

# GUÍA BÁSICA PARA ESTRUCTURAR TU NOVELA



by

ADLYZ CALIMAN



# GUÍA BÁSICA PARA ESTRUCTURAR TU NOVELA

Muchos tenemos alguna historia que queremos contar. Sabemos quienes son los personajes principales, la trama que queremos desarrollar, pero convertir todas estas ideas sueltas que quizás tenemos anotadas en libretas, papeles, o simplemente arraigadas en el pensamiento, en un libro, no es tan fácil como poner las palabras en el papel o en la pantalla de la computadora, depende del gusto personal.

En mi caso prefiero sentir el trazo libre de mi mano en el papel, y una vez terminado, lo paso a la computadora. Momento en el cual corrijo de manera genérica la redacción y ortografía. Pero ese es otro tema.

El tema al que me refiero hoy es a la estructura: esa que permite organizar las ideas, los sentimientos, los personajes, y convertirlos en un escrito interesante, entretenido o inspirador.

Entonces cuando hablamos del proceso de escritura, normalmente se utilizan dos vías que puede escoger el escritor: 1) Planificar lo que se va a escribir y 2) Escribir con libertad sin ataduras ni preconceptos.

Realmente no es fácil saber cuál estilo utilizar, sobre todo sino hemos usado ninguno.

Yo por ejemplo escribía historias cortas a partir de una sola idea, y dejaba volar mi imaginación, como si un ser superior me dictara las palabras. Y comencé a escribir así mi primera novela de ficción, hasta que me di cuenta que las palabras no llegaban

a ninguna parte y no sabía como conectar las ideas. Entonces entendí que a mi historia le faltaba estructura. Y con ayuda de otras personas que ya habían transitado ese camino, logré planificar, escribir y terminar mi novela.

En cualquier caso, bien sea que quieras planificar tu escrito, o que prefieras volar entre las letras, estos consejos te serán de mucha ayuda para lograr tu propósito:

- a) El inicio de la historia debe decirnos quiénes son los personajes principales y nos debe introducir al problema o situación principal que quieres explicar. El lector debe sentir que una vez que pasa a través de esa pequeña puerta, no se puede regresar hasta que el problema principal no esté resuelto. Para lograrlo, debes darle peso a tu personaje principal, delinearlo y detallarlo bien. Uno de mis problemas al escribir mi primera novela fue que el personaje principal no estaba bien detallado, era muy genérico y le quitaba fuerza a la historia. Para resolverlo, debes darle acción a tu personaje, que reaccione ante diversas situaciones para irlo conociendo y darle un objetivo a perseguir. Esto debe hacerse antes de que hayas avanzado aproximadamente un 20% en tu escrito.
- b) En segundo lugar, debes hacer inevitable el desenlace o resolución del problema planteado al inicio. En esta etapa de tu texto, es donde la mayor parte de la acción ocurre, donde se entrega el máximo de información que fuerce la resolución de la historia. Para ello, debes crear una crisis que se debe superar, un revés al que se debe sobreponer el protagonista.

De tal manera que si eres planificador, o espíritu libre al momento de escribir, debes cumplir con una estructura mínima que acompañe al lector en la búsqueda de la solución al problema que se ha planteado al inicio y que lo lleve al descubrimiento de una historia maravillosa.

En las próximas páginas encontrarás diferentes tipos de planificación de la escritura para estructurar tu novela para que utilices la que mejor se adapte a tu personalidad, o puedes probar distintas para que te identifiques con alguna, o inclusive puedes unir varias y crear tu propio estilo.

## **ÍNDICE**

|  |    |
|--|----|
| 1. ESTRUCTURA DE LOS TRES ACTOS                        | 4  |
| 2. ESTRUCTURA DE LA FÁBRICA DE IDEAS                   | 10 |
| 3. ESTRUCTURA DEL MÉTODO DE LAS FICHAS                 | 15 |
| 4. ESTRUCTURA USANDO EL MÉTODO DE LAS LUCES DELANTERAS | 22 |
| 5. ESTRUCTURA DEL MÉTODO BORG                          | 25 |
| 6. ESTRUCTURA DEL COPO DE NIEVE DE RANDY INGERMANSON   | 28 |
| 7. ESTRUCTURA DEL VIAJE DEL HÉROE DE JOSEPH CAMPBELL   | 32 |

## **ESTRUCTURA DE LOS TRES ACTOS**

Ahora pasamos a analizar la conocida estructura de los 3 actos y que ha sido ampliamente utilizada para el desarrollo de historias de cualquier género.

Por si no la conoces, o solo la habías oído mencionar, aquí la explico en detalle; o aún si ya la habías utilizado, es bueno siempre refrescar conocimientos que han sido comprobados útiles en la escritura literaria.

Esta estructura sencilla consta de 3 partes:

- Acto I: Inicio o Exposición
- Acto II: Medio, Nudo o Desarrollo
- Acto III: Final o Resolución del Conflicto

Ahora bien es cierto que todas las historias, y todas las demás estructuras que estudiaremos parten de aquí, pero no siempre se utilizan en ese orden. Esto quiere decir que cuando hablamos de inicio, medio y final, estamos hablando del arco de la narración, no necesariamente del orden cronológico o lineal de los eventos.

Así vemos novelas que inician por el principio como el *David Copperfield* de Dickens, que su capítulo I es “Yo nací”. Otras veces el escritor inicia en el medio de la acción, como por ejemplo *Crónica de una muerte anunciada* de Gabriel García Márquez: “El día que lo iban a matar Santiago Nasar se levantó a las 5:30 de la mañana para esperar el buque en el que llegaba el Obispo”. Y

también algunos autores como José Saramago en su libro *Intermitencias de la muerte* empiezan por el final “Al día siguiente no murió nadie”.

