

6-10-2018



CLAUDIONAVARRO.NET

BRÚJULA VERSUS MAPA



Apuntes de charla en “Leyenda Santiago 2018” | Claudio Navarro

INTRODUCCIÓN

El texto que tienes en tus manos es una elaboración más detallada de mis apuntes para la charla que realicé el 6 de octubre de 2018, en "Leyenda Santiago 2018" -evento literario, medieval y de fantasía- que se llevó a cabo en el café literario del Parque Bustamante, en Santiago de Chile.

Paola Gutiérrez me invitó a hablar de mi novela "Vórtice" (que puedes encontrar en <http://www.claudionavarro.net>), de manera que pudiera darla a conocer a más gente. Sin embargo, le dije que creía que sería mucho más útil para los participantes enfocarme en técnicas y herramientas para escritores.

Verás, como muchos antes de mí, cuando comencé con mi novela puse el carro delante de los caballos. Mi formación periodística me ayudó un poco, pero escribir un reportaje o una nota de crónica es muy distinto a la carrera de fondo que es una novela.

Así, en su momento me lancé de cabeza a escribir lo que se me venía a la mente, y no tardé en darme con un muro que casi me hace puré los sesos.

Me hacía falta un casco.

Fue entonces cuando comencé un intenso programa de autoformación, explorando en internet, comprando libros sobre cómo escribir, y redactando mis resúmenes e ideas propias.

No te voy a mentir: existe mucho material allá afuera y yo no soy, en ningún caso, la mayor autoridad en el tema. Por sólo nombrar a algunas de las grandes, no puedes perderte el blog de Gabriella Campbell y el de Ana González. Tampoco debes olvidar a Jaime Vaucent –con su blog Excentrya-, o a Ana Glez. Técnicas de escritura, marketing y reflexiones en torno al oficio, son grandes lecturas y ayudas.

Pero como muchos no han tenido acceso a las perlas de sabiduría que esta gente reparte generosamente, he decidido aportar mi granito de arena. La idea es agrupar, sistematizar y agregar algunas ideas propias.

Espero que te sea de utilidad.

Claudio Navarro
octubre de 2018

Brújula vs Mapa

De brújula y de mapa, son dos clasificaciones sobre la forma en que los autores enfrentan el escribir (aunque, como dice Gabriella Campbell, quizás existe una tercera categoría: los que se lanzan a lo loco, sin pensar en nada sobre cómo organizarse).

El expositor más conocido y famoso de los autores de brújula es **Stephen King**. En su libro **“Mientras escribo”**, aboga por un método de “descubrimiento”. Para él, los libros ya existen. Su trabajo no consiste en inventarlos, sino que en descubrirlos. La imagen que usa es la de un paleontólogo que va sacando de a poco un fósil enterrado.

Como lo resume Carlos Manuel Pérez, en Bibliópolis:

“Contar una buena historia es descubrirla, desenterrarla; pedazo a pedazo, como un fósil. Nunca se debe hacer uno un resumen por adelantado de la historia que quiere contar. Debe tenerse una idea general del fósil que vamos a desenterrar de acuerdo al primer hueso (la primera idea) que encontramos, de acuerdo. Pero darle un aspecto determinado antes de desenterrarlo equivale a coartarlo, a forzarlo a encajar en nuestra primera visualización, que puede no ser la correcta.” (Pérez)

El bueno de King desprecia cualquier cosa que huelga a planificación:

“El esquema argumental es el último recurso del escritor, y la opción preferida del bobo. Me fío mucho más de la intuición, gracias a que mis libros tienden a basarse en situaciones más que en historias.”

STEPHEN KING

Y si lo dice el rey, debe ser verdad ¿cierto?

“Las historias son reliquias, parte de un mundo aún no descubierto. El trabajo del escritor es utilizar las herramientas disponibles en su caja para desenterrarlas poco a poco, tratando de mostrar la superficie intacta en medida de lo posible”.

STEPHEN KING

El reverso de la moneda es el de los autores de mapa. Ellos arman esquemas, se adelantan y tienen un plan (como los cylonés). Conocen a sus protagonistas, saben dónde comienzan y dónde terminarán, y en general están organizados. Una de las escritoras más destacadas de esta tendencia es J.K. Rowling, autora de Harry Potter. En una serie de tweets contó que ha planificado cada capítulo y escena de su saga de novelas.

“Planeo mucho. El plan de esta novela en particular (Lethal White) comprende una vasta y complicada tabla organizada por colores que muestra a todos los sospechosos, con tinta azul para las pistas reales y tinta roja para las falsas”.

J.K. Rowling

Entonces ¿Qué método es el mejor?

En resumen...

de BRÚJULA

Parte de una idea o una imagen.

Es secuencial.

Descubre la historia al escribirla.

de MAPA

Planifica antes de escribir.

Puede ser no secuencial.

Sabe dónde comienza y dónde termina.

¿Alguno de ambos métodos es mejor? Pues, **en realidad, depende**.

¿Le dedicas **todo tu tiempo** a escribir? ¿No tienes **plazos perentorios** que cumplir? ¿No te hace problema tener que **reescribir, o incluso desechar** grandes porciones de texto (hablamos de las decenas de miles de palabras)?

Entonces la brújula es tu método ideal.

Por otra parte, si respondiste **NO** a alguna de las preguntas anteriores, es probable que las técnicas y métodos de la escritura de mapa te puedan ser de utilidad.

¿Aún no estás convencido? Bueno, hagamos una última comparativa y volvemos a lo nuestro.

