejá que la metáfora se vuelva materia. Desde una *imagen*: dale a un objeto común una ley oculta.
- **Una plantilla.** *La fachada*: el protagonista intenta una acción cotidiana usando un objeto o un saber técnico. *El virus*: sin que lo sepa, ese objeto opera bajo una ley invertida o una

metáfora literal. *El choque*: si logra su objetivo superficial, sufre inevitablemente la consecuencia fatal.

- **Estudiá los modelos:** «La pata de mono» (W. W. Jacobs), «Cordero asado» (Roald Dahl), «El almohadón de plumas» (Quiroga), «Las ruinas circulares» (Borges), «Axolotl» (Cortázar). En cada uno, nombrá la lógica superficial y la secreta.
- **La corrección.** Pedile a un lector exigente que marque dónde la lógica inicial se siente forzada y dónde el final parece una sorpresa barata en lugar de una consecuencia inevitable.

DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Recompensa o fatalidad?

GUION Y NOVELA

La recompensa «para aplaudir de pie» de Sanderson y el clímax de Russell premian al héroe: el deseo y la necesidad se juntan, y el plan sale bien.

CUENTO

En el modelo de las dos lógicas, el final es una fatalidad: la lógica secreta se cierra sobre el personaje, muchas veces a causa de su propio objetivo superficial. El placer es el reconocimiento, no el triunfo.

Cómo elegir: *Los dos finales cumplen una promesa. La diferencia es cuál: el guion paga el plan del personaje; el cuento paga la lógica de la historia.*

DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿De dónde sale el sentido?

GUION

Un guion se diseña de afuera hacia adentro: objetivos, obstáculos y una cadena causal movida por el deseo.

CUENTO

Un cuento se diseña de adentro hacia afuera, alrededor de una situación cerrada o una crisis y de un único momento revelador. En la tradición latinoamericana, la trampa (social, metafísica, física) muchas veces reemplaza al plan del protagonista.

Cómo elegir: *Los niveles 2 a 5 te dan el plan del protagonista; el nivel 8, la trampa. Muchos de los cuentos más fuertes usan las dos cosas: un objetivo superficial claro que la lógica secreta convierte en el instrumento de la perdición del personaje.*

DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Sugerir u omitir?

CUENTO: HEMINGWAY, PIGLIA SOBRE WALSH

Lo más importante nunca se cuenta; la historia secreta se construye «con lo no dicho, con el sobreentendido y la alusión».

CUENTO: O'CONNOR

El principiante «cree que cuando omite algo está ejercitando su sutileza», pero «no puede encontrarse en un texto nada que no haya sido puesto de algún modo en él». «Que un cuento sea breve no significa que deba ser superficial».

Cómo elegir: *Piglia lo resuelve: la historia secreta se cuenta, solo que cifrada, en detalles que funcionan en las dos historias. Si el lector no encuentra ningún rastro de lo que dejaste afuera, no es un iceberg: es un hueco.*

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Dos historias o una lógica vista dos veces?

CUENTO: PIGLIA

Todo cuento cuenta dos historias, y la secreta es una historia completa contada en los intersticios de la visible: el suicidio detrás del millón ganado en el casino.

CUENTO: MARTÍNEZ

Muchas veces no hay una segunda historia completa, «sino sólo un alumbramiento distinto sobre los hechos»: dos sistemas de causalidad, «o más bien, una lógica desdoblada en dos».

Cómo elegir: *Usá el modelo de Piglia cuando algo pasa de verdad fuera de la vista: un crimen, una trampa, un plan. Usá el de Martínez cuando los hechos son los mismos y lo único que se da vuelta al final es su sentido.*

💡 DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Una lógica, o ninguna?

CUENTO: MARTÍNEZ Y POE

El cuento es un sistema lógico: una lógica superficial, una secreta y vínculos causales que vuelven necesario el final. Poe planifica todo el mecanismo desde el desenlace.

CUENTO: FELISBERTO HERNÁNDEZ

«Mis cuentos no tienen estructuras lógicas». Espera que el cuento crezca solo y desconfía de las intenciones que la conciencia intenta imponerle.

Cómo elegir: *Leé a Felisberto hasta el final: la planta «no conocerá sus leyes, aunque profundamente las tenga y la conciencia no las alcance». La lógica puede descubrirse en lugar de diseñarse, pero un cuento que funciona la tiene.*

DONDE LOS CONSEJOS SE SEPARAN

¿Giro final o nada de trucos?