Todo depende del arco narrativo.

Para la escritura literaria es más importante el conocimiento de la secuencia narrativa que el entendimiento de la secuencia cronológica de eventos, ya que la estructura narrativa le dará al lector un gancho para atraer su interés, los mantendrá leyendo y los dirigirá al final de la historia. Así es como funciona el Inicio, el Medio y el Final en la narrativa literaria.

### **ACTO I: EL INICIO**

El comienzo de la historia debe atrapar al lector, engullirlo, dejarlo ansioso por voltear la página. En esta etapa debes establecer el tono y voz del escrito, así como armar algunos aspectos del conflicto o problema.

Con el tono y voz me refiero a que debes escoger como hablarás al lector (1era, persona, 2da o 3era persona) –esta es la voz– y que actitud emocional mantendrás hacia el argumento y los protagonistas, que de paso, debemos empezar a conocer en este 1er acto, y que lo mueve a iniciar el conflicto.

De hecho, una buena línea de inicio debería introducir inclusive la trama general y el tema.

Escribe diferentes primeras líneas, algunas comenzando al inicio, otras en el medio y otras al final del arco narrativo. Mira como cada una sugiere un acercamiento distinto a la historia y escoge la que sea más fuerte y sorpresiva y establezca el tono apropiado que quieres transmitir.

Esta etapa debería consumir aproximadamente el 25% de tu novela.

Para explicar un poco más en detalle las partes que debe incluir este 1er acto, lo podemos subdividir de la siguiente manera:

1.1. La Apertura: Es la construcción de esa primera línea de la que te hablé. Pero más allá de eso, debe incluir lo que le sucede al personaje principal, cuál es el problema al que se enfrenta.

1.2. El Disparador: Es el evento que mueve la acción. Aquí comienzas a explicar el problema del protagonista, de qué va la historia. Por ejemplo en Harry Potter, el verdadero problema radica en la decisión de Harry de enfrentar y vencer a Voldemort. Sin embargo, en ese momento, Harry no tiene idea de quién es Voldemort, ni siquiera está seguro de quién es él mismo. En este caso el disparador, sería la llegada de Hagrid a Privet Drive para rescatar a Harry. En este momento, el lector sabe que todo cambiará a partir de aquí.

1.3. El Problema: Llegados a este punto, se comienza a entender por primera vez el alcance del problema y el segundo acto, se abre ante nuestros ojos. Siguiendo con el ejemplo de Harry Potter, este momento sería cuando Hagrid explica a Harry su origen y le muestra su destino, llevándolo al mundo mágico en su camino a Hogwarts. Estos acontecimientos dejarán en suspenso al lector y afectará la estructura de la novela dando una motivación a los personajes de perseguir la acción y aventurarse a lo desconocido.

## **ACTO II: EL MEDIO, NUDO O DESARROLLO**

El medio necesita mantener la tensión creada por el inicio del conflicto. En esta etapa construyes la relación entre el conflicto interno y externo que resolverás o no, con el final.

Esta etapa debe abarcar aproximadamente el 50% de tu novela y debe estar llena de acción, de altibajos, de enfrentamientos, de sub-tramas que se entrelazan con la trama principal y que al final de este acto debe acabar en el conflicto a resolverse en el 3er acto. Para tu mejor comprensión, también he subdividido el 2do Acto en tres partes:

2.1. La Transición: Tu protagonista ya sabe el reto que se le presenta y se enfrenta a ello. La forma en la que decida enfrentar su problema y el grado de complejidad del mismo, marcará el avance del escrito. La parte psicológica también es importante, así como la participación de personajes secundarios y sub-tramas que apoyarán al protagonista algunos, y otros evitarán que alcance su cometido.

2.2. El Cambio: Aproximadamente para la mitad de tu novela, algo le ocurre a tu protagonista que le hace replantearse la visión que tiene del problema y del mundo. Su plan ya no funciona total o parcialmente y debe hacer cambios y ajustes para poder conseguir su objetivo.

2.3. El Cataclismo: Esta etapa llega cuando llevas aproximadamente el 75% de tu novela y en este punto el segundo plan falla catastróficamente y parece imposible resolver el problema. El antagonista parece ganar la partida y solo su propia fuerza interior y la ayuda de los amigos, lo convence de perseverar en su búsqueda y en resolver su conflicto.



### **ACTO III: EL FINAL O RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO**

El final es donde resuelves el problema y dibujas las últimas conexiones y conclusiones de cómo tu protagonista se ha sobrepuesto al cataclismo. Esta parte debe cubrir el último 25% de tu novela y el personaje principal puede o no salir victorioso, lo importante es que a través de los problemas que ha enfrentado, ha cambiado interiormente, y ahora es otra persona diferente a aquélla que inició el relato.

Para que puedas digerir de manera más didáctica la resolución del conflicto, también he dividido este Acto en tres partes:

3.1. El Último Plan: Después de haber fallado en la ejecución de los dos primeros planes, encuentra la ayuda y la fuerza necesaria para enfrentarse nuevamente a su antagonista a través del diseño de un nuevo plan que ejecutará utilizando todo lo que ha aprendido durante el transcurso de la historia.

3.2. El Último Esfuerzo: El protagonista entrega todo lo que tiene para alcanzar su objetivo. Es el último esfuerzo y la última guerra contra el antagonista.

