

# ...en La Ventana de verano

---



Escuela de Escritores  
Escritura Creativa en las ondas

# 1 ¿Se puede aprender a escribir?

Hasta hace unos años, era habitual encontrarse con un fenómeno curioso. La literatura estaba dentro de las artes, salvo para la formación. En la facultad de Bellas Artes se estudiaba pintura o escultura y estaba claro que había que pisar el conservatorio para componer una sonata. La literatura, en cambio, quedaba fuera. El escritor era un ser que recibía la inspiración en un ático de París y se ponía a escribir desenfrenadamente en un cuaderno o frente a la máquina de escribir.

Los músicos tenían que estudiar solfeo, armonía, ritmo y pasar años conociendo el instrumento elegido. Si uno quería ser pintor, era normal pasar por años de estudio de la perspectiva, la composición o el color, así como de los materiales que se usan. También era normal que los directores pasasen por escuela de cine o que, al menos, hubieran trabajado en el sector durante unos años. En literatura, no. Era el único territorio de lo espiritual, las musas, la inspiración, el talento innato. Si no tienes talento para escribir, pues no escribas, como dice el personaje de la película ‘El autor’.

Supongo que no es ninguna sorpresa si decimos que, en Escuela de Escritores, pensamos que claro que se puede enseñar a escribir. Lo llevamos haciendo quince años. Como la música, la escritura también trabaja con un lenguaje y hay

que conocerlo. Es decir, tenemos que conocer la gramática, la ortografía, dónde se ponen las comas o la diferencia entre el pretérito imperfecto y el indefinido.

La formación literaria también requiere leer. Esto puede parecer obvio, pero no lo es tanto. En ocasiones, tenemos una idea y queremos ir directamente a plasmarla. El mejor consejo se le puede dar a alguien que quiere escribir es paciencia. Al escribir, nos situamos dentro de una tradición de contar historias que, en Europa, comienza con Homero y las aventuras de Aquiles, Héctor o Ulises. Tenemos que saber lo que escribían y cómo lo escribían porque queremos formar parte de ese grupo. Muchas veces, nos encontramos con alguien que tiene una gran idea sobre un argumento y le tenemos que dar la mala noticia de que eso ya lo hizo Edgar Allan Poe o Philip K. Dick. Lo importante es la mirada que cada uno de nosotros podamos ofrecer.

Y, por supuesto, hablaremos de la estructura de las historias, de los personajes, de los tipos de narrador, de eso de mostrar y no decir,

Hoy vamos a hablar de qué escribimos cuando no escribimos. Es el famoso miedo a la hoja en blanco.

En “El resplandor”, Stephen King explica el sueño de todo escritor: tener todo el tiempo del

mundo para escribir. El problema es que Jack enloquece frente a la hoja en blanco y, antes de intentar matar a hachazos a toda su familia, escribe cientos de páginas con una única frase repetida hasta la extenuación: “trabajar y no jugar hizo de Jack un niño tonto”.

Esa es la clave: trabajar y no jugar. Cuando estamos bloqueados, a jugar. Lo primero, tenemos que dejar de pensar en el producto acabado, en cómo será la novela o los premios que recibirá el relato. Estamos escribiendo y tenemos que comprometernos con el proceso.

Lo importante es el juego; no, el resultado.

También, es importante pensar que estamos haciendo algo que nos gusta, con lo que disfrutamos, aunque contemos algo doloroso. La creación, dentro de la exigencia del oficio, siempre tiene una parte lúdica que no debemos olvidar.

En esa parte lúdica está también la que nos da la mirada literaria. Hace unas semanas, Juan José Millás publicaba un artículo en *El País* en el que hablaba de su experiencia como profesor de escritura. Recordaba un verso de Anne Sexton que dice así: “Cuando fuiste mía, llevabas un audífono”. El audífono rompe el tópico y convierte un texto normal en literatura. Según Millás, “llevabas un audífono” hace antiliteratura, que es la única forma posible de hacer literatura.

Una manera de romper el bloqueo jugando y, de paso, cambiar la mirada, es lo que llamamos binomio fantástico: novia y audífono, sartén y cocodrilo, micrófono y protozoo. Nos pueden servir para arrancar con la primera línea o para construir imágenes. Los micrófonos se agrupaban como moscas.

Otro recurso son las listas. Por ejemplo, de gus-

tos.

O de recuerdos. Tienen que ser listas personales y concretas. Es decir, podemos partir de “recuerdo los viajes con mi familia a la playa en el antiguo coche”. Bien, ¿cómo eran?, ¿qué música se escuchaba?, ¿había algún rito?, ¿alguien se mareaba?, ¿a qué olía el coche?, ¿jugabais a algo como el veo veo o a adivinar el color de los coches o si la matrícula era par o impar? Si comenzamos a bucear en los recuerdos, cada vez encontraremos más cosas.

## Ahora te toca a ti

### Pecando

Vuestro personaje tiene que cometer un pecado.

Desde luego, puede ser un pecado capital (aunque no tenéis mucho espacio).

Un asesinato, por ejemplo.

Un banquete que acaba mal.

Una envidia que guarda en secreto y le va recorriendo las entrañas.

También puede ser un pecado totalmente inventado que os apetezca convertir en ficción, ya que no lo podéis cometer en la vida real.

No está mal eso de inventar pecados nuevos, ¿verdad?

### Extensión recomendada

150 palabras