
LOS MUNDOS QUE ESCRIBES

FABIÁN PLAZA MIRANDA

LOS MUNDOS QUE ESCRIBES

Autor: ©Fabián Plaza Miranda

©Editorial Jacobo Feijóo
(www.editorialjacobofejoo.com)

Maquetador: Carlos Benita Rodríguez

Editor y corrector: Jacobo Feijóo

Diseño portada: Alicia Reguera



editorial_jacobo_feijoo



Editorial Jacobo Feijóo



@JacoboFeijoo

Depósito Legal: M-27094-2023

1ª edición. Madrid, 2023

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea mecánico, electrónico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Repográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ÍNDICE

Fabián Plaza Miranda	11
La editorial	13
Prólogo	15
Introducción	19
La estructura	23
Jardineros y arquitectos	24
Elementos de una historia	27
Tipos de estructura	29
La exposición	41
Inicios y finales	55
Secuencias y capítulos	75
La idea	81
Cómo encontrar la inspiración	82
Las ideas no valen tanto	95
La ambientación	101
Lo ordinario y lo extraordinario	102
Mundos asombrosos	107
Criaturas y razas exóticas	125
Magia, teconología y combate	135
Magia y tecnología, primas hermanas	136
El <i>deus ex machina</i> en la magia	138
Conoce la ciencia real	141
¿Cómo influyen en el mundo?	144

Magia con y sin reglas	150
Las leyes de Sanderson	156
Escenas de combate	167
El conflicto	175
Tipos de conflicto	177
Los conflictos y los personajes	181
La esencia del conflicto	194
La conclusión del conflicto	202
Los personajes	205
Inspiración para personajes	208
¿Qué hace interesante a un personaje?	214
Presentar al personaje	227
La vida fuera de la trama	239
Antagonistas y antihéroes	244
Diálogos y puntos de vista	253
El diálogo	254
Usando los cinco sentidos	273
Tipos de narrador	277
El tiempo verbal	285
Ritmo y estilo	287
¡Te toca revisar!	293
He terminado mi obra. ¿Ahora qué?	293
Registrar la obra	295
Mover la obra	297

Índice

Agradecimientos	315
Bibliografía	317
Glosario	319
Contenidos extra	323

*Para Sofía y para Jan:
si un día decidís seguir mis pasos,
espero que este libro os ayude.*

Fabián Plaza Miranda

Fabián Plaza Miranda (Madrid, 1973) es un abogado especializado en la protección de datos de carácter personal y activista para la defensa de los derechos humanos.

Entre otras, ha publicado las novelas *Con otros ojos* (finalista del premio Minotauro, 2010), *Más fría que la guerra* (ganador premio Minotauro, 2022), *Magumba* y *Übermenschen*, además de varios relatos y manuales de juego de rol.

Fabián vive en Vigo con su esposa y sus dos hijas. En su tiempo libre juega a rol, tuitea sin descanso, consume todo tipo de productos subculturales y busca sencillos pasatiempos como aprender a hablar chino.

Los mundos que escribes es una guía clara y completa que enseña a escribir fantasía y ciencia-ficción a aquellos que se aproximan por primera vez a la creación literaria, aunque sus enseñanzas son válidas para cualquier otro género.

Con un lenguaje fresco y plagado de ejemplos, este manual está pensado para que los autores en ciernes lo puedan consultar constantemente en su proceso creativo.

La editorial

El ser humano, como dijo Kurt Ranke, es un *Homo narrans*, un ser con una habilidad única que no comparte con ninguna otra especie, es decir, un ser que puede narrar, que puede construir un discurso secuencial que contenga un sentido, un propósito determinado. Nancy Huston, en esta línea, nos define como «la especie fabuladora».

Con la llegada del siglo xx se comenzó a estudiar qué era narrar y qué finalidad perseguía. Hasta entonces se creía que la literatura, la oratoria, etc., eran meras artes con origen en las musas o en el genio de los artistas que, como mucho, disponían de un puñado de recursos más o menos artesanales para hacer posibles sus historias. Pero fue con la aparición del formalismo ruso cuando se desencadenaron una sucesión de teorías que estudiaban la narración desde el punto de vista científico y nació así la teoría literaria. Desde entonces, ha habido decenas de propuestas, a cada cual más interesante.