3.3. Resolución: El personaje principal llega al final de su camino y su plan ha funcionado o no, pero ha conseguido unir todos los cabos sueltos y cerrar las tramas y sub-tramas resolviendo el problema externo e interno, de alguna manera significativa.

Esta estructura básica es la más utilizada comúnmente cuando se escribe un libro, inclusive cuando ves una película, puedes encontrar esta secuencia.

Sin embargo hay diversos tipos de estructura y metodologías a seguir para que puedas conseguir la que más se adapte a la historia que tienes en mente, o simplemente para que tengas todas las herramientas que te permitan definir cuál estructura y arco narrativo deseas implementar para crear tu historia.



## **ESTRUCTURA DE LA FÁBRICA DE IDEAS**

Olvídate de la estructura de tres actos.

Imagina que te cuento sobre mi día y te digo: “Me desperté, desayuné y me fui a trabajar”. ¿Es una historia? Estrictamente diríamos que si tiene un protagonista que toma decisiones y que lo llevan a una progresión natural de eventos, contiene 3 actos: inicio, medio y fin, entonces es una historia.

Pero no lo es. No tiene crisis, problemas, descubrimientos ni transformación del personaje principal. Es un reporte, no una historia.

Entonces ¿Qué es una historia? Es un relato que tiene un origen emocional, una escalada conflictiva y un final resolutivo.

Por supuesto las historias necesitan personajes vulnerables, un ambiente integrado a la narrativa, decisiones con propósito que determinan el avance de la historia y la empatía del lector. Pero en su nivel más básico, una historia es una transformación de la situación, o más comúnmente, del personaje. Es decir, no tienes una historia hasta que algo va mal, ya que el protagonista debe luchar con la tensión que se origina en un deseo no cumplido. Sin fuerzas antagónicas, sin pérdidas, ni una crisis que inicie la acción, no tienes historia.

El secreto para escribir una historia que atraiga al lector y lo mantenga pasando las páginas no es hacer que le pasen cosas y más cosas al personaje sin un propósito definido, y tampoco es especialmente alguna trama pre ordenada o fórmula de escribir novelas, sino el enfoque en la creación de más y más tensión a medida que se desarrolla la trama.

Para ello, te traigo cinco ingredientes esenciales a cualquier buena historia.

**1. ORIENTACIÓN:** El principio de la historia debe atrapar la atención del lector y orientarlo en el ambiente, el tono y la voz de la historia, y presentarle el protagonista por el que se preocupará emocionalmente. Si a los lectores no les importa el protagonista, tampoco les importará la historia.

La mejor manera de introducir al protagonista es revelando una parte de su día normal. Si tu personaje principal es detective, lo queremos ver en una escena del crimen; si es chef, lo queremos ver en una cocina preparando un delicioso platillo. Ten en cuenta que esto también servirá de promesa al lector de la transformación que debe ocurrir en el personaje a medida que la historia progresa.

Por ejemplo, si introduces a tu personaje principal que es tu vecino y está felizmente casado, el lector instintivamente pensará que la vida idílica de tu vecino está a punto de cambiar drásticamente. El lector esperará esto y nos llevará al segundo ingrediente.

**2. CRISIS:** La crisis debe voltear la vida de tu personaje, quien no puede resolver el problema inmediatamente. Es un reto inevitable que pone la historia en movimiento. Dependiendo del género, la crisis que altera a tu protagonista puede ser un llamado a la aventura, un viaje, una profecía, la asignación de un caso difícil de resolver, un divorcio, etc. En cada caso, la vida cambia y ya no puede ser la misma de antes y el protagonista es forzado a vivir con las dificultades que le impone la crisis.

Hay dos maneras principales de introducir la crisis en tu historia: bien sea quitándole al protagonista de las manos lo que más desea o mostrándoselo y después negándoselo. Es decir, o perderá algo que le es vital y tratará de recuperarlo, o ve algo que desea y pasará el resto de la historia tratando de obtenerlo.

**3. ESCALADA:** Hay dos tipos de personajes en cada historia: los personajes piedra y los arcilla. Tu personaje principal siempre debe ser un personaje arcilla. Cuando lo lanzas a la crisis, ha cambiado para siempre y tomará los pasos que necesite para resolver su crisis y volver a su forma original (antes de la crisis).

Pero fallará.

Porque ya quedará con una forma diferente que la que tenía al inicio de la historia. Si no es así, los lectores no estarán satisfechos.

Los personajes arcillas pueden y deben ser alterados.

Los personajes piedra se mantienen igual. No cambien en su manera esencial a medida que la historia progresa. Y no son muy interesantes.

Para que la historia avance debes desarrollar dos crisis que se entrelazan: una crisis o batalla externa que debe ser ganada o no, y una crisis o batalla interna que necesita ser resuelta. A medida que escribes, las consecuencias de no resolver estas dos crisis se convierten más y más íntimas para el protagonista, personales y devastadoras. De esta manera tendrás también un lector más comprometido e interesado.

**4. DESCUBRIMIENTO:** Es el momento cumbre de la historia. El protagonista hará un descubrimiento que le cambia la vida.

Típicamente este descubrimiento lo hará el protagonista a través de su juicio, armando piezas de un rompecabezas, o a través del esfuerzo, mostrando extraordinaria perseverancia o tenacidad para superar la crisis en la que se encuentra.

