

El cuento realista

El **cuento realista** es un **texto literario** que busca *poner la realidad frente a los ojos del lector*. Para lograrlo presenta hechos que podrían suceder en la vida real o formar parte del mundo tal como lo conocemos.

Si bien estos relatos mencionan *hechos creíbles*, no son verdaderos, sino el resultado de la *creación ficticia* de un autor (como todo texto literario).

Los recursos del relato realista

Para que el relato se asemeje a la realidad del autor y sea, por lo tanto, creíble para el lector, se utilizan distintos recursos:

| | | |
|--------------------|---------------|---|
| RECURSOS REALISTAS | PERSONAJES | Suelen ser personas comunes con características propias de la época en la cual transcurre el relato. Por ejemplo, Melina y su hermano están caracterizados de tal manera que nos resultan comunes y corrientes, propios del mundo en el que vivimos hoy en día [FIG. 10]. |
| | VOCES | El modo de hablar de cada personaje brinda información sobre su edad o el lugar y tiempo en el que vive, y permite caracterizarlo. Aparecen también frases hechas , modismos o formas que remiten a la <i>oralidad</i> . Por ejemplo, expresiones como <i>los viejos</i> para hablar de <i>los padres</i> o <i>planchar</i> en lugar de <i>dormir</i> se corresponden con la edad del protagonista y son señales de que la historia transcurre en un mundo actual. |
| | DESCRIPCIONES | Permiten mostrar de manera realista el espacio en el que transcurre el relato, así como las características y acciones de sus personajes. Por ejemplo, en "Gran hermano" se describe con detalle la producción del mazo de cartas, lo cual contribuye a hacer más creíble la escena. |



[FIG. 10] Películas realistas como *Las ventajas de ser invisible* no requieren demasiados efectos especiales, ya que buscan que sus personajes sean comunes y corrientes.

Aquellas que son maravillosas o de ciencia ficción deben crear, mediante toda una serie de efectos, personajes propios de otra realidad, como los de *Avatar*.



El verosímil

Se denomina **verosímil** (de *vero*, 'verdadero', y *símil*, 'parecido') a aquello que *aparenta ser verdadero, que es creíble o posible*.

Ahora bien, algo que resulta verosímil en un relato puede no ser creíble en otro contexto, ya que el verosímil **depende del género** al cual el texto pertenezca. Por ejemplo:

- El **relato realista** es *verosímil* si se asemeja a la realidad del autor. Es el caso del cuento "Gran hermano" [FIG. 11].
- El **relato maravilloso** es *verosímil* si incluye hechos fabulosos que no sorprenden a los personajes ni a los lectores, como la presencia de duendes, ogros y poderes especiales. La magia, en estos textos, es un elemento verosímil. Lo mismo ocurre en los mitos y las leyendas, como en "Belerofonte y la Quimera" (capítulo 1), donde un caballo alado y la transformación de una diosa en niña son elementos verosímiles.
- El **relato fantástico** se caracteriza por el *quiebre del verosímil*: en un contexto que se concibe como realista (el mundo conocido del cual parte la historia), se introduce un elemento fantástico que pone en cuestión esa realidad ficcional y hace dudar al lector y a los personajes. Es el caso del cuento "El vestido de terciopelo" (capítulo 2).



[FIG. 11] **Antón Chéjov** fue un escritor realista ruso del **siglo XIX**. Sus cuentos retratan la realidad en la que él vivía, que era muy diferente del mundo actual.

Entonces, es importante conocer el **contexto de producción de un cuento** para saber qué realidad se está representando en cada caso.



[FIG. 12]

Los tres momentos que caracterizan una secuencia narrativa no son exclusivos de la narración, sino que pueden aparecer también en los **géneros poético, teatral y cinematográfico**.

Cuando vamos a ver una obra de teatro o miramos una película, podemos identificar sin problemas la situación inicial, el conflicto y el desenlace. Lo mismo ocurre con las poesías que nos cuentan una historia.

L

Relacionen la situación inicial con el **marco narrativo** de un relato (página 18).