Comparativa

BRÚJULA		MAPA	
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Flexible	El foco se puede perder muy fácilmente	Foco	Falta de espontaneidad
Impredecible	Ceguera a errores estructurales	Detecta problemas antes de escribir	Puede constreñir las nuevas ideas
Entretenida	Propensión a callejones sin salida	Mejora la coherencia	Demasiada planificación puede matar las ganas de escribir
		Mitiga los bloqueos	

Una última nota sobre usar la brújula o el mapa:

Tengo un amigo escritor que ha hecho la mayor parte de su carrera en el extranjero. En alguna ocasión me contó que una vez vio una mariposa negra gigante en su casa. Aparte de la impresión de tener un bicho tan grande en el comedor, no le dio mayor importancia. Sin embargo, luego se enteró que en ese país se consideraba de mal agüero la presencia del insecto, pues era el presagio de una muerte en la casa donde se posaba.

La idea le quedó dando vueltas en su cabeza, y decidió escribir una historia policial o de misterio con el tema. Se sentó frente a su máquina y comenzó a tipear.

Las ideas aparecían a un ritmo constante. Descubrió cosas misteriosas en el patio, desde donde la mariposa había llegado. De pronto, y sin darse cuenta, había bajado por un túnel al subsuelo, y se había encontrado con un reino de hadas, elfos y demás seres fantásticos. Las intrigas de la corte lo atraparon y surgió el problema de la sucesión de la corona. Y sin saber ni cómo ni cuándo, terminó con un manuscrito que no sólo se había desviado de la trama que quería escribir, sino que se había descarrilado con la friolera de 90.000 palabras de un texto que era inutilizable (sólo como referencia, "Vórtice" tiene 66 mil palabras).

Creo que esta anécdota es la mejor señal de advertencia sobre escribir sólo con brújula.

Y dicho esto, ¡comencemos de una vez!

Estructuras

Lo primero es diferenciar entre **TRAMA** y **ESTRUCTURA**.

La Trama es aquello que quieres contar. Es **lo que sucede**.

La Estructura, por su parte, es **cómo lo cuentas**. Es la forma en que fluye tu relato, su ritmo.

En esta sección nos enfocaremos en distintas formas de estructurar tu narración. Y si bien no tocaremos la trama (que es donde normalmente nos estancamos), verás que una buena estructura debiera ordenarte de forma tal que permitirá mitigar los efectos de la sequía de ideas.

Las estructuras que revisaremos son las siguientes:

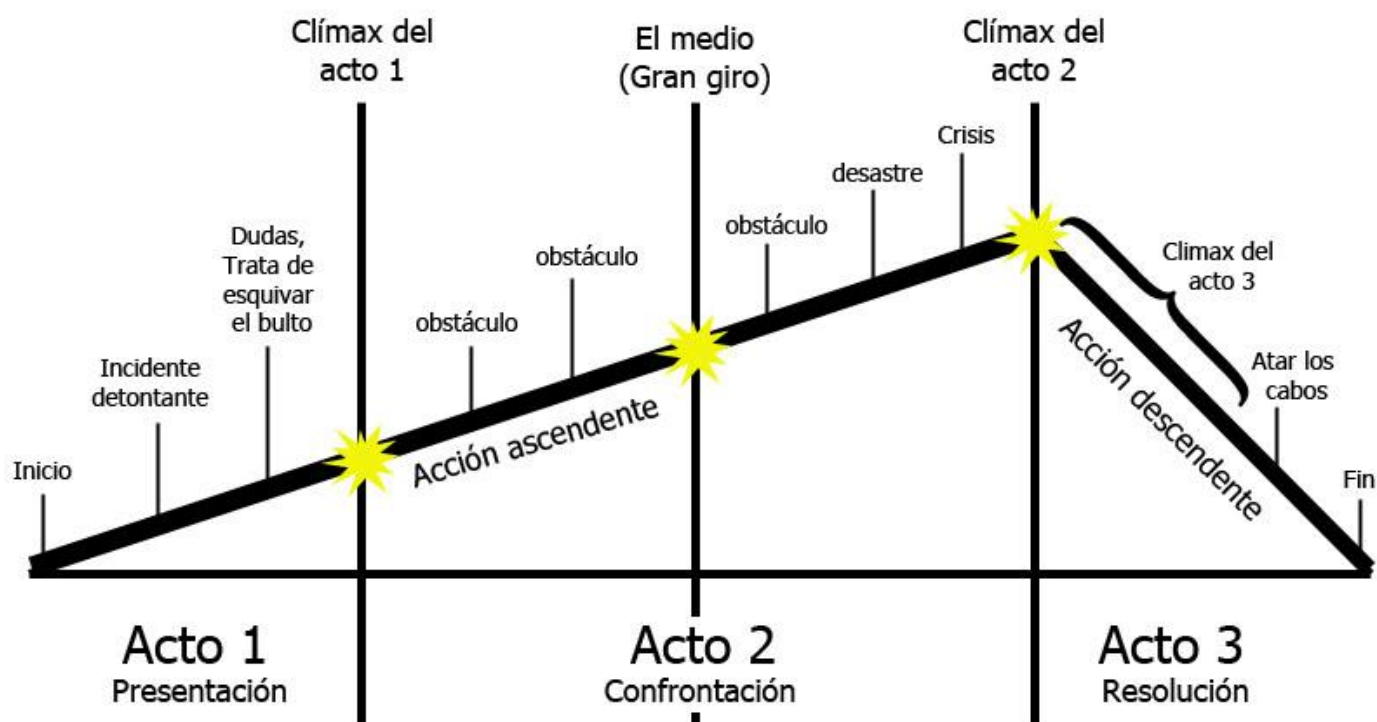
1. Los tres actos.
2. El copo de nieve.
3. La pirámide de Freytag.
4. El borrador cero.
5. Inicia por el final.
6. Inicia por el medio.