El descubrimiento del protagonista debe surgir de una decisión que tomó, no simplemente por azar o por magia o por sabia respuesta que le dieron. Los mentores pueden guiar al protagonista a su auto-descubrimiento, pero las decisiones y el coraje que determinan el final y resolución de la historia, debe venir de él mismo. Adicionalmente, la resolución debe ser inevitable e inesperada.

**5. CAMBIO:** A medida que desarrollas tu personaje, pregúntate: ¿Qué hace para cambiar? Tu protagonista podrá ser transformado en alguien más maduro y en paz, o saltará a la muerte y el desespero.

Aunque el género puede dictar la dirección de la transformación, muchas historias finalizan con la experiencia de una nueva vida que puede ser física, psicológica, emocional o espiritual.

Este cambio marca la resolución de la crisis y la culminación de la historia.

**DEJA QUE LA ESTRUCTURA SIGA LA HISTORIA:** Cuando el lector lee tu novela, no lo hace en una sola sentada, por lo que no se va a preocupar por cuantos actos tiene tu historia. Ni siquiera se va a dar cuenta de cuales son esos actos. De lo que se van a preocupar es de que la novela escale en tensión y conlleve a una resolución inevitable e inesperada. Así que no pienses en tu

novela como un relato en tres actos, piensa en ella como un todo orgánico que revele la transformación en la vida de tu personaje principal, porque la historia fabrica la estructura y no al revés.



## ESTRUCTURA DEL MÉTODO DE LAS FICHAS

Hay muchas maneras de hacer una estructura para tu historia. De hecho, pueden haber tantas como escritores hay. Muchos escritores desarrollamos nuestro propio sistema a través de los años, escogiendo y estructurando de acuerdo a lo que otros hacen y lo que nos sirve.

Por eso te traigo todas estas estructuras y metodologías de planificar tu libro, para que encuentres tu propia manera.

A mi por ejemplo hasta el momento me ha servido esta metodología que te voy a explicar y la del Copo de Nieve que explicaré más adelante. Léelas todas y ubica alguna con la que te identificas más y la pruebas. Mira que funciona para ti.

En cuanto a esta estructura de las fichas, hay inclusive programas computarizados que simulan las fichas y te permiten manipularlas en la pantalla. Algunos escritores podrán ver esto muy limitado al ser constreñido por los límites de la pantalla de tu monitor, o si eres como yo, que me gusta el trazo del lápiz en el papel, los programas de computadora no son de mi agrado para trabajar en la construcción inicial de las fichas.

Me gusta tener las fichas en la mano, llevarlas a donde quiera, colocarlas en el piso, en una pared, en una mesa, cargarlas en tu cartera y llevarlas al café, ya que son fáciles de manipular. Si te llegan ideas inspiradoras, escribe tu idea en una ficha y la guardas en tu cartera, después la puedes incluir en el lugar que corresponda.



## **INICIO**

Puedes comenzar tus fichas de escenas en cualquier momento del proceso de planeación.

Un método sugerido puede ser utilizar varias horas viendo escenas en tu mente y escribiéndolas en fichas. No tienes que hacerlas todas en una sola sesión. De hecho, no podrás hacer tantas escenas en una sola sentada. Pero puedes comenzar con algunas escenas y luego le irás agregando otras más.

Una ficha de escena puede ser tan simple como:

“Patricia maneja hacia la casa de Juan, perseguida por motociclistas. Salvada por Carlos, el bombero”.

Lleva contigo fichas en blanco. Cuando tengas tiempo libre o tiempo para escribir, toma la ficha y escribe ideas de escenas.

No pienses todavía en la estructura. Solo deja tu mente jugar con las escenas sin orden. Tampoco pienses con cuales escenas te quedarás. Después desecharás las que no funcionen (colocándolas en una pila aparte sin botarlas a la basura porque pudieras rescatar alguna de ellas más adelante).

También puedes hacer tus fichas de escenas de manera más formal. Por ejemplo:

### **ESCENA X . ACCIÓN**

Ambiente: El patio de la casa de Patricia. Se escuchan las olas del mar y se ven las palmeras.

Personajes: Patricia, la novia. El acosador

Trama: Patricia ve al acosador otra vez, mirando por la ventana de la cocina para observar a Julia. Patricia toma su pistola y confronta al hombre, que corre hacia la playa. Patricia lo persigue. El hombre se cae y Patricia lo atrapa. Lo apunta con la pistola y lo hace hablar. Diálogo. El hombre revela que es el padre de Julia.

### **ESCENA XX. REFLEXIÓN**

Ambiente: Hotel donde Julia trabaja como ama de llaves.

Personajes: Julia. Algunos huéspedes del hotel. Andrés, el jefe de Julia.

Trama: Julia hace su rutina diaria de limpiar las habitaciones de los huéspedes, cambiar las sábanas, limpiar los pisos. Piensa en si quiere aceptar o no a su padre en su vida. Se siente leal hacia su madre muerta, quien fue traicionada por este hombre. Pero también tiene dinero (es un agente retirado de la CIA) y puede proveer a Julia y su familia. Pudiera renunciar a su trabajo en el hotel. Mientras limpia, piensa en este dilema. Algunos huéspedes y Andrés, su jefe, la confrontan con pedidos ridículos como rellenar el pote de algodón del cuarto 1115.

### **ESCENA XXX. DIÁLOGO**

Ambiente: El parque cerca de la playa.

Personajes: Julia y su padre.

Trama: Julia y su padre se conocen por primera vez. El padre de Julia revela que dejó a su familia porque su trabajo era muy peligroso y no los quería exponer. Julia es conmovida por las palabras de su padre, aunque aún no le tiene total confianza. ¿Acaso los agentes de la CIA no están entrenados para mentir?.