La estructura de la narración

Las acciones

Una historia está hecha de acciones que realizan los personajes o los afectan de algún modo. Algunas de ellas son más importantes que otras:

- **Acciones principales:** son las acciones que resultan *indispensables* para contar la historia, porque *hacen avanzar el relato*. No pueden modificarse ni suprimirse, ya que la narración cambiaría completamente. En este sentido, conforman los **núcleos narrativos** de un relato. Por ejemplo, en “Gran hermano”, la acción de elaborar el mazo de cartas constituye un núcleo narrativo y es fundamental para que la historia continúe.
- **Acciones secundarias:** son los hechos que *agregan información o anécdotas* al relato central, pero que *no son imprescindibles* para el desarrollo de la historia. Por ejemplo, las acciones de tomar un vaso de leche y comer un sándwich son secundarias porque constituyen datos anecdóticos de la escena, pero no son imprescindibles para que la historia continúe.

La secuencia narrativa

Todas las acciones de un relato se relacionan de manera temporal y causal y forman, así, una **secuencia narrativa**. En toda secuencia se pueden distinguir **tres momentos característicos** [FIG. 12]:



Informantes e indicios

Todos los relatos presentan **informantes**: *datos que brindan una información precisa y directa* sobre los personajes y el espacio y el tiempo en que transcurren los hechos. Por ejemplo, la edad de Melina (casi 6 años) y la del protagonista (12 años) son informantes del cuento.

Además existe otra clase de datos, los **indicios**: *pistas que el lector debe descifrar para acceder a una interpretación más profunda*. Por ejemplo, en el inicio del cuento los padres del protagonista se van “por alguna razón que entonces no dieron pero que se les notaba en la humedad de los ojos”; esa humedad es indicio de llanto y, por lo tanto, de que algo grave ha ocurrido.

De amores, deportes y mares

Los personajes de estas historias viven distintos tipos de situaciones; en un caso esa situación se relaciona con el amor, en otro con un momento clave de un partido de fútbol y, por último, una anécdota propia de marineros principiantes. Veamos...

Hay amores que matan

Luisa Valenzuela

Ante lo sublime del paisaje él sintió la necesidad de expresar sin palabras lo que resonaba en su corazón desde que la conoció. Estaban en lo más alto del monte, a sus pies se encadenaban los lagos y frente a ellos, tras los lagos, la cordillera se erguía majestuosa y nevada.

Él buscó por el suelo rocoso alguna mínima flor, no digamos ya un edelweiss,* y solo encontró una varita de plástico verde flúo, de esas que se usan para revolver el trago. Se la brindó a ella como una ofrenda: es mágica, le dijo.

Y ella, que compartía sus sentimientos, la aceptó como tal y para demostrárselo elevó la varita mágica en el aire y con gracioso gesto señaló el pico más alto que asomaba immaculado a través de las azules transparencias pintadas por la lejanía.

—Quiero una mancha roja allá, conminó.*

Y ambos rieron.

Quien no pudo reír en absoluto fue el alpinista solitario que perdió pie en ese preciso instante y se desplomó sobre las afiladas aristas* del barranco, poniendo una mancha roja precisamente allá, en el pico más alto.

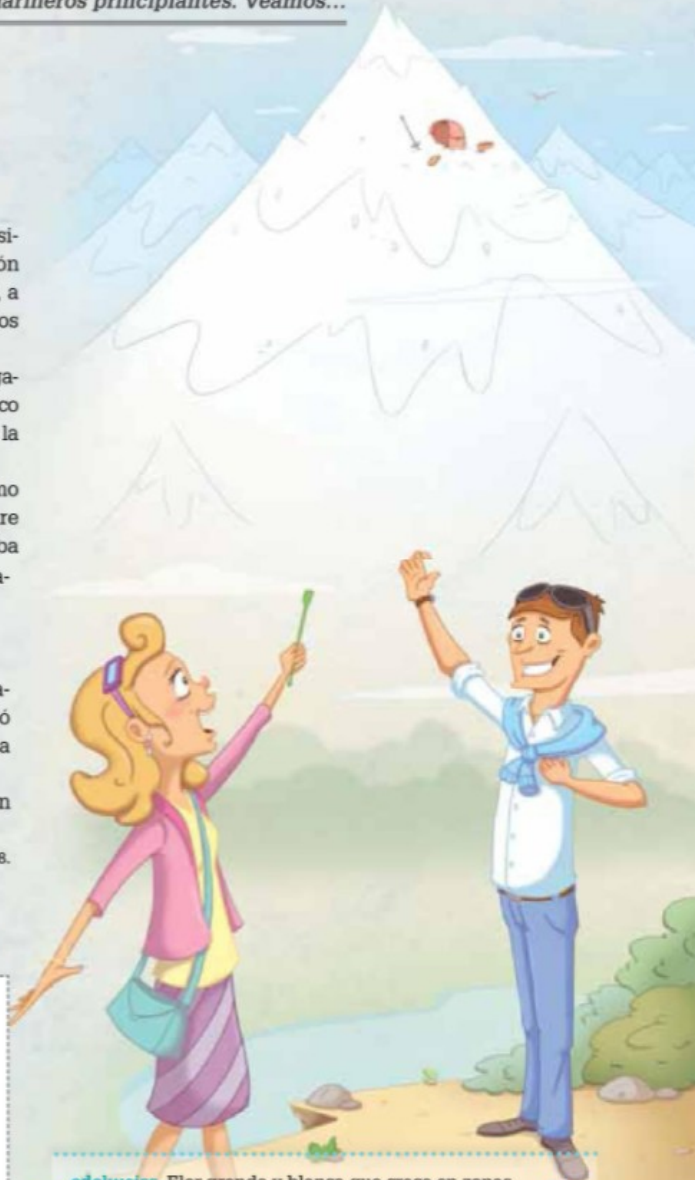
Allá donde ni los dos enamorados ni nadie lograrían jamás verla.