Actualmente hay muchas personas interesadas en la narratología y sus nuevas expresiones, como el guion videolúdico o audiovisual o el *storytelling*. Más que nunca, hay un gran interés por saber cómo comunicarse a través de cuentos e historias, cómo desarrollar una buena oratoria y retórica, cómo escribir una novela, cómo comunicar para vender o cómo plantear

terapias narrativas. Estamos asistiendo a un momento brillante en la historia de las historias.

Sin embargo, un día me sorprendí al descubrir que no existía una editorial en español especializada exclusivamente en el estudio de la narratología y que publicase manuales, ensayos, tratados, estudios y guías sobre el arte (o la ciencia) de fabular.

Tras unos años dudando (!) finalmente me animé a crearla, animado por el hecho de contar con cierta comunidad de seguidores que mostraba un claro interés por las narraciones y la amistad de varios autores que yo consideraba excelentes. Y fue en ese momento cuando nació la editorial Jacobo Feijóo.

Confío que la editorial se convierta en un punto de referencia para todos aquellos que amamos las historias, de modo que podamos encontrar aquí todo lo que queramos aprender. Por nuestra parte, lo hacemos lo mejor que sabemos y con todo el mimo del que somos capaces, tratando siempre de mejorar y sorprender. Es cierto que nos ayuda un afán profundo por aprender cada vez más cosas.

A modo de conclusión debemos decir que nuestra única finalidad es que vosotros, nuestros lectores, sigáis fabulando. Pero eso sí: sabiendo bien cómo hacerlo.

Madrid, julio de 2023

Prólogo

Conocí a Fabián hace más de diez años, cuando tuve el privilegio de tenerlo como compañero de publicación en una antología de relatos de CiFi. Si lo observo con los ojos de hoy debo decir que me quedó un sabor agridulce de aquella experiencia. Por un lado, es cierto que de ahí salió una bonita amistad. Pero, por otro lado, todos los lectores hablaban del relato de Fabián y nadie del mío, que moría ninguneado. Aunque había cometido el error de acercarme a un gigante que lo eclipsaba todo también es cierto que, gracias a aquel chasco, Fabián había logrado abrirme los ojos: lo mío no era la ciencia-ficción.

El caso es que durante este tiempo continuamos cultivando nuestra amistad y burlándonos de todo el que se moviese por Twitter, hazaña que suelda la amistad de dos troles más de lo que pueda parecer a simple vista. Y sin quererlo ni comerlo, el mismo tiempo caprichoso que un día nos presentó nos volvió a unir unos años más tarde en la colección de *librojuegos* infantiles titulada *Agencia Kronos. Tú decides la historia*, cuando Fabián, además de finalista del Premio Minotauro unos años antes ahora era, también, el ganador del mismo. Su camino estaba siendo metódico y firme, y ya nadie dudaba de que, además de ser un excelente escritor, sabía mucho de CiFi y de fantasía.

Lo cierto es que a esas alturas ya tenía motivos sobrados para admirar a Fabián, su estilo escribiendo, entretenido, original y dinámico, y la fuerza que luce creando ideas literarias de lo más novedosas.

Cuando cometí el loco error de crear una editorial nueva, el primer libro que quise publicar fue *Los mundos que escribes*. Esto responde a ciertas razones. A partir de cierto interés personal y de un manual sobre narrativa que me publicó la editorial Anaya, empecé a preocuparme casi obsesivamente por el diseño narrativo. ¿Podía *cientificarse* la creación narrativa? ¿Había algo más en el proceso creativo que la pura inspiración o que una habilidad natural con la que nacían ciertos autores?

Tras mucho tiempo investigando, leyendo, puliendo la teoría, llegué a definir un modelo muy práctico que permite crear, analizar y deconstruir cualquier tipo de comunicación o narrativa. Con sorpresa me encontré con un mercado muy interesado en aprender a escribir, comunicar o hablar en público, y entonces lancé mis primeros productos poniendo en práctica estas ideas. El éxito fue rotundo y me hizo ver que había llegado el momento de alumbrar una editorial especializada en teoría narrativa.