### **PRIMERO EL FINAL**

Eventualmente tendrás un grupo de escenas y estarás listo para pensar en la estructura.

Piensa en tu final. Debes tener una posible escena de confrontación final en mente. Escríbela en una ficha. Esta será tu última o penúltima escena. Dale tanto detalle como puedas.

### **ESCENAS PRINCIPALES**

Debes dedicar un tiempo en pensar sobre las escenas principales que requiere la trama de tu historia.

Escribe una atrayente primera escena (si aún no la tienes).

Piensa en el problema o confrontación, y escríbelo en una ficha. Crea el punto de no retorno que lleva al segundo acto o medio de la novela y crea el segundo punto de no retorno que te llevará al tercer acto o confrontación final de la novela.

### **LA DISPOSICIÓN O TRAZADO**

Utiliza el piso o una mesa grande o una pared, donde te sientas cómodo siendo el dueño de tu historia.

Pon tu primera escena a la izquierda y tu escena de confrontación final a la derecha. Pon la ficha de problema disparador cerca del inicio. El primer punto de no retorno cerca de ésta t el segundo punto de no retorno, cerca del final.

Ahora llena la historia entre estas grandes escenas en el orden más lógico. Puedes colocar las escenas que vayan creciendo en intensidad a medida que te mueves hacia la última ficha.

Si consigues un espacio que debe ser cubierto con alguna escena que haga falta y que aún no hayas escrito, coloca una ficha en blanco allí.

Cuando hayas terminado de acomodar todas las fichas, tendrás una idea de la novela en general. Tu historia comenzará a sentirse cohesionada como un todo.

## **JUGANDO CON LAS FICHAS**

Juega con estas fichas por lo menos una semana. Agrega y quita escenas. Quizás quieras tener una escena – reacción después de una acción intensa. Puedes escribir “ESCENA REACCIÓN” y deja lo demás en blanco. Igualmente si piensas que hace falta alguna escena pero no tienes clara cuál será la misma, coloca una ficha en blanco y continúa.

Esa es la belleza del sistema o método de las fichas. Si tu historia involucra múltiples personajes o sub-tramas, puedes llenar sus fichas de escenas en colores diferentes, o les puedes colocar banderines de colores como códigos.

Puedes colocar las fichas por colores ordenándolas en filas, así la trama correrá de forma paralela a las demás. Luego puedes integrar las diferentes fichas en una sola línea y allí tendrás tu trama principal, o puedes colocar las fichas en una línea de trama y una línea de personaje. La línea de trama contiene la acción y la línea de personaje contiene lo que le pasa a éste durante la historia. De esta manera puedes crear un maravilloso arco de personaje para tu historia.

Una vez que tienes un orden sólido, numera las tarjetas a lápiz, así las podrás reordenar después que las mezcles. ¡Leíste bien!. Mézclalas. Es una idea que tomé de “Construyendo Mejores Tramas” de Robert Kernan. Ahora revisa las fichas en este nuevo “orden”. Lo que debes buscar son nuevas conexiones entre elementos de la trama, algunas perspectivas frescas de la historia.

## **ESCRÍBELA**

Finalmente, escribe la historia, escena por escena. Te sugiero que después de cada tres o cuatro escenas, vuelvas a ver tu mapa de fichas. Nuevas ideas y cambios de trama pueden aparecer. Crea nuevas fichas si quieres, reorganiza otras. Es un sistema muy flexible y creativo de estructurar tu novela.



## **ESTRUCTURA USANDO EL MÉTODO DE LAS LUCES DELANTERAS**

Este método consiste en ir avanzando a medida que te permitan tus luces delanteras hasta llegar a tu destino. ¿Cómo funciona?.

Aquí te lo explico.

Inicias tu viaje con la idea de donde quieres terminar, lo que vendría a ser tu capítulo final. Posiblemente sea una idea vaga, pero siempre es bueno empezar con un destino final en mente. Además, tienes idea de los personajes, la trama general y los disparadores de la misma.

Entonces para empezar, escribe tu primer capítulo.

Cuando tengas el final del capítulo, inmediatamente escribe ideas para el próximo capítulo y miras hasta donde te dejen tus luces delanteras. Genera escenas haciéndote las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el estado emocional de mi personaje al final de la escena?
- ¿Cómo reaccionará en la próxima escena?
- ¿Cuál es la próxima acción que mi personaje tendrá que tomar?
- ¿Cuál escena fuerte próxima necesitará una o más escenas transitorias antes de que ocurra el evento?

- ¿Necesito agregar nuevos personajes? ¿Hay algún personaje en la escena que acabo de escribir que sugiera otros desarrollos en la trama? ¿Algún sub-trama?

Este sistema funciona parecido a elaborar fichas de escenas, pero se van desarrollando a medida que se van escribiendo. Por ejemplo:

Capítulo 1:

Supón que tu historia trata sobre una adolescente que se llama Ana que se muda a una nueva ciudad. Al final del capítulo ella mira hacia fuera por la ventana de su cuarto y ve a un chico que está al cruzar la calle, mirándola fijamente.

¿Ahora que pasa?

Capítulo 2:

El próximo día, Ana camina hasta la tienda donde ve otra vez al chico. El trata de hablar con ella. Ella corre.

Capítulo 3:

Esa noche, el papá de Ana le explica como hacer amigos. No se comunican bien y pelean.