CUENTO: CARVER, HIGHSMITH

Carver: «Al primer signo de juego o de truco en una narración, sea trivial o elaborado, cierro el libro». Highsmith lo llama «la escuela personal en contraposición a la escuela de los trucos»: los trucos son ideas ingeniosas que puede inventar cualquiera y no tienen nada que ver con la literatura; «las buenas narraciones cortas se hacen solamente con las emociones del escritor».

CUENTO: LOS MODELOS DE LÓGICA SECRETA

«La pata de mono», «Cordero asado» y «El almohadón de plumas» giran sobre una revelación final, y la lista de rasgos del cuento de Dall'Oste incluye un final que busca «sorprender o recontextualizar lo anterior».

Cómo elegir: *Rechazan lo mismo: un final que hace sentir estafado al lector. Martínez pide un giro no del todo esperado que se vuelve necesario, no un conejo sacado de la galera. Si el final resignifica lo que ya estaba en la página, no es un truco.*

FUENTES *Ricardo Piglia, *Tesis sobre el cuento* y prólogo a los *Cuentos completos* de Rodolfo Walsh · Guillermo Martínez, *Once tesis (y antítesis) sobre la escritura de ficción* y «El cuento como sistema lógico» · Pablo De Santis, *Contar un secreto* · Franco Dall'Oste, *Breve teoría del cuento* (clases 1, 3 y 4) · Flannery O'Connor, *El arte del cuento* · Julio Cortázar, *Algunos aspectos del cuento* · Felisberto Hernández, *Explicación falsa de mis cuentos* · Raymond Carver, *Escribir un cuento* · Patricia Highsmith, *Suspense* · E. M. Forster, *Aspectos de la novela* · Juan José Saer, *El concepto de ficción**

PONETE A PRUEBA
Cuestionario del nivel 8 — las respuestas están en la clave del final

1 **Según Piglia, todo cuento:**

a) Tiene un final sorpresa
b) Cuenta dos historias, una visible y una secreta
c) Debe leerse de una sola vez
d) Está narrado en primera persona

2 **En la lectura de Piglia de «La muerte y la brújula», el libro del tendero:**

a) Es una pista falsa sin función
b) Parece una casualidad en la historia visible y es imprescindible en la secreta
c) Es un símbolo de la fe
d) Revela al asesino en la primera página

3 **¿Qué dice O'Connor sobre sugerir y omitir?**

a) Que son lo mismo
b) Que sugerir no es omitir: nada hay en un texto que no se haya puesto en él
c) Que siempre hay que omitir el final
d) Que la omisión es el alma de la brevedad

4 **Según Martínez, un relato fantástico debe:**

a) Multiplicar los prodigios
b) Transgredir la realidad una sola vez, después de preparar señales
c) Incluir siempre un objeto mágico
d) Explicar lo sobrenatural al final

5 **El final ideal para Martínez es:**

a) Una sorpresa total
b) Un giro no del todo esperado que se impone como necesario
c) Una pregunta abierta
d) Un epílogo que cierra todas las líneas

6 **Según Saer, la ficción renuncia a:**

a) La realidad
b) La verificación
c) El sentido
d) Los personajes

7 **¿Qué convierte una anécdota en un cuento, según este modelo?**

a) Una extensión mayor
b) Una lógica secreta que resignifica todos los elementos al final
c) Un final feliz
d) Más diálogo

8 **El final de un cuento bien construido debe sentirse, sobre todo:**

a) Impactante
b) Ambiguo
c) Inexorable y necesario
d) Esperanzador

9 **En el ejemplo de Forster, ¿qué frase es una historia y no una sucesión?**

a) Murió la reina y luego murió el rey
b) Murió el rey, después la reina
c) Murió la reina y luego el rey murió de pena
d) Murieron el rey y la reina

10 **En la plantilla de la fachada, el virus y el choque, «el virus» es:**

a) El antagonista
b) La ley oculta que sigue en secreto el objeto común
c) El final fatal
d) Un giro en la mitad

ESCRIBÍ CONSIGNA DE PABLO DE SANTIS, ABECÉ DE CONSIGNAS

Fantástico

Escribí un cuento fantástico breve que parta de una situación real y desemboque en una situación sobrenatural. Elegí uno de los temas clásicos: el descubrimiento de un objeto imposible, el viaje en el tiempo sin máquina, la transformación de humano en animal, las partes del cuerpo que adquieren vida propia, la naturaleza que adquiere voluntad. Transgredí la realidad una sola vez, sembrá las señales temprano y usá la plantilla de la fachada, el virus y el choque para darle dos lógicas.

