

0.- INTRODUCCIÓN.

Bienvenidos a este curso de ética periodístic... Errr no, de escritura, de escritura. Aunque, viendo lo que se lee hoy en día en los periódicos, no sé qué es más necesario ahora mismo, ¡ja!

Con estos tutoriales pretendo facilitaros lo que aprendí sobre narrativa explicado de forma sencilla. Trataré tres aspectos: la teoría narrativa, la forma de presentar un relato y técnicas especiales para no sólo desarrollar la historia sino también ayudar al proceso puramente creativo de la misma.

En esto de escribir hay dos supuestos: los que tienen ya la idea pero necesitan desarrollarla y los que les cuesta incluso dar ese primer paso.

¿Sabéis? Todo el mundo tiene buenas ideas. Como decía un profesor mío, hasta a las vacas se les pueden pasar buenas ideas por la cabeza cuando ven los trenes cruzando las praderas. Sí, estaba bastante loco, pero tenía razón. Por otro lado, desarrollar la idea es un gran trabajo: ubicarla en un contexto adecuado, crear los personajes apropiados e hilar la historia para que resulte realmente interesante y que al final todo quede atado y bien atado.

Algunos verán absurdos muchos de los consejos que de o algunas de las técnicas que os sugiera, por eso intentaré explicaros las ventajas o las razones de cada cual para que, si no os gusta o no necesitáis ciertos métodos, al menos las veáis convenientes y las tengáis en cuenta para acudir a ellas cuando os sea necesario, que nunca se sabe.

Muchos de vosotros tenéis alguna idea para un relato o una novela. Quizá tengáis más de una, o incluso puede que tengáis docenas de ellas. Si es así, enhorabuena, porque ese es el primer paso. Pero no siempre vienen las ideas cuando uno quiere, y si quieres dedicarte a escribir historias hay que evitar eso lo máximo posible. Si ya es difícil el mundo teniendo algo entre manos, imaginad s no tenéis nada que ofrecer.

Estaréis pensando en el temido y legendario síndrome del “papel en blanco”, esa falta de inspiración que presiona al escritor en ciertas etapas de su trabajo. Cuando eso pasa, muchos se limitan a mirar el papel o a las musarañas hasta que le venga algo a la cabeza. ¡Muy mal! A escribir se aprende escribiendo. Vale, leyendo también se aprenden cosas, pero lo ideal es lo primero.

Por ello, en este primer paso en la concepción de una historia hay dos puntos fundamentales: la idea matriz y el “brainstorming” o tormenta de ideas.

1.- LA IDEA MATRIZ.

La idea matriz es lo que podría ser la esencia de la historia, la expresión mínima de su ser. Hablando en cuestión técnica, la idea matriz es una frase muy sencilla que resume la idea principal de la historia.

Gramaticalmente, la frase debe ser así. Sujeto + verbo + atributo. Y nada más.

Una historia no es más que la persecución de un objeto por parte de un sujeto. Tanto el sujeto como el objeto pueden ser de naturaleza concreta o abstracta, pero ambas deben ser más o menos explícitas en la historia.

Tomemos como ejemplo “Braveheart”. Una primera aproximación a la idea matriz de esta historia podría ser así:

“William Wallace es un escocés que, a raíz de la muerte de su esposa, inicia una revuelta contra los ingleses para liberar su patria”.

Pues aunque lo parezca, no está bien, porque aunque es cierto, no es lo suficientemente simple. Tened en cuenta que esta técnica concreta, la de la idea matriz, es para aquellos que no tienen ni una visión definida de su nuevo guión, por lo que el proceso de creación debe iniciarse de la forma más simple posible para que luego se vaya expandiendo como las raíces de un árbol.

Ahora simplifiquemos la frase:

“William Wallace inicia una revuelta para liberar Escocia”.

Esto está mucho mejor. La estructura gramatical ya es casi idónea, pero aún se puede simplificar más:

“Un hombre inicia una lucha por la libertad”.