Entonces recordé *Los mundos que escribes*, pues respondía a un claro ejemplo práctico (muy práctico) de lo que considero el diseño narrativo. La idea me sedujo al momento.

En este manual, Fabián desgrana, átomo por átomo, lo que compone la creación narrativa. Con un lenguaje didáctico, ameno y hasta divertido, nos ofrece un método para construir

mundos de fantasía o ciencia-ficción sin perdernos en bosques de musas caprichosas que iluminan, o no, a quien quieren favorecer. En absoluto: la realidad es que se puede aprender a escribir. Por si fuese poco, Fabián también nos regala montones de ejemplos prácticos, trucos y ejercicios para que podamos empezar desde cero nuestro aprendizaje.

Pero ¡cuidado! No minusvalores lo que pueda parecer a primera vista un manual orientado a la divulgación o dirigido a que los jóvenes escritores den sus primeros pasos. Con toda la experiencia que tengo escribiendo (y créeme que es mucha) me sorprendió descubrir todo lo que aprendí gracias a leer los consejos de mi amigo. Mi veredicto, por lo tanto, ya es claro: este libro cumple sobradamente las perspectivas que pueda tener un escritor novel que llega hasta él como también cumple las de un escritor consagrado que necesita reciclarse, hacer una incursión en estos géneros o, sencillamente, darse una lección de humildad a sí mismo repasando cosas que quizá ya había olvidado.

Creo que estas palabras son suficientes para elogiar la calidad de mi amigo y para animarte a que te empapes de los conocimientos de Fabián.

Dejo, por lo tanto, en este punto, la obra en tus manos. Disfrútala, exprímela y aprende con ella. Cuestionála si hace falta. Ojalá la hubiese leído yo antes de haber publicado aquel cuento que, por culpa del genial Fabián, se quedó en mera anécdota. De haber sido así, ahora yo tendría la calidad de Fabián.

*Jacobo Feijóo,
Madrid, julio de 2023*

Introducción

Empecé a escribir ciencia-ficción con quince años. A esa edad incluso terminé un libro, de principio a fin. Aunque me llevó mucho trabajo, debo admitir que el resultado no era ninguna maravilla. La novela tenía personajes, una trama que podía llegar a ser interesante, usaba el clásico esquema de planteamiento-nudo-desenlace... Parecía tener todo lo necesario. Sin embargo, no funcionaba. No acababa de enganchar.

A mi primera novela le faltaba algo. Algo que hacía que el texto fuera infantil. Se notaba a la legua que era la obra de un aficionado, pero yo no era capaz de descubrir dónde estaba el fallo. Mi problema era que no había aprendido las reglas más básicas de la narración. Me había puesto a escribir simplemente porque me apetecía, sin pensar en otra cosa. Desconocía conceptos como «estructura», «conflicto» o «ritmo».

Ese era el fallo del libro: había empezado a construir una casa y ni siquiera había comprado los ladrillos.

Con el tiempo, a base de leer y escribir mucho, fui refinando mi estilo. A lo largo de años, con el método de ensayo y error, aprendí a crear personajes más sólidos y tramas más interesantes.

El gran empujón llegó en el año 2010, cuando mi novela *Con otros ojos* logró quedar finalista de uno de los premios más importantes de la fantasía y la ciencia-ficción: el Premio Minotauro. Mis años de trabajo habían dado su fruto. Empecé a publicar novelas y relatos, a participar en charlas e incluso a recibir originales de otras personas que me pedían consejo. En 2021 llegó el espaldarazo final cuando mi obra, *Más fría que la guerra*, ganó el Minotauro. Había conquistado uno de los galardones más prestigiosos del género. Desde entonces, me considero escritor.

Mirando hacia atrás soy consciente de que perdí muchos años entre aquel primer libro y *Con otros ojos*. Años en los que tuve que aprender por mi cuenta, sin nadie que me echara un cable. Si hubiera tenido una guía como la que tú tienes en la mano ahora, quizá mis logros profesionales en la escritura habrían llegado antes.