Clave de respuestas

0 Hábitos

1 b **Que las ganas de escribir las produce el acto de escribir.** Sus dos hipótesis funcionan juntas: no escribir sin ganas, pero las ganas aparecen escribiendo.

2 c **Al corregir.** El borrador es privado (puerta cerrada); la corrección es para el lector (puerta abierta).

3 b **Que algo está roto en la lógica de la historia.** El bloqueo es una señal del borrador: buscá dónde se torció la lógica en vez de forzar las palabras.

4 c **Antón Chéjov.** Saunders, Quiroga, King, Piglia, Zinsser y Rozenmacher lo señalan.

5 b **Dejarla morir y evocarla luego.** *Decálogo*, IX: si podés revivirla tal cual fue, llegaste a la mitad del camino.

6 b **Originalidad, resolución, escritura.** Si el texto falla en uno cualquiera de ellos, falla enteramente.

7 c **Una planta que nace en un rincón de sí mismo.** El reloj es de Poe; el hormigón, de García Márquez; la fotografía, de Cortázar.

1 La página

1 b **Dar las partes y dejar que el lector llegue a la conclusión.** Al lector le gusta deducir; el sentido implícito lo atrapa, explicar de más lo aleja.

2 b **Se dio cuenta.** Verbos como «se dio cuenta», «supo» o «sintió» informan una conclusión en vez de mostrar la evidencia.

3 b **Contar un rasgo y probarlo enseguida con un detalle concreto.** Burnett dice que Mary es antipática y enseguida muestra su cara y su gesto.

4 c **El guion.** La cámara solo puede mostrar; la prosa puede contar cuando contar sirve a la historia.

5 b **Es una pierna real que acumula significado hasta que su robo revela la aflicción más profunda de la chica.** Funciona en el nivel literal y en profundidad: lo concreto trabajando doble turno.

6 b **Si el lector cree los detalles pequeños que tiene a su altura, va a creer el milagro.** La autoridad viene de acertar con las cosas pequeñas; Fincher dijo lo mismo sobre el giro final de *El club de la lucha*.

7 b **Con sus acciones habituales.** Toca, elude, cobra: los verbos hacen el trabajo que harían los adjetivos.

2 Un personaje que quiere algo

1 b **¿Perseguirlo obliga al personaje a cambiar o sacrificar algo.** Si el personaje puede ganar sin cambiar, el objetivo es débil.

2 c **Que diga algo, que haga algo y que se vea su problema.** El habla, la acción y el problema revelan al personaje más rápido que nada.

3 c **Que esté conectada con el pasado y la psicología del personaje.** Alcanza con una si sale de quién es el personaje.

4 b **Proactividad, identificación, competencia.** Defecto, restricción y limitación son otra herramienta de Sanderson.

5 b **Decir cómo es un personaje y después mostrarlo actuando exactamente así.** La acción no agrega nada a lo que ya se dijo.

6 b **Politicidad.** La historicidad y la politicidad están junto a la subjetividad, la carnalidad y el deseo; el Quiquito de Fogwill es el ejemplo.

3 El conflicto y la escena

1 b **Haya un objetivo y una fuerza que lo bloquee.** El conflicto necesita un objetivo y una fuerza antagónica en su contra.

2 b **Le complica las cosas al personaje.** Las coincidencias que ayudan al personaje parecen trampa; las que lo perjudican suman conflicto.

3 b **Reacción, dilema, decisión.** La secuela procesa el desastre y termina en una decisión que abre la escena siguiente.

4 b **Cortar llegadas y cierres: empezar justo antes del cambio y salir justo después.** La escena existe para un único cambio emocional; lo demás es relleno.

5 b **Gira alrededor de una operación que nunca se nombra.** El lector entiende lo que los personajes se niegan a decir.

4 Quién lo cuenta, y cuándo

1 b **Una tercera persona contada desde el punto de vista de un personaje.** Permite estar cerca del personaje sin quedar limitado a su vocabulario.

