

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

Documento extra:
Reglas para la escritura de nuestro cuento de hadas

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

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

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

Aprovechando lo que ya sabemos de las náyades, nuestro cuento debe estar relacionado de alguna manera con ellas. Esto no significa que no podamos permitirnos tomarlas como excusa: aunque las náyades en la mitología clásica propiamente sean ninfas, nosotros podemos interpretarlas como hadas sin ningún problema. Puede ser un cuento todo de náyades, donde todos los elementos estén relacionados con ellas, o puede ser un cuento en el que uno de los elementos (héroe, donante, objeto mágico, villano y/o falso héroe) surja del mundo náyade o haga referencia a él. En la página web dejamos un enlace para descargar el *Diccionario de mitología griega y romana* de Pierre Grimal. Basta con ir a la entrada «náyades» para obtener una extensa información al respecto.

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

Aunque puede hacerse si así se desea, no es estrictamente necesario que aprovechemos todos y cada uno de los elementos que nos han salido del Documento 3.

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

2. NUDO. En este caso es donde nos podemos permitir hacer más modificaciones. El apartado 2 (letras B, C, D-E y F) es obligatorio. No así el apartado 2b (letra G), que dependerá de lo que el azar nos haya deparado y que puede que ni tengamos. El apartado 2c (letras H, I, J y K) es obligatorio. El apartado 2d es totalmente opcional. El apartado 2e tiene una parte obligatoria (la letra O) y otra opcional (la letra P).

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

4. El cuento tiene no puede tener más de nueve páginas, ni incluir menos de una ilustración ni más de cinco.

La ilustración puede hacerse de manera digital o a mano, escaneando los archivos y subiéndolos a PRADO. Se ruega, en todo caso, que se suba en formato pdf.

5. Y el más difícil todavía: en la situación de partida (A o a del Documento 3), tiene que estar implícito un binomio fantástico.

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