Mucha gente empieza su viaje creativo en la adolescencia. En ese momento es cuando suele sentirse la necesidad de contar historias. Pero a esa edad también nos falta experiencia. La escritura es un arte y no consiste solo en juntar palabras. Hay que saber *cómo* y *por qué*.

Pensando en todo esto, decidí ponerme manos a la obra con *Los mundos que escribes*. En mi juventud yo no tuve una ayuda para mejorar mi estilo, pero puedo hacer que tú sí la tengas.

El resultado es la obra que estás leyendo. En ella he intentado condensar todo lo que he aprendido sobre técnica narrativa, tras años de probar mil cosas diferentes. En otras

palabras: lo que me ha convertido en escritor publicado y galardonado. Todo eso está aquí, a tu disposición.

Lo que mejor conozco es la fantasía y la ciencia-ficción, así que he preferido centrarme en las características de estos géneros. Además, sus obras tienen un componente mágico, lleno de imaginación, que supongo que encontrarás interesante. A mí siempre me lo ha parecido.

He procurado usar un lenguaje directo y sencillo, para que lo puedas leer con interés. También he llenado el libro de «ideas», sugerencias que pueden servir para inspirarte... pero que a la vez esconden pequeñas lecciones sobre el arte de la escritura. Cada capítulo enseña también otras lecciones prácticas. Mientras lees estas páginas irás encontrando varias reglas sobre cómo se supone que debes escribir. Son cuestiones que creo que son importantes para mejorar tu estilo, y por ello considero que debes prestarles la debida atención.

Pero antes de que las encuentres permite que te diga la más importante de todas:

Olvida las reglas. Haz las tuyas.

En efecto. No te sientas en la obligación de seguir las reglas que alguien te imponga, ni yo ni ninguna otra persona. Escribir es un acto de creatividad y, por tanto, es libre. Todo lo que los demás podamos decirte no pasa de la categoría de mero consejo. Para nada debes tomarlo al pie de la letra.

Al principio, eso sí, será buena idea que sigas las recomendaciones de este libro o de gente que haya escrito más que tú. Al fin y al cabo, te superan en experiencia. Pero cuanto más practiques, antes descubrirás las reglas que funcionan contigo y las que, simplemente, no te van. Cuando llegues a ese punto, haz lo que te salga de dentro. La verdadera genialidad consiste en aprender a romper las reglas.

Espero ayudarte a conseguir eso. Deseo de todo corazón que estas páginas saquen todo el potencial que hay dentro de ti. Estoy seguro de que notarás el cambio de calidad cuando empieces a aplicar estos trucos. Los mundos que escribes serán más ricos y llamativos. Tus personajes parecerán reales. Tus historias atraerán.

Me muero de ganas de leer esas obras que sé que también tú vas a hacer.

La estructura

En la introducción he comparado escribir mi primera novela con construir una casa. Me parece una buena comparación. Cuando alguien quiere construir una casa no se pone a apilar ladrillos sin más. Sabe dónde va cada ladrillo y por qué está levantando una pared aquí y no allí. La casa tiene estructura, incluso antes de estar terminada.

Con la literatura pasa lo mismo. No se puede tener una idea, empezar a escribir a los cinco segundos, seguir sin parar y esperar que el resultado sea una obra coherente. Se parecerá más a una montaña de ladrillos sin forma. Para escribir un relato o una novela es necesario respetar una estructura. Necesitas saber que un personaje debe aportar algo a la trama. Necesitas conocer qué cosas impulsan esa trama (y qué cosas hacen que se arrastre como un caracol). Necesitas ser consciente del ritmo de lo que estás escribiendo.

Sí, suena complicado. No te preocupes: cuando acabes este libro sabrás mucho sobre estos temas. Lo que debes tener en cuenta ahora es que para escribir has de conocer la función de cada elemento de tu obra. Son los ladrillos para construir tu casa y no puedes colocarlos de cualquier manera.