En Juego de villanos, Barcelona: Thule Ediciones, 2008.

La autora

Luisa Valenzuela

Nació en Buenos Aires, pero vivió durante muchos años en Nueva York. Es escritora y periodista. Ha dictado cursos de literatura y escritura en importantes universidades del mundo. Publicó novelas, ensayos y antologías de microrrelatos, como *Zoorpresas zoológicas* (Editorial Macedonia, 2013) y *ABC de las microfábulas* (Del Centro Editores, 2009).



edelweiss. Flor grande y blanca que crece en zonas de altura, como las cadenas montañosas de Europa.
conminar. Amenazar, pedir enérgicamente.
arista. Borde o punta filosa de un objeto o superficie.



Dama y rey

Juan José Panno

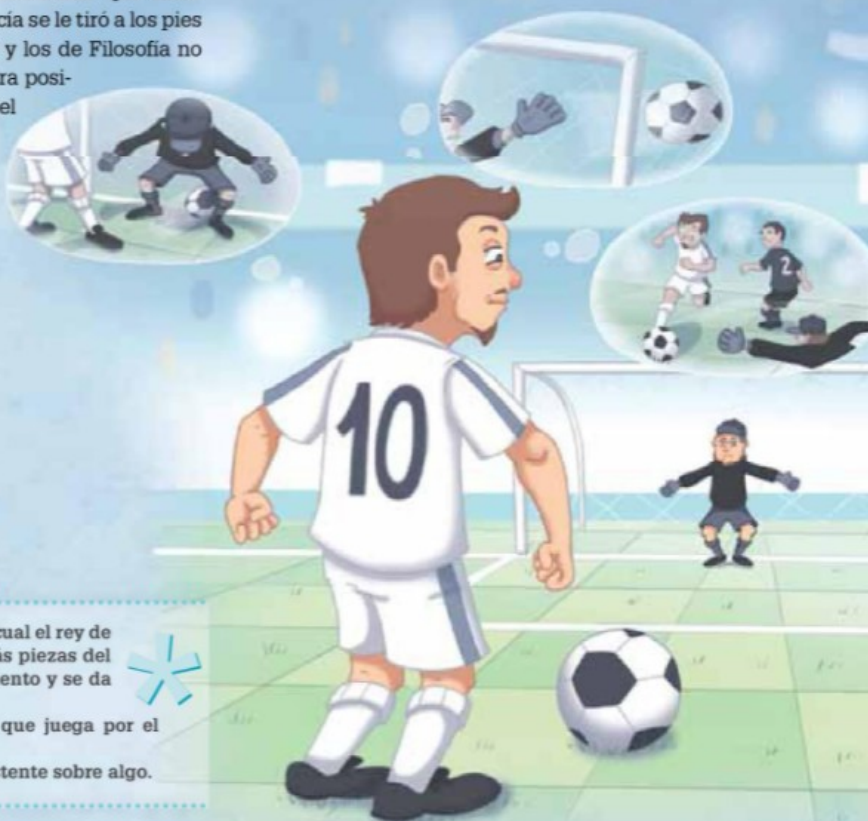
La noche anterior al partido de esta historia había leído en un libro sobre mitología de ajedrez que una dama y un rey pueden optar entre 364 posiciones diferentes para dar jaque mate* al rey contrario. El tipo lo recordó justo en el momento en que quedó de frente al arco rival, a unos diez metros, y el arquero a mitad del camino. Calculó que no iba a llegar a 364 variantes, pero se dio cuenta enseguida de que las posibilidades eran muchas. Podía pegarle fuerte abajo contra el palo izquierdo; podía darle fuerte y abajo pero al otro lado; podía picarla por sobre la cabeza del arquero; podía meterla, si apuntaba bien, entre las piernas del arquero; podía intentar la gambeta corta y pegarle abajo, a la salida de la gambeta; podía darle seco, de chancle, con tres dedos; podía tocarla a un costado para que el gol lo hiciera el wing derecho* que venía acompañando o podía pasársela al volante que venía por la izquierda tocando pito; no eran 364 posibilidades diferentes, pero a treinta podía haber llegado si no hubiera sido que entre tantas cavilaciones,* el tres de Abogacía se le tiró a los pies desde atrás, le sacó la pelota limpita y los de Filosofía no tuvieron, después de esa, ninguna otra posibilidad de marcar el gol del honor aquel día del ocho a cero.