Los tres actos

Como dicen por ahí, si le funcionó a Aristóteles ¿Por qué no te va a funcionar a ti? La estructura de los tres actos es la forma clásica en que estamos acostumbrados a recibir los relatos. Consiste en tres partes claramente diferenciadas:

1. Primer acto: donde presentamos a los personajes y el conflicto inicial.
2. Segundo acto: el desarrollo del conflicto, los reveses y dificultades de nuestro protagonista, sus pequeños triunfos y donde le hacemos la vida miserable. Normalmente en la mitad de este acto, ocurre el giro dramático que cambia el status quo.
3. Tercer acto: es el lugar donde las consecuencias aparecen con todo su peso. Finaliza con la resolución del conflicto.

Gráficamente, es así:



Como puedes ver, esta estructura ya te está diciendo que debes hacer:

En **EL PRIMER ACTO** debes presentar a los personajes, el conflicto, y crear un "incidente detonante", que es la cosa que le da el puntapié inicial a la acción y que pone la historia en movimiento. Un poco antes del fin del primer acto se presenta el momento de las dudas, donde nuestro héroe se cuestiona si es capaz de enfrentar lo que se le viene encima. Finalmente termina con el primer clímax, o punto de no retorno: el personaje principal toma una decisión o realiza una acción que le involucra completamente y ya no puede dar pie atrás.

Y ahora viene lo bueno.

El **SEGUNDO ACTO** es el desarrollo en sí, y es la parte más larga de la novela. Como se muestra en el gráfico, debe ir presentando obstáculos ascendentes a nuestro héroe (o sea, cada vez mayores). En la mitad del acto ocurre la gran revelación, o el giro argumental. Este giro debe lograr que tus lectores vean todo lo anterior con otros ojos, sorprendiéndose de lo retorcido que eres (pero no lo tires todo en la parrilla. Deja algo para las revelaciones finales)

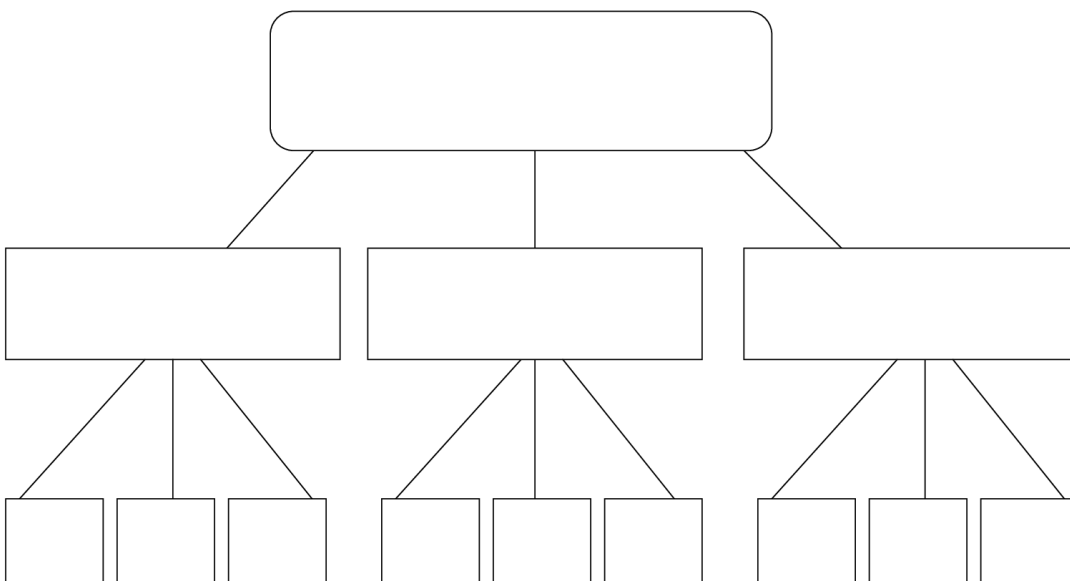
Después del giro, continuamos con más obstáculos. Sin embargo, van a ir escalando en intensidad e importancia, hasta que llegamos al momento del desastre. El héroe ha sufrido un revés de tal magnitud que parece que todo está perdido. De alguna forma logra retirarse a sus cuarteles, donde estalla la crisis: todo ha sido en vano, es mejor abandonar. Y terminamos con un nuevo clímax, que no es más que otro punto de no retorno. Es decir, donde ocurre algo que hace que el héroe no pueda arrepentirse, porque ahora se juega la vida (física, mental, psicológica, laboral, amorosa, tú elige).

El **TERCER ACTO** se enfoca en resolver el conflicto que has armado en los actos anteriores. Su propia resolución es un largo clímax, que termina cuando has resuelto el conflicto (para bien o para mal, con tu héroe triunfante o derrotado). Terminamos atando los cabos sueltos y tirando nuestras últimas municiones de retorcido sentido del drama, presentando las revelaciones finales.

El copo de nieve

Método inventado por Randy Ingermanson, quien –no sé por qué no me sorprende– aparte de escritor, es programador.

El método consiste en tomar ideas resumidas y desde ahí ir desarrollándolas, por niveles, en mayor detalle por cada iteración.