2 c **Una construcción dentro del texto, distinta del autor.** Salvo en las autobiografías, autor y narrador son figuras distintas, aunque compartan nombre.

3 b **Una anticipación del futuro.** Schweblin usa pequeñas prolepsis en *Distancia de rescate* para crear tensión.

4 b **Aura.** «Caminas, esta vez con asco…»: Fuentes le habla al lector de tú.

5 c **Las rutinas y la vida cotidiana de los personajes.** Mostrar, no contar, vale también para los mundos: un día normal revela su esencia.

5 La vida interior: deseo y necesidad

1 b **El deseo mueve la trama; la necesidad, el tema.** El deseo externo crea la acción; la necesidad interna le da sentido.

2 b **Tener un protagonista reactivo y una trama donde no pasa nada.** El ejemplo es *Manchester junto al mar*.

3 b **Que el objetivo externo y el emocional se contradicen.** Lograr un objetivo destruye el otro, como Joel eligiendo entre la humanidad y Ellie.

4 b **Un gesto: empieza a correr apenas cierra la puerta.** Dall'Oste lo usa para mostrar que el paso de A a B cabe en dos oraciones.

5 b **Porque la pérdida solo importa si es concreta y está atada a los motivos del personaje.** La tragedia sin anclaje se lee como melodrama y produce indiferencia.

6 Que el lector siga leyendo

1 c **Confusión.** El lector solo siente tensión cuando entiende qué puede salir mal.

2 a **Una ocasión que fuerce el enfrentamiento.** Los otros son los desenlaces posibles, lo que está en juego, la urgencia y la inevitabilidad.

3 b **Cualquier cosa que limite el relato y lo obligue a terminar.** Un embarazo, unos motores que fallan, una cintura que crece: el reloj le avisa al lector que la historia va a terminar.

4 b **La sensación de que algo va a pasar.** Es la amenaza que siente cuando empieza una historia, y la tensión que conserva en ella.

5 b **Un registro de qué preguntas abre cada página y dónde se responde cada una.** Permite abrir y cerrar preguntas a propósito.

6 b **Porque sus piezas están a la vista; solo su sentido se revela tarde.** Los hechos están; lo que cambia es la lógica que los une.

7 La estructura del todo

1 b **Nada de escenas retrospectivas: la historia previa se sugiere.** Un conflicto, un escenario, sin subtramas ni flashbacks, y terminar en la decisión.

2 b **Una decisión bajo presión.** La novela sigue una transformación; el cuento, una elección significativa.

3 b **En la decisión final, no después.** Las consecuencias son breves; el cuento termina en la elección.

4 b **El personaje entra en un lugar y sale de él.** El ejemplo es *Los viajes de Gulliver*.

5 b **La autoridad narrativa.** El principio es «más de la mitad del todo», y ahí el lector decide confiar en el narrador.

6 b **Por knock-out.** La novela acumula puntos; el cuento tiene que noquear al lector.

7 c **El BMOC (páginas 30/60/90/110).** Russell lo calcula sobre las páginas de un largometraje.

8 Dos historias, dos lógicas

1 b **Cuenta dos historias, una visible y una secreta.** La historia secreta aflora de a poco y le da sentido a la visible.

2 b **Parece una casualidad en la historia visible y es imprescindible en la secreta.** «Lo que es superfluo en una historia, es básico en la otra».

3 b **Que sugerir no es omitir: nada hay en un texto que no se haya puesto en él.** Advierte que dejar cosas afuera no es sutileza.

4 b **Transgredir la realidad una sola vez, después de preparar señales.** Siguiendo a Borges: evitar que se multipliquen los prodigios.

5 b **Un giro no del todo esperado que se impone como necesario.** La «necesidad y maravilla de la solución» de Borges.

6 b **La verificación.** La ficción pide ser creída en tanto ficción; trata el mundo real pero no puede verificarse contra él.

7 b **Una lógica secreta que resignifica todos los elementos al final.** El final tiene que resignificar, no solo sorprender.

8 c **Inexorable y necesario.** Fatal, inexorable, necesario, y no solo sorpresivo.

9 c **Murió la reina y luego el rey murió de pena.** «De pena» agrega la causalidad.

10 b **La ley oculta que sigue en secreto el objeto común.** Fachada, virus, choque: el virus es la regla secreta.