¡Tachán! Ahí lo tenéis, la síntesis absoluta de una historia que dura 3 horas cinematográficas.

Cuando estéis en busca de ideas no os devanéis los sesos en detalles que por el momento no son importantes y centraos en el primer copo de nieve de vuestra historia. Pueden ser cosas tan típicas como “un hombre debe salvar la vida a su novia” o “un detective busca a un asesino”. No penséis que estáis haciendo una chorrada, porque todas, TODAS las historias son en verdad así de sencillas en su base.

¿Queréis otra razón por la que la idea matriz debe ser tan simple? Vale.

La tormenta de ideas. Os propongo que hagáis un ejercicio de ello, porque sólo probándolo os daréis cuenta del verdadero e increíble potencial de una buena sesión de “brainstorming”. Una vez tengáis decidida vuestra idea matriz, coged y escribid varios argumentos totalmente distintos pero que compartan la misma idea matriz. Al tratar de establecer las diferencias os daréis cuenta cómo a partir de una frase simple se puede jugar hasta unos niveles de creatividad muy altos. Por ejemplo, si retomamos la idea matriz de “Braveheart” que hemos extrapolado y la comparamos con, por ejemplo, “La fuga de Logan”, nos daremos cuenta de que es igualmente aplicable aunque entre ambas películas no haya nada en común.

2.- EL PARADIGMA CLÁSICO.

El paradigma clásico hace referencia a la estructura interna de una historia en su modo más tradicional. El secreto del paradigma clásico es que cualquier unidad narrativa,

desde la más extensa de las novelas hasta el más pequeño e insignificante párrafo debe estar dividido en tres partes diferenciadas en ritmo y contenido.

Repito: la cifra mágica es el 3.

Una historia se divide en 3 partes: el planteamiento, el desarrollo y el desenlace. El desarrollo suele durar el doble que el planteamiento y el desenlace lo mismo que el planteamiento o menos.

Así, en una novela de 120 páginas tendríamos un planteamiento de 30 páginas, un desarrollo de 60 y un desenlace de otras 30.

Cada parte está separada de la siguiente en los llamados “puntos de trama”. Son momentos en donde cambia el sentido de la historia, llevándonos al nivel siguiente en la narración. Por ejemplo, la escena en la que ejecutan a la mujer de William Wallace es un buen punto de trama porque, aparte de sorprender (siempre y cuando no te hayas leído esa mal redactada sinopsis que acompaña a su edición en video) sabes que a partir de ahí nada será igual.

Veamos ahora en que consiste cada uno y en que se subdivide cada parte:

- El Planteamiento: para mi, la parte más importante de la historia. Aquí se han de presentar los personajes, establecer las relaciones iniciales entre ellos, situar la historia y establecer el conflicto principal, es decir, el OBJETO DE LA IDEA MATRIZ.

Este primer tercio suele subdividirse normalmente en:

- Una o dos escenas iniciales que tienen dos funciones, presentar al personaje principal y, lo más importante, ofrecer un principio de gran impacto. ¿Por qué? Pues porque si una novela no atrapa en sus primeras páginas, mal vamos. Una novela es la lucha de una página por hacer que pases a la siguiente, así de claro. Si la está hojeando alguien en una librería, más de uno cerrará el libro, si la está leyendo un editor, la tirará a la basura. Y nadie quiere que ocurra eso, ¿verdad?

Un ejemplo perfecto serían las tres primeras secuencias de “The Matrix” (si, esa película que todos dicen que no tiene guión). La primera es la de Trinity escapando de los agentes, que te deja boquiabierto a base de acción y efectos visuales espectaculares; la segunda presenta a Neo, que es el protagonista; y la tercera presenta el eje principal de la historia: ¿Qué es Matrix?

Os preguntaráis por qué recurro a películas para los ejemplos. Este tutorial es una revisión de uno que escribí originariamente para guión cinematográfico, pero he conservado los ejemplos porque en cine es más fácil ver la estructura narrativa.