El mejor resumen que he encontrado es de Gabriella Campbell, y es el que muestro a continuación:

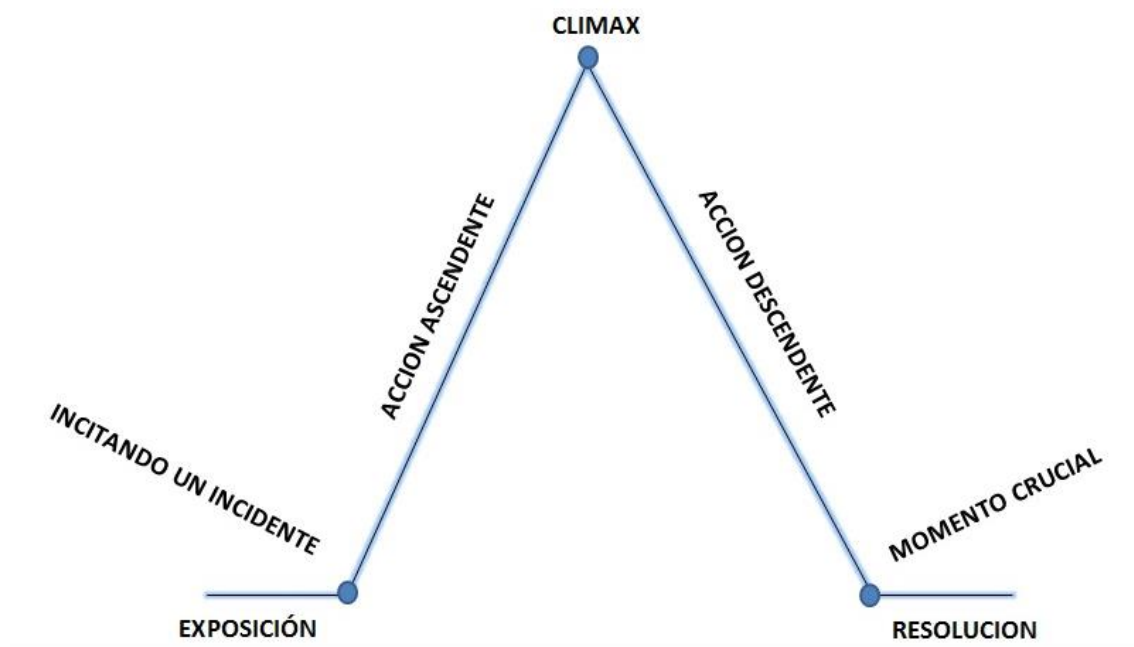
1. Resume, en una sola frase, de lo que va tu novela. Dedícale una hora, hasta que consigas la frase perfecta. Esta sería la frase que usarías para venderle la novela a un editor, por ejemplo. Así que más te vale que sea buena.
2. Ahora que tienes tu frase principal, conviértela en un párrafo de cinco frases, que describan la exposición, nudo y desenlace de tu novela (está claro que no tiene que ser en este orden, ni de esta manera, sobre todo si tu novela comienza in media res o no tiene final, por ejemplo). En resumen: cinco frases que describan cómo empieza, cómo se desarrolla y cómo termina tu obra.
3. Vale, ahora que tienes ese párrafo, coge cada una de esas cinco frases y conviértelas, a su vez, en un párrafo propio. Cada párrafo debería tener algo de acción (me refiero a acción de actuar, no a grandes explosiones de helicópteros y cosas así, a no ser que quieras meter grandes explosiones de helicópteros y cosas así, claro). Cada párrafo presentará conflicto, de algún modo. En cuatro de esos párrafos el conflicto terminará mal, de un modo negativo (¡tensión!) y otro será el final, sea este bueno o malo o indiferente (no entiendo muy bien, más allá de la necesidad de crear empatía con los personajes, por qué los cuatro párrafos tienen que terminar mal. Creo que el que haya alguno que termine muy bien puede llevar al autor a una falsa sensación de seguridad que luego podremos destruir con muchísimo más efecto. Pero vamos, que me limito a explicaros lo que dice Randy).
4. Dedicar un día o dos a escribir retratos (descripciones físicas y psicológicas) de cada uno de tus personajes, cada uno de una página de largo más o menos. Escribe retratos de media página para personajes secundarios.
5. Coge el resumen de tu novela de una página (lo que hiciste en el punto 3) y alérgalo hasta que ocupe cuatro páginas. Esto puede hacerse cogiendo cada párrafo de la página original y proporcionando más datos al respecto. Haz lo mismo con cada página que creaste en el punto 4 con retratos de tus personajes (esto último debería llevarte, más o menos, una semana).
6. Ahora que tienes todas estas páginas de trama y de personajes, es el momento de revisarlo todo y ver qué te convence y qué no, que cosas funcionan bien y cuáles son incompatibles. Revisa y modifica según te convenga.
7. Crea una lista con todas las escenas que te harán falta, usando Excel o cualquier herramienta similar. Para ello revisa tu sinopsis de 4 páginas y extrapola todas las escenas que tendrás que escribir para crear la trama descrita, colocándolas en la lista. Es útil también ir asignándole números de capítulo a cada escena (que luego podrás cambiar de sitio y modificar a tu gusto, para esto viene muy bien saber dónde estaba antes cada cosa).
8. Convierte cada escena que has puesto en la lista en una descripción de varios párrafos (lo puedes hacer aparte o en la misma hoja de cálculo; imagino que será mejor lo segundo, creando casillas adjuntas a cada escena). Si al final de la escena no ha habido conflicto de ningún tipo, reescríbela o elimina la escena. No sé si estoy muy de acuerdo con esto, se nota que el método está destinado a novelas de determinado tipo. Lo de "conflicto" podría interpretarse de muchos modos, claro, puede haber conflicto en una escena que solo trate de recuerdos, o una escena solo de ambientación, estas últimas podrían aderezarse con una acción mínima para que el lector no se duerma).
9. Junta todas las páginas que llevas escritas hasta ahora. Conviértelas en una novela. (Campbell, Gabriella Literaria)