También puedes ser más explícito en la elaboración de las escenas. Por ejemplo:



## Capítulo 2:

Es el próximo día. Lluve. Ana camina hasta la tienda para comprar algunas cosas que necesita para el colegio. Está al mismo tiempo encantada y de alguna manera asustada el su cambio de ciudad. Hay imágenes que contrastan de hermosos jardines y casas destruidas, o de olores frescos y el olor de la basura. Calles mojadas. Piensa en los amigos que dejó en la otra ciudad. En la tienda está a punto de tomar algo cuando ve al chico. Otra vez la está mirando fijamente. Esta vez con una sonrisa en su rostro. El se acerca. Asustada por alguna razón, Ana trata de salir de la tienda y choca a las personas. Está segura de que está siendo acosada.

Al día siguiente, desarrollas la escena en el capítulo que corresponde, y haces el mismo ejercicio de preguntarte por la siguiente escena que escribirás al día siguiente.

Y así, poco a poco vas construyendo la historia a medida que las luces delanteras te lo permitan.

¡Disfruta el viaje!

## **ESTRUCTURA DEL MÉTODO BORG**

Los Borg, son personajes ficticios del universo de Star Trek (Viaje a las Estrellas). Es una forma de vida cibernética que combina todas las formas de vida que pueden para crear una mente más avanzada.

Con este sistema de estructurar tu novela, sabrás todo lo que pasa en ella antes de que comiences a escribir.

Vas de lo general a lo específico y después ahondas en lo específico hasta que estés listo para escribir.

1. Define los elementos principales de la novela: Con esto me refiero a que para que una trama sea sólida, necesita cuatro elementos principales:

- El protagonista
- El objetivo o deseo del protagonista
- La confrontación o problema en la forma de una fuerza opuesta
- Una idea del final que quieres

Así que debes pasar un buen tiempo definiendo estos elementos.

Puede ser tan simple como:

“José García es un policía que quiere descubrir quién mató al alcalde. Su antagonista es el asesino, que resulta ser la esposa del alcalde. Al final, él sale victorioso pero quiero que el sentimiento de victoria sea agri dulce”.

Esto es muy general, pero así debe ser, ya que irás construyendo la estructura y la trama poco a poco, de lo general a lo particular.

2. Escribe tu sinopsis: Esto significa que debes escribir y perfeccionar la idea de tu novela. La idea anterior que escribiste, debe mejorarse y será tu guía mientras desarrollas tu estructura.

3. Crea la estructura genérica: Esto lo vas a hacer siguiendo la técnica de los 3 actos. Aquí te dejo un ejemplo: *Acto I*: José asume el caso. *Acto II*: José lucha para resolver el caso. *Acto III*: José resuelve el caso. Luego piensa en los dos puntos de no retorno. Pregúntate ¿Porqué José debe resolver el caso? ¿Cuál incidente fuera a José a resolverlo? La respuesta puede ser tan sencilla como que fue asignado al caso, lo cual quiere decir que tiene una obligación que cumplir. Ese pudiera ser el primer punto de no retorno. Después José tiene una gran pista o sufre un problema que puede convertirse en el segundo punto de no retorno. Estas pueden ser unas escenas un poco vagas al principio, pero se van mejorando a medida que le añadimos más detalles. Piensa también en una posible escena final y agrégala a la lista.

4. Trabaja con tus personajes: Debes desarrollar al menos los siguientes elementos para cada personaje: Nombre, descripción, rol, objetivo, motivo, secreto, emoción que evoca, antagonista.

5. Crea resúmenes de cada acto: Ahora debes agregar detalles a cada acto y ser más específico con las actuaciones de los personajes y su desarrollo.

6. Crea resúmenes de capítulos por cada acto: Es decir, por cada acto, inicia creando una lista de posibles capítulos. Esta lista debe ser flexible y puede lucir como sigue:

Acto I. El alcalde es asesinado

*Cap. 1* José entrevista a un testigo de un homicidio no relacionado. El testigo se asusta.

*Cap.2* El Capitán le llama la atención por su actitud.

*Cap.3* José se emborracha y se queja con su compañero. No quiere ir a su casa.

*Cap. 4* En su casa, José le grita a su esposa y sus hijas. Su esposa bebe.

*Cap. 5* A José le asignan el caso con un compañero: López

*Cap. 6* Desde el punto de vista del asesino: Mira las noticias en TV.

Y así continúas. Tu estructura puede y debe tomarte tiempo para terminarla.

7. Haz resúmenes por cada capítulo: Ahora debes expandir tus ideas principales de cada capítulo en las escenas que vas a escribir. Coloca el ambiente, el tiempo y los personajes involucrados.

8. Escribe tu novela: Sigue tu estructura y escribe tu libro. Si necesitas hacer algún cambio, debes revisar tu estructura desde allí en adelante para incorporarle los cambios nuevos y así no te equivocarás en el desarrollo de la historia.

## LA ESTRUCTURA DEL COPO DE NIEVE DE RANDY INGERMANSON

Para desarrollar la estructura de una novela siguiendo este método, hay que seguir 7 pasos:

1. Resume tu novela en una oración: En este momento, tu idea es puramente conceptual. Todavía no incluyas nombres o lugares. Veamos como ejemplo la novela de J. K. Rowling "Harry Potter". Su resumen podría decir algo así: "Un niño de once años que vive con sus tíos y primo, descubre que es un mago y asiste a una escuela para magos en la que hace amigos inseparables con los cuales vivirá extraordinarias aventuras mágicas en su camino para vencer a su archienemigo".