- Las restantes páginas hasta el primer punto de trama: presentan al resto de personajes principales y el conflicto principal de la historia.

Volviendo a Matrix, tenemos ya a Neo atrapado por los agentes, la aparición de Morfeo y el final del planteamiento con Neo escapando al mundo real. ¿Veis cómo, al menos hasta la primera media hora, “The Matrix” tiene guión, y encima bien hecho?

- El Desarrollo: el siguiente tercio, el doble de extenso que el primero. El sujeto ya ha definido su objeto y emprende su búsqueda para conseguirlo, la historia se va desarrollando con nuevos conflictos secundarios, personajes episódicos... que lo van acercando o alejando del objeto, esto dependerá del programa narrativo que estemos siguiendo, concepto que se explicará más adelante.

Algunos teóricos dividen el desarrollo en dos partes iguales. Este punto medio, que también podríamos considerar como un punto de trama, puede ser, por ejemplo, la típica secuencia a modo de elipsis que relatan pasajes de forma escueta y cubriendo un gran espectro de tiempo narrativo con un contexto común. Un ejemplo de esto lo tenemos en "Persiguiendo a Amy", donde a mitad de película hay una secuencia con una canción en la que vemos a Holden y a Allison paseando, sentados en un parque, charlando en el estudio... y que en realidad no hace sino narrar todo un fin de semana.

Llegamos al último punto de trama. Es muy muy importante. Mi profesora de guión solía llamar a este momento de la historia "lo peor de lo peor" porque es cuando el protagonista está más alejado que nunca del objeto desde que comenzó su búsqueda y cuando la mayoría de los personajes 'buenos' están en la peor situación posible e imaginable. ¿A que se os ocurren miles de ejemplos de esto? Para mostrar un ejemplo que no sea de "The Matrix" pensad en la primera película de Superman: el bueno de Kal-El está medio ahogándose con un pedrusco de kryptonita encadenada a su cuello y dos misiles nucleares volando hacia California (donde está Lois Lane) sin remedio.

Yo a esto añado ahora otro momento llamado "lo mejor de lo mejor", normalmente inmediatamente anterior al de "lo peor de lo peor", donde el protagonista lo tiene aparentemente fácil para alcanzar su objeto y la historia puede acabar de un momento a otro con final feliz. ¿Por qué así? Pues para que así el cambio de sentido en la historia en el segundo punto de trama sea lo más fuerte posible. Fijaos en la entrada triunfal de Superman en la guarida de Luthor. Parece que le va a soltar dos sopapos, entregarlo a la poli y finiquitar el asunto, ¡pero no! ¡Ja!

- El Desenlace: a partir de aquí todos los conflictos secundarios que se han creado a lo largo de la historia se van solucionando, de manera que al final sólo queda por resolverse el principal, pero cuando está a punto... llega lo que se suele llamar "climax", o parafraseando al concepto anterior, "lo peor de lo peor de lo peor", que es cuando al personaje principal ya le es completamente impensable alcanzar su objeto". Así, tenemos a Superman llorando con el cadáver de Lois en sus brazos, o a Neo cayendo abatido por las balas de Smith.

Y cuando parece todo perdido, ¡zas! "climax". El poder de la narrativa cambia por última y gloriosa vez el sentido de la historia, se vence el reto final y el sujeto alcanza el objeto. Si, exacto, Neo levantándose, parando las balas y venciendo a Smith.

Luego sólo resta una o dos escenas finales para sugerir el devenir de los personajes tras el final de la historia. Ya está.

Hasta aquí esta primera entrega. Naturalmente, estas reglas no son un dogma. Algunas se pueden cambiar y otras se pueden infringir. El sujeto puede no alcanzar finalmente el objeto, el devenir de los personajes no tiene por qué ser nada optimista, algunos pensaréis en "El imperio contraataca", pero para esto también hay una explicación teórica. No obstante, de eso ya hablamos en la próxima entrega.