Si te interesa el método completo, está traducido al español y lo encuentras en

<http://www.laestanterialiteraria.com/p/como-escribir-una-novela.html>

La pirámide de Freytag

De nuevo me cuelgo de Gabriella para hablar de este método. De forma similar a la de los tres actos, este esquema también te dice qué cosas debe tener tu texto, y cómo organizarlo. Si bien es una hiper simplificación, es una buena forma de establecer los momentos clave de tu novela.



Los hitos, como bien resume Campbell, deben ser los siguientes:

1. **Exposición:** Se ofrecen los datos más importantes para empezar a entender la obra.
2. **Desarrollo:** Comienza a ampliarse la trama.
3. **Punto decisivo:** Una decisión fundamental, una gran revelación... se trata de un momento de cambio importante.
4. **Clímax (punto culminante):** El momento de mayor tensión, resultado del punto anterior.
5. **Desenlace:** El clímax va bajando y vamos conociendo sus consecuencias.
6. **Final:** Se cierra la trama.

El borrador CERO



Como lo muestra la imagen, se trata de escribir y escribir y escribir. Es el método más probable que use Stephen King. Consiste en volcar sobre el papel tus ideas en un borrador inicial, donde descubres de qué tratará tu novela.

Como te imaginarás, es ideal para los escritores de brújula.

El objetivo es lograr un borrador resumido, sin grandes detalles y con muchas notas para poder documentarte a futuro y llenar los huecos.

¿Cuánto escribir? Se habla de que extensiones de 200 páginas no son raras, así que ahí verás.

Su gran ventaja es que te permitirá descubrir en seguida —es un decir— qué cosas funcionan y cuáles no, permitiendo que en el segundo borrador puedas corregirlas.

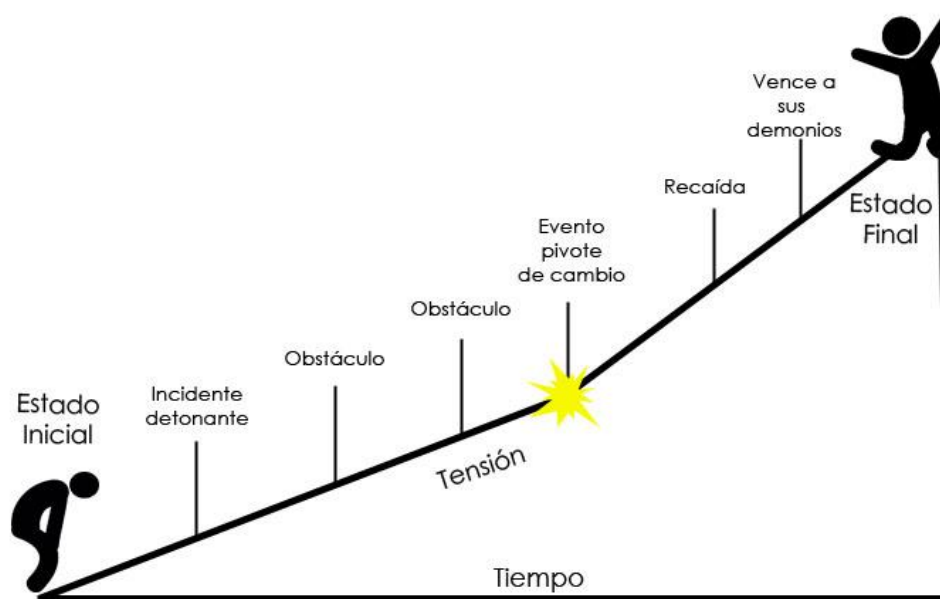
¿Desventajas? Tienes que volver a escribir todo, pero esta vez para que sea definitivo.

Comienza por el final

Si bien esto está basado en algunas ideas de James Scott Bell, esta estructura es una idea propia. Así que tómalala como lo que es: un intento de ordenar ideas de forma que puedas organizar tu relato.

Uno de los elementos que hacen satisfactorio el leer un relato, es poder experimentar la evolución de los personajes. Inician de una forma y terminan de otra, aprendiendo algo o retrocediendo.

