

NIVEL II ESPA

BLOQUE 8 TEMA 3 Imaginamos historias e inventamos personajes. Érase una vez...

Como género literario, la narración -oral o escrita, en prosa o en verso- cuenta con numerosas modalidades: novelas, cuentos, biografías... También son narraciones las películas y los cómics

En verso también se puede narrar. Cuando estudiaste la literatura medieval, tuviste ocasión de comprobarlo con los romances y con los cantares de gesta. La razón es porque narraban cantando; sí era más fácil de recordar.

1. La prosa literaria. El cuento.

Vamos a profundizar en la narración literaria y especialmente en la novela y el cuento. Ya sabes que el hecho de encontrarnos con una narración implica una serie de elementos que ya vimos: unos personajes, una acción, un espacio y un tiempo.

Debes de saber que existen algunos **recursos** para exponer los hechos de manera más "original". En el cine también se utilizan.

- **IN MEDIA RES**, es decir, la historia comienza por la mitad. Es un comienzo en el que entramos de forma inmediata en la acción, sin presentaciones previas. Después, poco a poco, vamos conociendo lo que ha sucedido antes y lo que sucederá después.
- Otras veces, se utiliza el **FLASH-BACK** o **RETROSPECCIÓN**. Seguro que recuerdas algún ejemplo en el cine. Mediante un flash-back, el personaje recuerda un hecho del pasado.

Finalmente, no podemos dejar de hablar de los **personajes**:

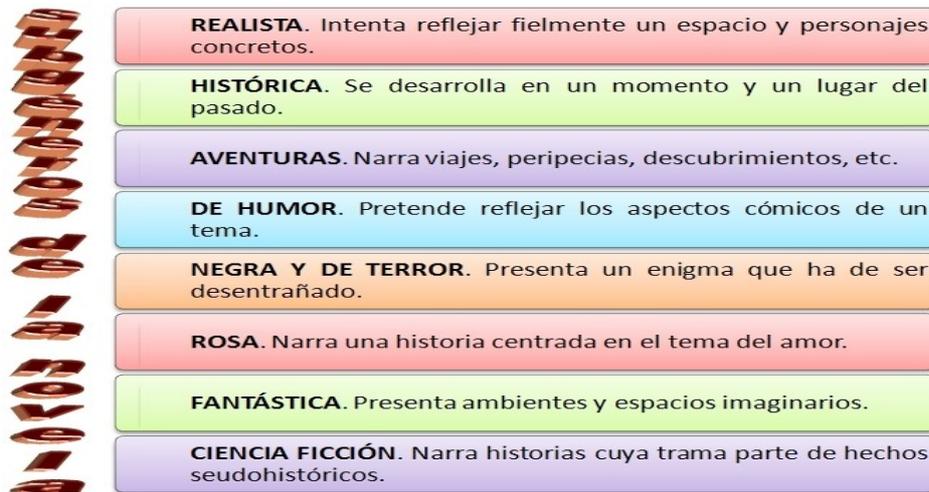
- Dentro de los **principales** podemos hablar del **protagonista**, que es el más importante de la historia y el **antagonista**, que es el que actúa en contra del anterior. Pero debes de tener cuidado con identificar el protagonista con "el bueno" y el antagonista con "el malo". El protagonista puede ser bueno o malo, simplemente cumple el papel más importante de la narración. En el cuento de Caperucita, que todos conocemos, el protagonista sería la propia Caperucita y el lobo sería el antagonista.
- Los personajes **secundarios** participan también en la narración, pero en menor grado.

Además de estos dos tipos, podemos encontrar otros dos más:

- El **personaje colectivo**, que en realidad no es un sólo personaje, sino un grupo de ellos que cumplen una misma función en la narración.
- El **personaje tipo**, que son personajes que responden a características muy definidas y conocidas por todos. Son especialmente habituales en los cuentos. Por ejemplo: el bueno, el gruñón, la joven bella, el envidioso...

SUBGÉNEROS DE LA NOVELA

El triunfo de la novela se produce en el **siglo XIX**. Entonces también aparecerán **nuevos géneros narrativos** que siguen siendo un éxito en la actualidad. En el siguiente cuadro puedes ver una clasificación esquemática de los principales **subgéneros de la novela**.



El cuento

El **cuento literario** es una narración escrita de extensión breve que ha sido escrita por un autor conocido con una finalidad estética. Son muchos los autores de los siglos XX y XXI que escriben cuentos literarios. Sus **características** son las siguientes:

- Extensión breve.
- Presentan una única acción y un desarrollo rápido.
- Los personajes no son muy numerosos.

La principal diferencia con su hermana mayor, la novela, es la concentración de la acción, prescindiendo de lo innecesario a la vez que se aumenta la tensión para que el lector no desvíe la atención.