Jardineros y arquitectos

Quizá ahora te preguntes: ¿tengo que planificarlo todo antes de escribir? ¿Todos los capítulos, todos los personajes, todos los diálogos?

La respuesta es... depende.

En general, hay dos maneras de enfocar este tema y quienes usan cada uno de los dos sistemas han recibido distintos nombres. A veces se les llama *autores de brújula* o *autores de mapa*. George R. R. Martin (el autor de *Juego de Tronos*) los llama *jardineros* y *arquitectos*.

Los **jardineros** no planifican.

La planta crece y los jardineros se limitan a verificar que esté sana y a podar cuando hace falta. Los jardineros no le dicen a la planta por dónde crecer, aunque pueden colocar un palo para que crezca recta. Aplicado a la literatura, los *jardineros* no suelen hacer esquemas de por dónde debe ir la trama, o qué le va a pasar a cada personaje. Los *jardineros* imaginan una situación y se dejan llevar. Saben cómo son los personajes y los dejan actuar con libertad, no les obligan a hacer cosas solo porque «lo manda la historia». Tienen una idea general de hacia dónde va la narración, pero dejan que los personajes actúen como quieran y que surjan situaciones inesperadas. Los jardineros necesitan conocer bien a los personajes, porque si no, pueden acabar haciendo cosas incoherentes; la trama incluso podría ir a trompicones (lo que no pasaría si todo estuviera planificado). Pero, a cambio, los jardineros pueden sorprenderse mientras escriben e incluso pueden encontrar interesantes giros argumentales que aparecen de forma natural.

Por su parte, los **arquitectos** lo planifican todo.

Hacen un plano de la casa antes de empezar, evalúan la solidez del terreno, colocan los ladrillos en el orden adecuado, verifican los niveles de carga de las paredes, etc. No dejan nada a la improvisación porque no pueden permitirse que la casa se derrumbe. Desde el punto de vista literario, los **arquitectos** lo tienen todo registrado. Saben lo que les pasará a los personajes, cuándo habrá una sorpresa en la trama, hacia dónde se dirige cada diálogo. Cualquier cosa que ocurra estaba premeditada desde hacía tiempo. Los **arquitectos** deben trabajar –y mucho– antes de empezar a escribir, puesto que necesitan tener controladas todas las variables. Pero gracias a eso sus historias pueden dirigirse con elegancia hacia el punto que los **arquitectos** desean, provocando en los lectores las emociones que quieren provocar.

Dos puntos de vista muy diferentes, ¿no? ¿Cuál te parece que es mejor?

En realidad, ninguno es mejor que el otro. Aun diría más: no conozco a nadie que sea totalmente *jardinero* o totalmente *arquitecto*. Todas las personas que escriben tienen parte de ambos. Así que te recomiendo que pruebes los dos estilos antes de decidirte. Escribe algo como *jardinero* y luego escribe otra cosa como *arquitecto*. Mira a ver cuál de las dos opciones se te hace más natural... y úsala a partir de entonces.



IDEA:

Piensa en un concepto de ciencia-ficción o fantasía (un mundo que se te ocurra, un personaje, una situación concreta, etc.). Empieza a escribir, sin más. Escribe lo que sea. Déjate llevar. Ya revisarás al final. Si te ha resultado fácil, lo tuyo es la jardinería.



Piensa en un concepto de ciencia-ficción o fantasía. Tómate tu tiempo para analizarlo bien. ¿Qué historia quieres contar? ¿Qué personajes deben salir? ¿De qué han de tratar los diálogos? ¡No empieces a escribir hasta que lo tengas todo claro! Cuando lo sepas todo, escribe. Si te ha resultado fácil, lo tuyo es la arquitectura.

Si quieres saber mi caso, yo creo que debo de tener como un 75% de *arquitecto* y un 25% de *jardinero*. Planifico mucho, pero dejo libertad a los personajes para que me sorprendan de vez en cuando.

Elementos de una historia

Ya sabemos que hay dos maneras de enfocar una historia, la de los *jardineros* y la de los *arquitectos*. Pero, ¿qué elementos debe tener la historia en sí? Siguiendo con la comparación de la casa, ¿cuáles son los ladrillos que debemos usar?