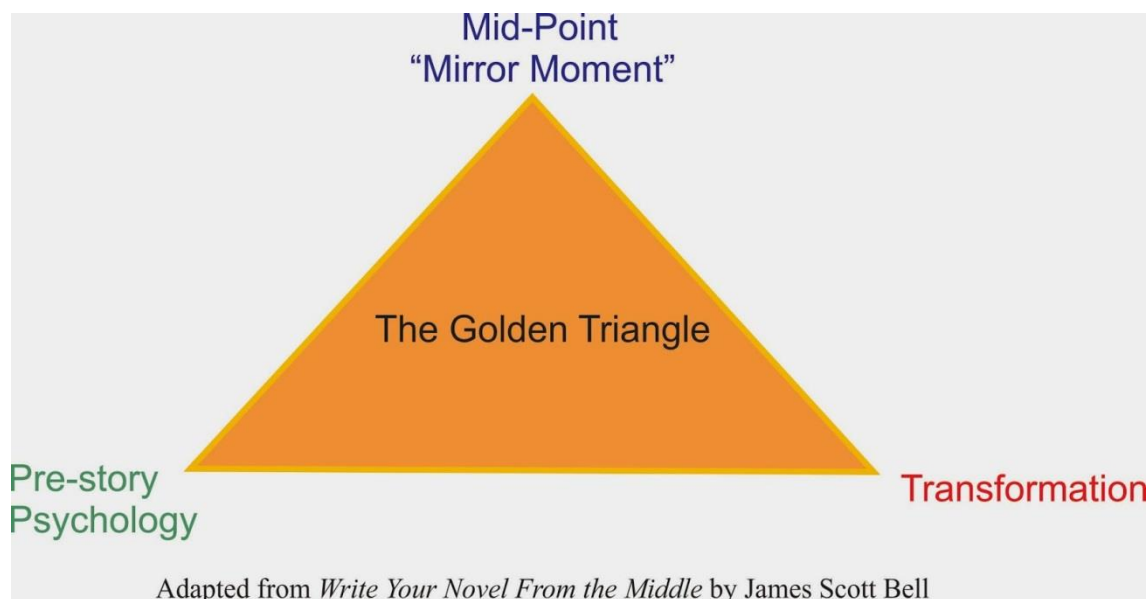
Pensando en esto, podemos organizar nuestra historia según la evolución de la personalidad de nuestro personaje principal (y podemos aplicar la misma idea a todos los personajes importantes).



Así, debes seguir los siguientes pasos:

1. Define el estado final de tu personaje. Cómo es su estado psicológico, físico, qué sabe y cómo se relaciona con los demás.
2. Ahora haz una imagen espejo, pero en reversa. Busca los antónimos de las cualidades que describiste en el punto 1.
3. Si el punto 2 es muy extremo, arregla y haz sintonía fina. Lo importante es que se note la diferencia entre el estado inicial y el final.
4. Define el evento pivote de cambio, aquel que iniciará el cambio real desde el estado inicial al final.
5. Define el incidente detonante, aquel que inicia la trama y planta la semilla en el personaje principal de querer cambiar.
6. Detalla los posibles obstáculos que enfrentará para realizar su cambio.
7. Escribe una página en la cual el protagonista tenga una recaída y vuelva a su estado inicial.
8. Escribe otra página en la que el héroe enfrenta a sus demonios (y sale vencedor o perdedor. Tú eliges).
9. Ahora ya tienes la estructura de tu relato. Llena los espacios en blanco y a escribir.

Comienza por el medio



James Scott Bell, plantea que las grandes novelas tienen un punto específico en el cual revelan la esencia de la trama: el centro físico de la novela. A este momento de reflexión le llamó “**momento del espejo**”. En perspectiva, es muy parecido a comenzar por el final, pero aquí el acento está dado en el centro de la novela, aquel lugar donde el personaje se pregunta en qué se está convirtiendo y si será capaz de continuar, y que refleja el sentido último de la historia.

Como siempre, Scott Bell tiene una serie de instrucciones y alternativas según el tipo de escritor que seas. Y como esto se trata de copiar sin temor ni vergüenza, te dejo el resumen que Gabriella Campbell realizó en su blog:

Para los planificadores:

Bell habla de **signpost moments**, momentos clave o señal en la novela. Esta sería la estructura propuesta, compuesta de estos momentos clave:

1. **Problema de apertura:** Cualquier conflicto o problema, que se presenta ya en la primera escena.
2. **Personaje afectivo:** Presentación de alguien que se preocupa por el protagonista, alguien importante para él/ella.
3. **Argumento en oposición a la transformación:** El personaje expresa alguna idea o convicción que se habrá transformado para cuando lleguemos al final de la novela. Es un punto que marca el inicio de la transformación del personaje. Un ejemplo claro está en todas esas novelas donde el personaje está loco/a por salir de su pueblo natal, pero al final tiene unas ganas de volver a casa que no puede con ellas.
4. **Se aproxima una tormenta:** Debe de haber alguna indicación de que todo no va a seguir tan tranquilito como hasta ahora.
5. **Puerta de no retorno 1:** Lanza al personaje a los enfrentamientos del segundo acto (nudo).

6. **Patada en la espinilla:** Al intentar avanzar y resolver el problema, el personaje se enfrenta a un nuevo problema que le pone las cosas aún más difíciles.
7. **El momento espejo:** Este es un momento clave en la estructura de Bell, ya que es el momento en que el personaje se mira en el espejo (no literalmente, aunque también puede hacerse) y se pregunta en qué se está convirtiendo, quién es. Este es el momento en que se refleja la esencia de la trama, el corazón de tu obra. Es una clave autorreflexiva fundamental, y para entenderla recomiendo, una vez más, que se lea el libro completo de Bell.
8. **Acaricia al perro:** Aun metido en un embrollo terrible, el personaje ayuda a alguien más débil, muestra su humanidad. Considero que esto puede ser muy eficiente para provocarle un poquito de empatía al lector, incluso hacia el personaje más despreciable.
9. **Puerta sin retorno 2:** El personaje realiza un descubrimiento o encuentra una pista clave, que lo dirigirá inevitablemente al enfrentamiento final.
10. **Se acumulan tropas:** El adversario, a sabiendas de que el personaje ya se ha puesto en marcha, acumula fuerzas/tropas/maldades en preparación.
11. **Se apagan las luces:** El momento más oscuro para el personaje, en que parece que todo se ha perdido.
12. **El factor Q:** Llamado así en honor al personaje Q en las aventuras de James Bond, que siempre le daba artilugios que luego lo sacaban de los peores apuros. El personaje consigue salir de ese momento oscuro del punto 11 usando alguna herramienta (física o metafórica) que se le ha proporcionado al principio de la novela. Para esto recomiendo que leáis este artículo de Víctor Selles en el blog de Lecturonauta sobre el foreshadowing o la anticipación en la narrativa.
13. **La batalla final:** ¿Superará el personaje a su adversario (sea, también, una persona física o un conflicto moral)? ¿Tomará las decisiones correctas?
14. **Transformación:** Normalmente el último capítulo del libro nos muestra de algún modo lo que ha cambiado el personaje, ya sea para bien o para mal. El tipo de transformación será lo que más afectará al impacto emocional en el lector.

