



GUÍA BÁSICA PARA CREAR HISTORIAS

Por Almaluz Polo Hernando

1. ESTRUCTURA BÁSICA DE UNA HISTORIA

La mayoría de historias tienen una forma básica o estructura que sirve para darle fuerza y emoción a la narración. Esta estructura tiene las siguientes partes:

INICIO

Aquí es donde comenzarás a crear. En esta parte se presenta el día normal en la vida de nuestro o nuestra protagonista. El inicio de una historia es muy importante, pues nos enteramos de cuándo, dónde y por qué sucede lo que narramos; nos permite conocer el entorno de nuestro (a) protagonista y cuál es su esencia.

Ejemplo:

"En los tiempos del rey Julián, los castillos eran altos y de piedra, la gente se vestía con largas túnicas, y mi mamá preparaba la sopa con cebollas, papas y pallares..."

NUDO

Esta es la parte de los problemas, de los conflictos internos y/o externos que nuestro protagonista puede llegar a tener. Él o ella no puede vivir sin problemas, una historia sin problemas por resolver sería muy aburrida... ¡Ay, pobrecito! A partir de las acciones que tome en el nudo se desarrollará la siguiente parte, donde conoceremos las consecuencias de su esfuerzo por superar los problemas.

Ejemplo:

"¿Dónde estaría ella ahora? Debía buscarla en la base lunar, pero ¿cómo? El camino estaba lleno de guardias robots..."

DESENLACE

¡Ay, no! ¿Ya llegamos al final? Esta es la parte en la cual se decide el destino de nuestro protagonista; donde se resuelven los problemas o conflictos presentados en el nudo. Aquí puedes determinar si quieres un final feliz o triste, cualquiera de los dos está bien ¡Lo importante es que crearás tu primera historia!

Ejemplo:

"Corriendo entró en su casa y miró a todos lleno de alegría. Su mamá y su papá lo abrazaron muy fuerte, todos en el pueblo se pusieron muy felices y festejaron por muchas noches, casi hasta el siguiente verano..."



2. PREGUNTAS PARA CREAR PERSONAJES

¿Cómo diseño mi personaje? ¿qué características debería tener? Si te haces estas preguntas, vas por muy buen camino. No te preocupes, puedes construir cada personaje a tu gusto.

Aquí algunas preguntas que pueden estimular tu creatividad:

1 ¿Cómo es mi personaje?

Nuestro personaje debe contar con una vida. Puede ser como las personas que nos cruzamos cada día en nuestro barrio o como nos lo querramos imaginar.



2 ¿Qué quiere?

Los personajes necesitan un objetivo para que sus acciones tengan sentido. Tampoco necesitan metas muy grandes. Por ejemplo, un simple vaso de agua es la meta ideal para un personaje sediento.

5 ¿Qué lo detiene?

Sí, aquí vienen los villanos. Lo que lo detiene no necesariamente debe ser otra persona, animal o cosa, puede ser el personaje mismo que tiene miedo al público; y ese miedo sería, por ejemplo, el que le impide cantar.

3 ¿Por qué quiere eso?

Esto le dará una motivación que explica sus acciones. Puede ser por necesidad, por capricho, pero no puede hacerlo sin un motivo. Por ejemplo, si un personaje tiene que fingir estar enamorado cuando no es cierto o fingir que está contento si, en realidad, está triste.

6 ¿Cuáles son sus consecuencias?

Con respecto al anterior ejemplo, ese personaje decidió enfrentar su miedo y cantar en público, tal vez desde ese momento se hizo famoso o tal vez no y ese día le lanzaron tomates. Cada decisión que tome nuestro personaje tendrá un resultado para bien o para mal.

4 ¿Qué hace para conseguirlo?

Cuando queremos algo, hacemos cosas para lograrlo y nuestro personaje también debe hacerlo. Esta pregunta va a ayudarnos a saber cómo es su personalidad; si es tímido tal vez use más el ingenio, o quizás aprenda artes marciales para vencer la timidez.



3. EL CONFLICTO EN LA HISTORIA

El personaje necesita conseguir eso que tanto desea, pero las circunstancias se le oponen. Este motor de la historia se llama conflicto.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?



Los problemas son necesarios para que nuestro personaje tenga con qué poder accionar. Sin el conflicto no hay historia que contar, no habría a dónde llegar.