A grandes rasgos son: personajes, trama, ambientación y conflicto. Si sabes hacer que cada uno de estos elementos sea interesante, toda la historia lo será.

↳ **Personajes**

Son las personas a las que les pasan cosas. Al ser uno de los elementos más importantes de la historia, les dedicaremos todo un capítulo más adelante.

Los personajes nos pueden decir muchas cosas sobre el mundo en el que viven. Ellos sufren (o disfrutan) todo lo que ocurra en la trama. Ellos son la causa o los destinatarios de los conflictos. En otras palabras: sin personajes no hay historia. Son tan importantes que, si no resultan lo suficientemente atractivos, los lectores no tendrán interés en saber cómo acaba tu obra. Así que dedícales el tiempo necesario. Cuando escribas, los personajes (¡incluso los personajes malvados!) van a ser tus mejores amigos.

↳ **Trama**

Evidentemente, para tener una historia no basta con tener personajes. Si no, podríamos decir que Instagram o TikTok son una novela (¡de hecho, están llenos de personajes!). Pero no es así. A los personajes les tienen que pasar cosas. Esto es la trama.

La trama es a lo que se le tiene que medir bien el ritmo. Necesitas saber cuándo debe ir despacio y cuándo debe acelerar. Tienes que cortar escenas o capítulos por donde corresponda. Has de dar a los lectores la información adecuada en el momento justo.

➔ **Ambientación**

Los personajes están en un lugar y en una época. Ahí es donde ocurre la trama. Ese lugar y esa época se denomina «la ambientación».

La ambientación es uno de los elementos más importantes de la ciencia-ficción y de la fantasía: quienes nos dedicamos a crear estas historias solemos imaginar mundos originales, sociedades llamativas, criaturas asombrosas. Eso es lo que buscan nuestros lectores y eso es lo que les tenemos que dar.

En otras palabras, le vas a tener que dedicar mucho tiempo a la ambientación. Más adelante te enseñaré cómo hacerlo.

➔ **Conflicto**

Lee esta historia:



EJEMPLO:

El inspector de Hacienda se despertó y tomó sus cereales para desayunar. Cogió el metro y llegó a tiempo al trabajo. A media mañana tuvo una reunión con su jefe para hablar de la nueva normativa. Por la noche volvió a casa y se acostó.

Parece que lo tiene todo: hay dos personajes, les pasan cosas, se mueven dentro de una ambientación... Sin embargo, ¿te ha parecido interesante? Probablemente, no. Vale, seguro que no. Me llevo el premio a la historia más aburrida jamás escrita. Eso es porque a esta historia le falta el conflicto.

A los seres humanos nos llama la atención el conflicto. Si una historia tiene un buen conflicto nos enganchará. Si no, pasaremos de ella.

Si no ponemos conflicto no estaremos creando historias: estaremos creando publicaciones de Instagram. Si los personajes, trama y ambientación son los ladrillos, el conflicto es el cemento que lo mantiene todo unido y lo hace resistir.

Por eso debes asegurarte de usar bien el conflicto. Te explicaré mejor esto unas páginas más adelante.

Tipos de estructura

Ya sabemos que hay dos técnicas de trabajo (la de los *jardineros* y la de los *arquitectos*). Conocemos los ladrillos que hemos de usar (personajes, trama y ambientación, unidos con la ayuda del conflicto). Ahora, ¿cómo colocamos esos ladrillos?

Igual que no se puede empezar una casa por el tejado, tampoco se puede escribir una historia sin respetar un cierto orden. Para esto existe la estructura. Seguir una estructura concreta nos ayuda a evitar que pongamos un ladrillo donde no toca. Recuerda que un ladrillo mal puesto puede provocar que la casa se venga abajo.

Por suerte, no existe un solo tipo de estructura. De hecho, hay muchos. Eso te permite elegir el que más cómodo te resulte. A continuación, te voy a explicar los tipos de estructura más famosos. Te corresponde a ti decidir cuál usar en cada historia.