Disponible en el blog "Cuentos y más", <http://goo.gl/E711Na> (consulta: 13/06/2016).

El autor

Juan José Panno

Nació en Buenos Aires en 1949. Es escritor y periodista. Ha trabajado en medios gráficos, radio y televisión. Actualmente, dirige el blog "Cuentos y más" (www.cuentosymas.com.ar), dedicado a la microficción y a los cuentos cortos. En muchas de sus obras combina dos pasiones: el fútbol y la literatura, como en *Corazón y pases cortos* (Colihue, 2002).



jaque mate. Jugada del ajedrez en la cual el rey de un jugador, amenazado por una o más piezas del rival, no tiene posibilidad de movimiento y se da por finalizada la partida.

wing derecho. En fútbol, delantero que juega por el lado derecho de la cancha.

cavilación. Reflexión profunda e insistente sobre algo.

Ana María Shua

¡Arriad el foque!, ordena el capitán. ¡Arriad el foque!, repite el segundo. ¡Orzad a estribor!, grita el capitán. ¡Orzad a estribor!, repite el segundo. ¡Cuidado con el bauprés!, grita el capitán. ¡El bauprés!, repite el segundo. ¡Abatid el palo de mesana!, grita el capitán. ¡El palo de mesana!, repite el segundo. Entre tanto, la tormenta arrecia y los marineros corremos de un lado a otro de la cubierta, desconcertados. Si no encontramos pronto un diccionario, nos vamos a pique sin remedio.

En *La sueñera*, Buenos Aires: Emecé, 2006.

La autora

Ana María Shua

Nació en Buenos Aires en 1951 y actualmente es una escritora argentina de gran renombre y trayectoria.

Se dedica a la literatura infantil, juvenil y para adultos. Ha escrito novelas, obras de teatro y libros de cuentos y poemas, y ganó numerosos premios en la Argentina y el exterior. También ha escrito diversos libros de microrrelatos, como *Cazadores de letras* (Páginas de Espuma, 2009) y *La sueñera* (Emecé, 2006).



Nivel uno

1. Marquen con una X las oraciones sobre los textos que sean falsas.

- a. El alpinista agitó una varita de plástico y sin querer se cayó por el barranco.
- b. El alpinista finalmente muere en la montaña.
- c. El jugador de fútbol demora demasiado pensando las distintas jugadas posibles.
- d. El jugador de fútbol, que jugaba para Abogacia, metió un gol fabuloso que quedará en la historia.
- e. El capitán del barco es quien da las órdenes a los marineros.
- f. Los marineros del barco cumplieron enseguida las órdenes del capitán.

Nivel dos

2. Mencionen en su carpeta qué tipo de narrador presenta cada historia.

3. Resuelvan en su carpeta.

- a. Distingan las situaciones iniciales de "Hay amores que matan" y "Dama y rey" y anótenlas.
- b. ¿Qué ocurre en "117"? ¿Les parece que hay una situación inicial? ¿Por qué?
- c. ¿Cuántas acciones principales pueden reconocer en cada historia? ¿Y acciones secundarias?