El conflicto en tu historia es un elemento al que le debes prestar atención. Te aseguro que el esfuerzo y tiempo que emplees en este trabajo merecerá la pena.

TIPOS DE CONFLICTOS:

Clásico

Personaje principal contra naturaleza, contra un antagonista o villano y contra un poder mayor; por ejemplo, una pandemia.

Moderno

Personaje principal contra la sociedad, o contra sí mismo.

Posmoderno

Personaje principal contra tecnología, contra la realidad o contra el mismísimo autor de la obra.

4. CONSEJOS PARA UNA MEJOR INSPIRACIÓN

Puedes imaginarte cómo sería el mundo en el que vives con algún significativo cambio. Por ejemplo, si en lugar de vivir en la tierra viviéramos bajo el agua o si tus padres fueran robots o en vez de tomar una moto taxi a casa tuvieras que tomar una nave espacial.

Cierra los ojos, respira profundo y concéntrate en imaginar ese mundo diferente y sus detalles.

Aunque tus ideas te parezcan demasiado locas o extrañas, anótalas todas. Muchas servirán para tu historia.



5. ALGUNAS IDEAS PARA EMPEZAR

Tal vez te sirva tener unas palabras mágicas a partir de las cuales empezar. Busca unas palabras que te gusten y utilízalas de primer paso para iniciar tu historia. Aquí algunos ejemplos:

"Recuerdo la vez en que, hace mucho tiempo, ..."

"En un lugar del Perú de cuyo nombre no quiero acordarme, sucedió que..."

"Había una vez, en una tierra no tan lejana..."

"Un día en la galaxia número 1558..."

"En Puerto Rico, era un mal tiempo en los años..."

"No leas esto, vas a perder muchas horas..."

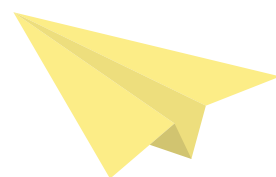
"Hace mucho, mucho tiempo en una aldea..."

"En cierta ocasión, no fui al colegio..."

"Todo comenzó el día que decidí..."

"Si no lo hubieran visto aquella vez, no creerían que..."

"Como no tengo memoria del pasado, voy a contarles el futuro..."



6. TIPOS DE FINAL

- **Feliz:** “Y vivieron felices para siempre...” En este tipo de final, nuestros personajes resuelven el conflicto principal y logran aquello que desearon durante toda la historia.
- **Triste:** Esto es lo opuesto al final feliz. Nuestros personajes no obtienen lo deseado o no logran satisfacer su necesidad al fin de la historia. Por ejemplo: los enamorados no se quedan juntos, el personaje principal no cumple con sus sueños, no logra volver a casa, etc.
- **Abierto:** Este final deja a la imaginación del lector qué fue lo que ocurrió. Tal vez como una forma de decir que va a haber segunda parte o simplemente para que dejes pensando a tus lectores. ¡Malvado! ¡Dinos qué pasó! ... CONTINUARÁ...
- **Giro:** Aquí es cuando enloqueces a todos mostrándoles que nada era como ellos creían. Ejemplo, el narrador de la historia en realidad no era nuestro personaje principal sino su perro o una cuchara.
- **Epílogo:** Este da detalles más allá del final de esa historia en particular. Algo así como contar cómo siguió la vida de tus personajes luego de derrotar al malo. ¿Se casaron?



¡Muchas gracias por tu atención! Recuerda que todos estos consejos y tips solo son herramientas para darte impulso. Será tu creatividad la que rompa las reglas de la escritura con imaginación y libertad.



ORGANIZADORES



Somos un espacio creado para repensar el país. A partir de sus necesidades, incubamos proyectos e ideas orientados a desarrollar el potencial de las personas, sus entornos y la sociedad en general, afianzando el rol de empresario como generador de cambio.



Somos una empresa consultora que busca generar cambios desde la innovación y la co-creación de soluciones para resolver problemas públicos y sociales.

Nuestra motivación, aprender - haciendo, reflexionar, ajustar y así lograr resultados positivos que transformen realidades.

ALIADOS



FABLABPERU



CDN30 AÑOS
CONVENCIÓN SOBRE
LOS DERECHOS DEL NIÑO



CENTRO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL
UNIVERSIDAD DE LIMA



IRIARTE & ASOCIADOS



Manos que
Comunican
e Interpretan



AMIGOS