Es tentador llenarlo con detalles, pero el objetivo de este primer paso es tomar una fotografía aérea de tu historia, capturando solo la gran estructura.

2. Ahora expande esa oración a un párrafo completo: Incluye el problema del inicio de la novela, cuáles obstáculos encuentra el protagonista y como termina la novela. Ya no es tiempo para secretos. Suéltalo todo. Siguiendo el ejemplo de Harry Potter pudiéramos hacer un párrafo de resumen como sigue:

"Harry Potter narra la vida de un joven mago y sus amigos, Hermione Granger y Ron Weasley, quienes son todos estudiantes de Hogwarts, Escuela de Magia y Hechicería. La historia principal trata sobre los intentos de Harry de acabar con Lord Voldemort,

un mago oscuro que pretende ser inmortal a través de la muerte de Harry para gobernar sobre todos los magos y los *muggles* (gente no maga). Finalmente Harry logra ganar la partida y salvar al mundo mágico del oscuro futuro con Voldemort”.

Este párrafo será solo para ti, ya que cuenta información que el lector no debe saber hasta que lea la historia. Además, es dinámico ya que puede cambiar a medida que agregas o quitas cosas a la historia durante su escritura.

3. Invita a tus personajes: Hasta ahora ya tienes una fotografía del punto de vista de tu novela y has creado una línea de tiempo rudimentaria de cómo llegar al final. Es momento de que crees tu biblia de personajes, y desarrolles el perfil de cada uno de ellos. Rellena al menos una página con información de cada uno que incluya: -Nombre y fotografía: la foto es opcional, pero si consigues alguna que te evoque a tu personaje, inclúyela en la página dedicada al mismo. Es una buena manera de encender la creatividad y detallar la caracterización. – Características Físicas: Incluye las características básicas de altura, peso, cabello, color del mismo y de los ojos, raza étnica, etc. –Edad: Incluye la fecha de nacimiento, si es relevante. –Personalidad y describe un poco porque es así: por ejemplo, el personaje es flojo porque su mamá siempre le hace todo; o le gusta el fútbol porque es el deporte que su papá siempre le enseñó a jugar. – Detalles especiales: Son las imperfecciones que hacen que tu personaje sea humano. Por ejemplo es ansioso, corrupto, infiel, etc. –Objetivos y motivaciones: Pregúntate qué quiere tu personaje y porqué lo quiere. – Conflicto: Lista los obstáculos, grandes y pequeños, que enfrenta tu personaje al alcanzar sus objetivos. – Crecimiento: Como es el crecimiento del personaje y como será diferente al finalizar la historia. –Historia General: Escribe un resumen de un párrafo sobre el arco del personaje y su evolución y características.

Recuerda que como escritor, debes saber más sobre el personaje de lo que tus lectores leen. Esta información adicional te permitirá crear una población multidimensional para tu novela.

4. Recrea el ambiente: Dibuja el vecindario y las áreas interiores en las que mayormente tendrá lugar la historia. Sin miedo, es algo que solo verás tú así que no tienes que ser un artista para hacerlo. Dibujar el ambiente, te dará seguridad al describir los lugares y te dará congruencia cada vez que lo describas. Si tienes una foto del lugar, agrégalo a tu página de ambiente y así puedes visualizar y capturar elementos del lugar.

5. Desarrolla cada oración del paso 2, en una página completa de descripción: Involucra los sentidos. Incluye al menos dos sonidos, dos olores y dos detalles de tacto en cada página. Por ejemplo en la primera oración que escribí en el paso 2 que dice: “Harry Potter narra la vida de un joven mago y sus amigos, Hermione Granger y Ron Weasley, quienes son todos estudiantes de Hogwarts, Escuela de Magia y Hechicería”. Si la fuera a expandir a una página, incluiría la descripción de los personajes, la ropa que usan, el olor y sabor de la comida que se están comiendo, el sonido de los cubiertos en los platos, sonidos del exterior o interior. Incluiría alguna información sobre la época del año que están, en qué año están para describir la temporada y las ropas y cortes de cabello que usan y sea todo congruente con lo relatado. ¿Cómo y donde se conocieron? ¿Por qué se hicieron amigos? ¿Qué sentimientos manejan hacia cada uno? Haz esto para cada oración que escribiste en el paso 2.

6. Escribe un esbozo general de tu novela: Con esto me refiero a que escribas una versión más compleja del resumen que hiciste en el paso 2. Incluye las escenas y conflictos principales de la novela, así como las interacciones principales de los

personajes. De esta manera puedes tener una idea general de tu novela al mismo tiempo que te deja un amplio camino sin conocer que puedes ir rellenando a medida que escribes la novela.

7. Escribe la novela: Ahora tienes un mapa general de tu novela. Una estructura genérica que te permitirá crearla y escribirla. Comienza a escribirla desde el principio y no te pares hasta que hayas completado el primer borrador.





## ESTRUCTURA DEL VIAJE DEL HÉROE DE JOSEPH CAMPBELL

Esta es una de las estructuras más conocidas y utilizadas tanto en novela como en películas. Diseñada en un principio por Joseph Campbell y adaptada por Christopher Vogler, es esencialmente un arco muy detallado del personaje principal o héroe de la historia y que está inmerso en la tradicional estructura de los 3 actos y subdividida en 12 pasos a saber:

1. Mundo ordinario: Es el mundo que existe para el protagonista antes de que comience su historia. Es su lugar seguro. Este lugar o mundo, ancla al héroe como humano, como tú y yo, y hace más fácil para nosotros identificarlo y empatizar con su búsqueda.
2. Llamada a la aventura: La aventura del héroe comienza cuando0 recibe la llamada a la acción como una amenaza directa a su seguridad o su existencia y la de su familia. Su forma de vida en la paz de la comunidad en la que vive, se ve amenazada y se le presenta un reto o búsqueda que debe ser tomado.
3. Rechazo de la llamada: Aunque el héroe siente que debe aceptar la aventura, a este punto tiene miedo de lo que puede pasar. Dudas personales y pensamientos negativos lo asaltan. Cuando esto pasa, el héroe rechaza la llamada y como resultado, sufre de alguna manera.

4. Conoce al mentor: En este punto crucial en el cual el héroe necesita una guía desesperadamente, conoce a la figura de su mentor, que le da lo que necesita. Puede ser un objeto de gran importancia, un sabio consejo, entrenamiento o auto confianza. Lo que sea que el mentor le provea, le sirve al héroe para despejar sus dudas y miedos, y le da la fortaleza y el coraje para iniciar su aventura.

5. Cruzando el umbral: El héroe está listo para actuar, aceptar el llamado a la aventura y comenzar su búsqueda, que puede ser física, espiritual o emocional. Puede ir dispuesto o amenazado, pero de cualquier manera, cruza el umbral entre el mundo que le es familiar y con el que no lo es. Puede ser que esté dejando su casa por primera vez en su vida o simplemente haciendo algo a lo que le teme.

6. Pruebas, aliados y enemigos: Ya finalmente fuera de su zona de confort, el héroe es confrontado con muchas dificultades que lo ponen a prueba en una variedad de maneras. Obstáculos se cruzan en su camino y el héroe supera cada uno que le es presentado en su camino hacia conseguir su objetivo. En ese transcurso se puede ganar aliados y conocer enemigos que cada uno a su manera, lo prepara para el gran final por venir. En este paso, sus habilidades y poderes son puestos a prueba y con cada obstáculo que enfrenta, gana una mayor comprensión de su carácter.

7. Acercamiento a la cueva interior: La cueva interior puede representar muchas cosas en la historia del héroe, como por ejemplo un lugar en el que existe un terrible peligro o un conflicto interno con el que hasta ahora el héroe no se había tenido que enfrentar. A medida que el héroe se aproxima a la cueva debe prepararse antes de tomar ese gran salto a lo desconocido. En

esa puerta, el héroe puede tener nuevamente dudas y miedos y puede necesitar algún tiempo para reflexionar sobre su aventura y encontrar el coraje para continuar.

8. Tribulación: La suprema tribulación puede ser un lugar peligroso, una prueba peligrosa o una crisis interna que el héroe debe enfrentar para sobrevivir o para que el mundo en el que vive el héroe, pueda continuar. El héroe debe hacer uso de todas sus habilidades, fuerzas y poderes para sobreponerse a esta prueba poderosa. Solo a través de cierta forma de “muerte” puede renacer el héroe, experimentando una resurrección metafórica que le granjee gran poder o conocimiento necesario para alcanzar su destino o el final de su camino. Si falla, enfrenta la muerte o la vida como la conoce nunca volverá a ser la misma.

9. Recompensa: Después de vencer a su enemigo, sobrevivir a la muerte y finalmente sobreponerse a su mayor reto personal, el héroe es transformado en una persona más fuerte. La recompensa puede venir en diferentes formas: un objeto de gran importancia o poder, un secreto, mayor conocimiento o inclusive reconciliación con un amor o un aliado. Cualquiera que sea el tesoro, debe facilitarle su regreso a su mundo ordinario y prepararlo para la última parte de su viaje.

10. El camino de regreso a casa: En esta etapa del viaje del héroe, se presenta un eco de su llamado a la aventura, no ya con miedo pero aun así necesita un último empujón para regresar a su mundo ordinario. Normalmente una escena de persecución señala la urgencia y peligro de la misión. Este momento debe ser en el que él debe decidir entre su objetivo personal y aquél de una causa mayor.

11. Resurrección: Es el clímax en el que el héroe debe tener un encuentro peligroso con la muerte. La batalla final también representa algo más grande que la misma existencia del héroe y como resultado puede traer nefastas consecuencias a su mundo y las vidas de los que ha dejado atrás. Finalmente el héroe destruye a sus enemigos y emerge de la batalla limpio y renacido.

12. Retorno con el elixir: Esta es la etapa final del camino del héroe en el que regresa a su mundo ordinario como un hombre cambiado. Ha crecido como persona, aprendido muchas cosas, enfrentado terribles peligros, incluso la muerte, pero ahora quiere empezar una nueva vida. Su regreso trae nuevas esperanzas a los que dejó atrás y claramente las cosas no serán iguales a como eran antes de su viaje.

En este libro, te he descrito 7 tipos diferentes de estructuras que puedes utilizar para escribir tu libro, bien sea que te guste planificar, o que no te guste hacerlo. Como dije al principio, siempre vas a necesitar algún tipo de esqueleto que te ayude a organizar tus ideas para que puedas ser más proactivo al momento de dejarte llevar por la musa de la inspiración.

Espero que te haya servido este material que te estoy entregando y por favor, no dejes de hacer tus comentarios, tus preguntas, consultar tus dudas y el blog [www.adlyzcaliman.com](http://www.adlyzcaliman.com) , en donde podrás conseguir más material para que pronto esas ideas que pululan en tu cabeza, se conviertan en un libro que otros lectores podamos disfrutar.

**¡Bienvenido a la aventura!**