Y, para los escritores de brújula, propone las siguientes preguntas:

¿Cuál es tu personaje principal? **¿Cuál es su problema?**

¿Tiene tu personaje principal un **defecto moral que está haciendo daño** a otros? Si no es así, ¿puedes otorgarle uno?

Una vez integrado este defecto, analiza qué lo ha causado. Métete a fondo en su trasfondo para averiguar de dónde procede.

¿Quieres terminar el libro con un final positivo? Entonces, **¿cómo supera ese defecto** y se transforma?

¿Cómo será esa escena?

¿Quieres escribir un final oscuro? ¿Cómo encontrará tu personaje su oportunidad de **transformarse y cómo lo rechazará?**

Y ahora, lo más difícil: diseñar el momento espejo. Si tu personaje estuviera frente a un espejo, justo a mitad de la novela, **¿qué se diría a sí mismo/a?** (Campbell, Gabriella Literaria)

Como verás, en esencia es la estructura de 3 actos, pero con algunos detalles extra que hacen más fácil seguirla.

Herramientas

Una vez que ya sabemos cómo estructurar nuestro relato, viene el momento de ordenar el contenido y comenzar a escribir. Para ello existen distintas herramientas que puedes usar, de forma individual, o todas a la vez.

A continuación examinaremos las siguientes:

1. La escaleta.
2. La línea de tiempo.
3. Fichas de personajes
4. Diarios de personajes

La escaleta



De acuerdo a **César Sánchez**, de tallerdeescritores.com, la definición de escaleta es:

“La escaleta es un texto a medio camino entre la sinopsis argumental y la redacción definitiva de una novela, relato o guion. Consiste en un resumen de mayor extensión que la sinopsis en el que el argumento aparece ya con un cierto nivel de detalle y dividido en bloques de información que luego podremos convertir en los capítulos o escenas de la obra.” (Sánchez)

Normalmente se utilizan fichas como las de la foto, donde se especifican ideas, capítulos o escenas. La gracia es que puedes rearmar el orden de las tarjetas de forma que puedes experimentar con la secuencia en que ocurren los sucesos ANTES de escribir.




Otra ventaja radica en que al definir con más detalle de qué trata cada capítulo o escena, ya tienes el pie de qué

debes escribir cuando llegues a esa parte.

Finalmente, puede ayudarte a decidir el ritmo de la narración por el simple método de agregar, quitar o modificar el orden de las tarjetas.

“(…) la escaleta, al igual que la sinopsis, se escribe de manera funcional: en tercera persona, con los verbos en presente, sin incluir descripciones ni diálogos y prescindiendo de cualquier tipo de adorno literario. Sigue siendo un resumen del argumento, pero detalla ya en cierta medida los escenarios, así como las acciones y la caracterización de los personajes.” (Sánchez)

La línea de tiempo

Personaje	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras accumsan in magna sit amet consectetur. In turpis lorem, venenatis ut ipsum.	Vestibulum quis interdum dolor. Sed sagittis in ipsum eget lacinia. Suspendisse nec sollicitudin diam.	Pellentesque pretium ligula ex, in aliquam tortor vestibulum vitae. Ut urna tellus, iaculis eget elementum et, egestas .	Lorem ipsum dolor consectetur adipis Cras accumsan in sit amet consectetur. In turpis lorem, venena ut ipsum.
	Pellentesque pretium ligula ex, in aliquam tortor vestibulum vitae. Ut urna tellus, iaculis eget elementum et, egestas .	Vestibulum quis interdum dolor. Sed sagittis in ipsum eget lacinia. Suspendisse nec sollicitudin diam.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras accumsan in magna sit amet consectetur. In turpis lorem, venenatis ut ipsum.	Vestibulum quis interdum dolor. Sed sagittis in ipsum eget lacinia. Suspendisse nec sollicitudin diam.
	Vestibulum quis interdum dolor. Sed sagittis in ipsum eget lacinia. Suspendisse nec sollicitudin diam.	Pellentesque pretium ligula ex, in aliquam tortor vestibulum vitae. Ut urna tellus, iaculis eget elementum et, egestas .	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras accumsan in magna sit amet consectetur.	Pellentesque pretium ligula ex, in aliquam tortor vestibulum vitae. Ut urna tellus, iaculis eget elementum et, egestas .
	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras accumsan in magna sit amet consectetur. In turpis lorem, venenatis ut ipsum.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras accumsan in magna sit amet consectetur. In turpis lorem, venenatis ut ipsum.	Vestibulum quis interdum dolor. Sed sagittis in ipsum eget lacinia. Suspendisse nec sollicitudin diam.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras accumsan in magna sit amet consectetur. In turpis lorem, venenatis ut ipsum.