4. Relean "Hay amores que matan" y, de a dos, expliquen por qué la aclaración del narrador "Y ambos rieron" contribuye a generar una verosimilitud realista.

Nivel tres

5. Investiguen sobre el "efecto mariposa" y su frase "el aleteo de una mariposa puede provocar un tsunami al otro lado del mundo".

- Comenten. ¿Cómo lo relacionarían con lo que le sucede al alpinista de "Hay amores que matan"?

6. Busquen la definición de *filosofía* y luego conversen entre ustedes.

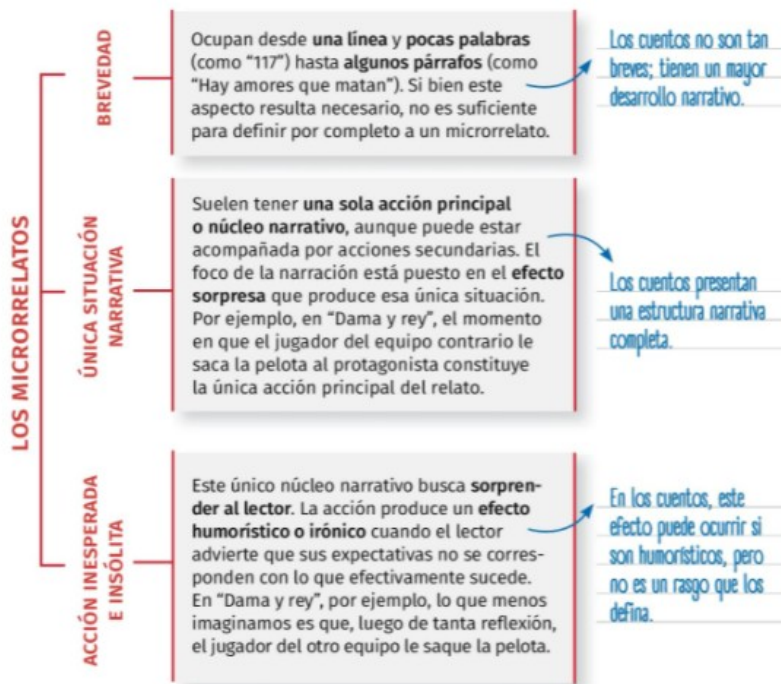
- a. ¿A qué se dedica un filósofo?
- b. ¿Les parece que los estudios del jugador de "Dama y rey" influyeron en su modo de jugar? ¿Por qué?

7. De a dos, subrayen las palabras desconocidas en "117", de Ana María Shua, y busquen su significado.

Del cuento realista a los microrrelatos

A diferencia de los cuentos y las novelas, los **microrrelatos** son *textos literarios mínimos*. Si bien los que leímos presentan un *estilo realista*, también podemos encontrar microrrelatos *fantásticos* o *maravillosos*.

Veamos las **características** propias de estos textos y su relación con el cuento.



El rol activo del lector

Los microrrelatos desafían la **imaginación del lector** y exigen de él un **rol activo** que permita interpretar la historia:

- El lector debe **reponer los supuestos**, agregando mentalmente la información que no está explícita, pero aparece sugerida mediante indicios. Por ejemplo, en "117", las palabras del capitán y la presencia de los marineros sugieren que la acción sucede en un barco que enfrenta una tempestad.
- Los **títulos** suelen ser elementos fundamentales para otorgar sentido a un texto. Por ejemplo, el título "Hay amores que matan" nos ayuda a comprender que el remate de la historia se relaciona con la muerte del alpinista.
- Los personajes suelen ser **anónimos**, pero **fácilmente identificables**, como el capitán y los marineros en "117". La presencia de *personajes típicos* permite suponer un contexto e imaginar un desenlace y contribuye a generar el factor sorpresa. En "117", los marineros no maniobran contra la tempestad, sino que desconocen los términos de la navegación (se rompe lo típico de un marino).

Lecturas sugeridas



El compañero desconocido
Marcelo Birmajer
(Alfaguara, 2005)



El equipo de los sueños
Sergio S. Olguín
(Norma, 2004)



Breves. Microrrelatos completos hasta hoy
Luisa Valenzuela
(Editorial Alción, 2004)



Nadie escuchó el último secreto
Agustín Marangoni
(La bola editora, 2015)