Los tres actos

Este tipo seguro que lo conoces. Es el tradicional de planteamiento, nudo y desenlace. A estas tres partes también se las llama primer acto (planteamiento), segundo acto (nudo) y tercer acto (desenlace).

Es la estructura más célebre desde Aristóteles y también la más fácil de usar. Viene a ser más o menos así:

Primer acto: Nos presentan a la heroína o al héroe. Luego se encuentra con una situación que cambia lo que era su vida hasta entonces y se ve con la obligación de abandonar la comodidad de lo conocido.

Segundo acto: Las dificultades aumentan. Cada vez hay más tensión y se llega a un punto de no retorno, una situación en la que el héroe o la heroína solo puede vencer o ser derrotado.

Tercer acto: La conclusión de todo. La resolución de las situaciones abiertas, para bien o para mal.



Elige un concepto que se te haya ocurrido para una historia. Piensa cuál sería cada uno de los tres actos. Imagina también qué puntos de giro podría haber. Cuando hayas acabado, vuelve a diseñar la historia, pero desde el punto de vista del rival del héroe o de la heroína.

Entre dos actos existe lo que se llama un *punto de giro*: algo que hace pasar de una situación a la otra. Se llama *punto de giro* porque le da una vuelta a la historia. Parecía que la trama iba en un sentido pero, ¡bam!, de golpe va en otra dirección.

Por ejemplo:

Primer acto:

La teniente Garret está volviendo a su base espacial. De repente, su nave se encuentra con un agujero de gusano y viaja a otra época (y este punto de giro provoca el paso del primer al segundo acto).

Segundo acto:

Garret logra adaptarse como puede a la nueva época y pasa días intentando reparar su nave. Desea viajar de vuelta a su tiempo para no provocar más anomalías cronológicas.

(continuación...)

Segundo acto:

Ello la obliga a explorar ciudades cercanas para conseguir los suministros que necesita. Sin embargo, al volver de una de esas excursiones se encuentra con que su nave ha desaparecido (y este punto de giro nos lleva al clímax del tercer acto).

Tercer acto:

No tiene punto de giro, ya que al final del tercer acto se acaba la historia.

Otro ejemplo:

Primer acto:

El *archimago* Falhim está volviendo a su hogar después de haber pasado años estudiando hechicería en las Torres del Saber. Pero cuando llega a la aldea se encuentra con que ha sido destruida por el Hechicero Oscuro.

Segundo acto:

Falhim, buscando venganza, logra averiguar dónde se encuentra la fortaleza del Hechicero Oscuro. No obstante, nada más llegar cae preso de un hechizo de parálisis. Está a la merced de su enemigo.

En general, los puntos de giro siempre funcionan igual. Todo indica que va a pasar una cosa y entonces aparece el punto de giro y la acción cambia de dirección.

Por ejemplo:

Parece que...	Punto de giro
...la inteligente pastora va a encontrarse con su prometido entre las ruinas...	...pero el barón Yorick lo ha arrestado por ser un cazador furtivo.
...el samurái está relajándose tomando un té, tras hacer un alto en el camino...	...pero los sirvientes de la casa de té en realidad son ninjas contratados para asesinarlo.
...la mejor amiga del héroe va a ser su aliada en las aventuras...	...pero ambos personajes discuten y ella se aleja de su vida para siempre.
...el monstruo alienígena está intentando devorar a los tripulantes de la nave...	...pero en realidad está furioso porque tiene una herida en la espalda que es incapaz de curarse y le duele horrores.



Coge una historia que te encante y que conozcas bien (*Harry Potter*, *El señor de los anillos*, etc.). Intenta delimitar sus tres actos y encontrar los dos puntos de giro.

El viaje del héroe

Este es un poco más complicado, pero puede darte grandes frutos si lo usas bien.

Sin ánimo de aburrirte, es necesario que sepas que esta estructura la propuso un estudioso llamado Joseph Campbell, que se dio cuenta de que muchas historias, mitos, leyendas y tradiciones contaban más o menos lo mismo. Tras estudiarlas, descubrió que había unos elementos comunes a todas ellas. Y logró hacer una lista de esos elementos, condensados en doce pasos por el guionista Joseph Vogler:



