

Anímate y escribe



CREA TU PROPIA HISTORIA

Crear tus propias historias es muy sencillo, no necesitarás nada más que tu imaginación y una hoja de papel en blanco (o la pantalla de un ordenador). Pero antes de empezar queremos darte algunas pistas para que sepas cómo aprovechar al máximo tu talento.

Lo primero que debes saber es que nadie escribe una obra maestra de la noche a la mañana. Escribir es como tallar una escultura: primero se le comienza a dar una forma y estructura general, la base. Solamente una vez hecha la base se podrá pasar a los detalles, que adornan el relato y lo embellecen. Debes saber qué quieres contar, cómo quieres que empiece, se desarrolle y termine, pero no tienes porqué controlarlo todo, con tener una idea general suele ser suficiente. Precisamente ésta es la parte más divertida de escribir: descubrir y recorrer el camino junto con tus personajes.

Estructura de una historia

A grandes rasgos, prácticamente todas las historias siguen un mismo esquema muy sencillo. No tienen porqué suceder en orden cronológico, así que tienes toda la libertad de saltar en el tiempo como te quieras mientras respetes el esquema.

Paso 1: Presentación. Esta parte es bien sencilla. Debes tener en cuenta de que aunque para ti el mundo y los personajes que has creado sean muy familiares, el resto de personas que van a leer tu historia aún no saben nada de lo que les espera. La presentación cumple ese cometido, ya que como su nombre indica, nos pone sobre la mesa los datos que necesitamos para comprender el contexto de la historia. Hay que presentar a los personajes y sus caracteres, el lugar en el que se desarrolla la acción, el tiempo en el que está ubicada... y muchos detalles más que puedes incluir (o no). El número de detalles depende de tu estilo como escritor y de la importancia que tengan para la historia, tampoco es cuestión de entretenerse durante varias páginas para explicar las vestimentas de los personajes a menos que digan algo importante sobre ellos (por ejemplo, un hombre que vista de negro con una capa puede parecer un villano). La gente que lea esta parte sabrá adecuarse al resto de la historia. Si ubicas la acción en un reino fantástico, el lector se evadirá a ese reino y seguirá mejor el juego del relato. Si ubicas la acción en un colegio, el lector visualizará mejor el tono más cercano a la realidad que quieres darle a tu historia. Para hacer más entretenida esta parte debes comenzar a presentar el problema que surgirá a los protagonistas, para que el público comience a preguntarse qué consecuencias tendrá y cómo lograrán los protagonistas salir de ésta.

Si eres valiente, incluso puedes saltarte esta parte y comenzar por la segunda para dar más emoción, pero durante ella tendrás que meter elementos de la primera para que la gente que te lee no se pierda (por ejemplo, en forma de recuerdos de los protagonistas).

Tampoco conviene entretenerse mucho en esta parte, ya que el punto más emocionante de los relatos suele estar cuando las cosas se escapan al control de los protagonistas.

Parte 2: Nudo. Aquí es donde la tensión narrativa explota y se producen las mayores peripecias de los protagonistas. Puedes pensar en giros emocionantes para la historia en los que parezca imposible un final feliz. Así tienes en vilo al lector, preocupándose por los protagonistas y deseando saber cómo salen de esa situación. Pueden ser enredos amorosos, revelaciones sorprendentes, traiciones inesperadas... todo lo que puedas imaginar. Las historias que más emocionan son aquellas que ponen a prueba a sus personajes, obligándoles a superar sus carencias y salir fortalecidos (por ejemplo, un animal cobarde que debe salvar a sus amigos de un cazador o un chico tímido que quiere conocer a una chica).

Parte 3: Desenlace. Aquí es donde todo acaba solucionándose y los protagonistas logran superar todas las dificultades. Aunque quisieras continuar la historia con otro libro, es conveniente que dejes al menos alguna trama cerrada en éste, para que el lector acabe con la sensación de que ha leído algo con principio y final (aunque el final sea abierto). Los personajes han hecho un viaje vital a lo largo del libro y han aprendido por el camino, el cobarde a ser valiente, el frío a mostrar cariño, el tímido a ser más abierto... si no todo el viaje no habría servido de mucho. Puede haber finales dulces, amargos o una mezcla de ambos. Puede que algunos acaben el camino y otros no, está en tu mano. Puede ser un final de resolución (los protagonistas solucionan un problema) o de revelación (encuentran el conocimiento que necesitaban).

Un ejemplo rápido:

María es una chica de 16 años a la que le encanta el baloncesto. Se inscribió para jugar en el equipo de su escuela pero se pone nerviosa cuando juega delante de gente, así que la entrenadora la tiene como suplente de otra chica. María no tiene confianza en sus habilidades y cree que se merece estar en el banquillo, a pesar de que su entrenadora y sus amigas están convencidas de lo contrario tras verle jugar sin la presión de tener público delante. Un día, la chica que juega de titular tiene una lesión justo antes de la final del torneo, así que no queda otro remedio que poner a entrenar a María como titular en el partido más importante de la temporada.

María entrena duro, pero tiene pánico al pensar que jugará con cientos de personas mirándola desde la grada. Su entrenadora cree en ella y la anima a superarse, entrenando con ella todos los días. Su familia y sus amigos se enteran de su problema, así que acuerdan una solución: Cada día irán a verla entrenar el doble de gente que el anterior: el primer día una persona, el segundo dos, el tercero cuatro, el cuarto ocho... así hasta que pierda el miedo al público. Tras su duro entrenamiento, llega el día y el partido comienza. María sufre una crisis tras fallar un tiro, pero el cariño de su familia y amigos desde la grada la calman.

María consigue dominar su miedo y anota una impresionante canasta en el último minuto que da la victoria a su equipo. La grada se levanta y la aplaude, María ha perdido su miedo a jugar con público, superando las dificultades.

Tres actos, tres párrafos. ¿Ves la diferencia entre ellos? La primera parte nos pone al día sobre el ambiente en el que nos movemos, además de presentar a los personajes y sus virtudes (juega bien) y debilidades (tiene miedo al público). También se presenta el problema (la sustitución y la importante final) y llega la crisis. En la segunda parte asistimos a los esfuerzos de la protagonista por superar sus impedimentos, muchas veces con ayuda de secundarios (su familia, su entrenadora). Incluso puede haber algún momento de tensión (tiene una crisis). Por último, en la tercera parte María domina sus miedos y consigue el valor que le hacía falta. María ha hecho un viaje a lo largo de la historia, ha ganado algo. Aunque hubiese perdido el partido, María sería la gran vencedora del relato.

Ésta es una historia sencilla y un poco tópica, pero puedes escribir sobre cualquier tema que se te ocurra. ¡Haz la prueba!

Crear personajes

Cuando tengas claro sobre qué quieres escribir y sepas a grandes rasgos qué camino vas a tomar para desarrollar tu historia, puedes probar a poblarla de personajes. Este proceso no es unilateral, puede que se te ocurra un gran personaje y pienses en una historia interesante para él. Este punto también depende mucho de tus gustos: si tienes más pasión por transmitir un mensaje o bien por contar las interacciones entre personajes.

Para crear un buen personaje tienes que dotarle de cierto carisma. El carisma se puede conseguir de muchas maneras. Por ejemplo, dando a tu personaje rasgos con los que muchos lectores se sientan identificados. Todos somos un poco cobardes a veces, o tímidos cuando nos gusta alguien, podemos ser imaginativos, graciosos... dotar a un personaje con estas cualidades comunes hacen que los imaginemos más cercanos. Por ejemplo, un anciano entrañable que puede recordar al abuelo de alguien, un chico que se siente acomplejado por no saber jugar bien al fútbol, o incluso uno al que se le da muy bien pueden ser motivos para añadir carisma.

Pero deberías escoger bien estas cualidades, ya que pueden ayudarte mucho a la hora de crear un personaje. Si quieres crear un personaje cómico, puedes asignarle la cualidad de que sea un poco torpe o inocente. Si quieres crear a un chico o chica inteligente, puedes asignarle cualidades como la curiosidad por todo lo que le rodea. Aunque sean cualidades un poco típicas, pueden ser un buen comienzo para crear personajes hasta que tengas la soltura suficiente para escribir sobre individuos más complejos.

También funcionan muy bien otras cualidades ajenas a nosotros, como por ejemplo crear un personaje misterioso del que no se sepa casi nada. Estas cualidades despiertan nuestra imaginación y le dan al personaje un aire muy interesante. Personajes que ocultan su rostro tras máscaras, o que nunca cuentan nada de su pasado. ¡Pueden ser la salsa de la historia!

Como ya hemos mencionado, es importante que los personajes aprendan algo por el camino del relato, pero también hay que tener en cuenta las relaciones entre ellos. Muchas novelas y relatos tienen un único protagonista, mientras que el resto de personajes son secundarios que están ahí para servir a la historia principal. Puede haber un compañero que se sacrifique de alguna manera por el protagonista en cierto momento, para transmitir la importancia de la amistad. O un villano que aporte

antagonismo con el protagonista, recordándole su pasado oscuro. No todos tienen que recorrer un camino, hay algunos que simplemente ayudan a recorrer el de otros.

Con estos consejos básicos ya puedes comenzar a escribir tu propio relato. Empieza con temas que te gusten, sean cuales sean. Además puedes escribir tanto para otras personas como para ti mismo/a, así que no tienes excusa para echar a volar tu imaginación. ¡Mucha suerte!