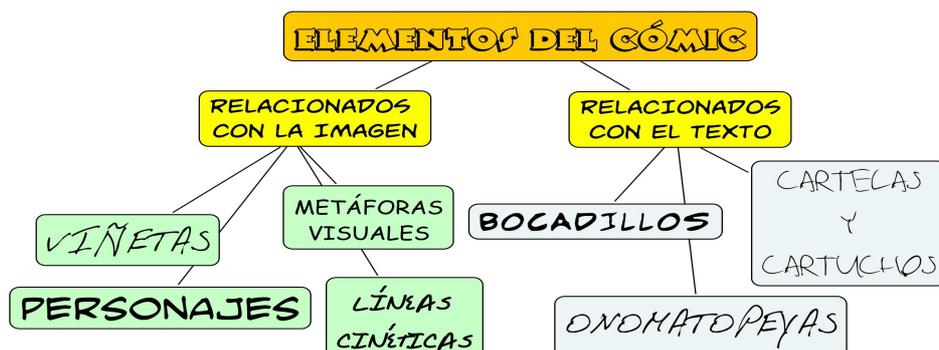
Una gran novedad que aporta el cuento literario moderno frente al clásico es el hecho de combinar los finales abiertos en los que cabe gran número de posibilidades de interpretación por parte del lector, con otros finales cerrados y sorprendentes.

2. El cómic

Narrar con imágenes es una técnica muy antigua. Ya desde la Antigüedad, la representación gráfica de las historias era muy habitual. Pero no podríamos hablar de cómic tal y como lo entendemos hoy hasta el siglo XIX, en el que surgen en los periódicos neoyorquinos los primeros personajes. Los orígenes del cómic, por lo tanto, están muy ligados a la cultura norteamericana.

En Europa el cómic se popularizó desde muy pronto, sobre todo a partir de la publicación de **Tintín**, que surge en 1929 en **Bélgica**. De este mismo país provienen personajes tan famosos como **Spirou**, **Lucky Luke** o **los Pitufos**.

Y un recorrido por el cómic quedaría incompleto si no viajamos a Japón, que ha generado una gran industria en torno a un tipo de historieta que, con el nombre de **manga**, se ha extendido por todo el mundo.



Los personajes son la base de casi todas las historias. Por eso, los cómics los dibujan cuidando mucho su aspecto y expresividad. El diseño del personaje es uno de los elementos más importantes en la creación de un cómic. Tendremos que decidir también su físico, decidiendo cuál será su estilo: ¿será un personaje realista, parecido a un ser humano? ¿Tendrá unos rasgos exagerados para darle un carácter humorístico? ¿Será un personaje simplificado y simpático? Es muy importante dotar a nuestros personajes de una gestualidad que exprese perfectamente sus sentimientos y estados de ánimo, desde los más sencillos (alegría, enfado, aburrimiento), hasta los más sutiles (indiferencia, avaricia, envidia,...).

Los textos del cómic pueden aparecer de distintas maneras:

1. CARTELAS Y CARTUCHOS

Este tipo de texto aparece siempre que el narrador quiere hablar en la historia. Si es una cartela, aparecerá en forma de recuadro, normalmente en la parte superior de la viñeta. Si es un cartucho, ocupará el espacio de una viñeta. Se usa sobre todo para dar informaciones sobre el espacio o para indicar saltos en el tiempo.



2. BOCADILLOS

Los bocadillos sirven para introducir los diálogos de los personajes. Normalmente, suelen tener una forma más o menos redondeada, como un globo con rabillo.

3. ONOMATOPEYAS

Un último tipo de texto que aparece en las historietas es la **onomatopeya**, que consiste en representar sonidos y ruidos mediante letras especiales: ¡BOOM!, ¡CRASH!, ¡ZAS!, ZZZZZ.



Para aprender, hazlo tú

El texto que tienes a continuación está desordenado. En los huecos que tienes a la izquierda debes colocar el número de párrafo que corresponda (1, 2, 3) según la narración de los hechos.

Cuando lo hayas hecho puedes leer la historia tal y como la escribió Cunqueiro. ¿Recuerdas la estructura que tiene toda narración? Indica en los huecos de la derecha de qué parte se trata: Introducción, nudo y desenlace.

_____ El historiador Heródoto asegura que en el cabo de Ténaro, hoy Matapán, en sus días, en un templo dedicado a Poseidón que allí se alzaba, podía verse una pequeña escultura de Arión cabalgando un delfín, con una inscripción que decía: "*Por voluntad divina, a Arión, hijo de Cícleo, le salvó de las furias del mar esta embarcación*".

_____ En una ligera nave que va de Tarento a Corinto con todas sus riquezas el célebre músico y poeta griego Arión. Los marineros que lo llevan pretenden apoderarse de los tesoros del citarista,

para lo cual deciden darle muerte. El citarista solicita de ellos, como última gracia, que le permitan vestirse con sus mejores galas y cantar algo, después de lo cual, el mismo Arión se daría muerte. Re

_____ Los marineros aceptaron, y Arión dio el que parecía ser su último concierto, de pie ante la popa de la nave. Arión cantó acompañado de su cítara, y, al terminar, se arrojó al mar. Pero por allí andaba un delfín aficionado a la música, quien se ofreció para transportar al citarista a tierra firme, lo que aceptó Arión, viajando a lomos del melómano delfín hasta el cabo de Ténaro, hoy Matapán, al sur del Peloponeso. Parece claro que el delfín debió de ofrecer al músico, en griego, sus insólitos servicios, y que Arión le indicó el rumbo que debían seguir en la misma lengua. Cuando llegó la nave a Corinto, los marineros no tuvieron más remedio que reconocer su latrocinio ante el tirano de

esta ciudad, Periandro, y ante el mismo Arión.