Cuando tu personaje está haciendo algo, **al mismo tiempo y tras bambalinas**, los otros personajes **continúan con sus propias vidas**. Les ocurren cosas, aprenden, caen, tienen sus propias aventuras. Tener claro qué sucede en cada línea de tiempo de cada personaje, te ayudará a evitar las inconsistencias. Por ejemplo ¿Cómo es posible que Juanito haya convertido a Pedro en rana el día miércoles en el patio del castillo, si ese día Pedro estaba en la montaña dejando un encargo de parte del rey?

Crear una línea de tiempo es tan fácil como crear una planilla de Excel. Debe ser tan detallada como quieras, dependiendo del marco temporal de tu novela.

En mi caso, para “Vórtice”, dado que la acción transcurre durante dos días y medio –y la acción salta de un personaje a otro–, hice una línea temporal con bloques de tres horas, para cada personaje cuyo punto de vista uso en algún punto de la narración. Para no perderme, asigné un color a cada uno. Una parte del resultado, en la siguiente página.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V		
Personaje	1 de marzo									2 de marzo													
	9 a 12	12 a 15	15 a 18	18 a 21	21 a 24	1 a 3	3 a 6	6 a 9	9 a 12	12 a 15	15 a 18	18 a 21	21 a 24	1 a 3	3 a 6	6 a 9	9 a 12	12 a 15	15 a 18	18 a 21	21 a 24		
Avatar	Arma la bomba, despierta y termina en la plaza de armar.	Plaza de armar, discute con el jefe. Se muere y resucita para su			Es controlado por Trinity. Extrae el club.			Se da cuenta que ha sido controlado por su astillador favorito. También le da órdenes de identificar los.	Asume	Va al almacén.				"No" al bloque de jugadores para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	El bloque al momento de recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Luego bloquea el momento de recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Llama a los policías y describe dónde están los bombas. El club se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Polvo con Gomo Mator. El club se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.				
Zhu	Acacha, se prepara para una oportunidad para entrar.	Toma el control del avatar y ocupa el lugar de la cámara rápida.	Controla al avatar, para la ciudad.	Es reconocido por Trinity por Waltham y se prepara para.	Lee el mensaje de Trinity y se prepara para.	Pasa el control al equipo de Waltham y se prepara para.	Pierde el control y se prepara para.	Ataque de Chandra. Goma. Faltó confianza.	Ataque de Goma. Faltó confianza.	Ataque de Waltham. Pierde la confianza.	Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Ataque de Chandra. Goma. Faltó confianza.	Ataque de Waltham. Pierde la confianza.	Voluntaria muestra su fuerza.	Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.								
Gomo mator		Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Mirala primera.	Desarma. Pide que lo preparen para.				Volvo a la vida de control. Va a recibir el club. Se prepara para.		Alarma de Trinity. Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.			Alarma de Trinity. Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.			Pierde la confianza de Trinity. Esto que habilita la cuenta de Trinity. Cuando se conecta, va a recibir el club. Se prepara para.	Polvo con avatar. Pierde la confianza de Trinity. Esto que habilita la cuenta de Trinity. Cuando se conecta, va a recibir el club. Se prepara para.					
Waltham		Lee el mensaje de Trinity y se prepara para.	Desarma. Pide que lo preparen para.	Waltham toma el control.	Pierde la confianza de Trinity. Esto que habilita la cuenta de Trinity. Cuando se conecta, va a recibir el club. Se prepara para.					Ataque de Goma. Faltó confianza.	"No" de la cámara. Se prepara para recibir el club. Se concentra en salir del juego.	Ataque de Waltham. Pierde la confianza.	Stando que al control de Chandra. No puede recibir el club. Se prepara para.										

Esta imagen alcanza a mostrar 4 personajes. Afuera quedaron otros tantos que no cabían en una sola pantalla. Cada línea a un personaje, y cada columna corresponde a un bloque de tres horas.

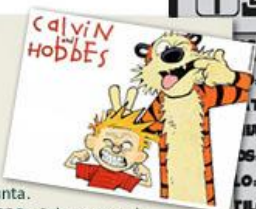
Dentro de cada bloque hay un brevísimo resumen de lo que hace ese personaje en ese período. Si no hay nada escrito, es porque está durmiendo o descansando. Así, creé un mapa de las 63 horas que dura la aventura, o dos días y medio.

Con este ejercicio podemos darnos cuenta de inmediato problemas temporales (reacciones antes que las causas), o de inconsistencias. Y si eres como yo, lo puedes imprimir en tamaño real y pegarlo frente a ti, para acudir en su ayuda cada vez que estás escribiendo y no sabes qué sigue a continuación (de hecho, me sirvió un montón para decidir desde qué punto de vista iba a narrar cada bloque temporal).

Fichas de personaje

Ficha

NOMBRE: Calvin.
EDAD: Niño de unos diez años.
COLOR DE PELO: Naranja y de punta.
RASGOS PRINCIPALES DE SU FÍSICO: Cabeza grande, cuerpo pequeño.
PRENDAS DE VESTIR: Camiseta de rayas y pantalón negro.
RASGOS PRINCIPALES DE SU CARÁCTER: Travieso, perezoso, independiente, soñador.
LO QUE LE GUSTA: Le gusta pasear, montar en trineo, jugar con la nieve.
SUS AMIGOS: Su mejor amigo es un tigre que se llama Hobbes, que es un personaje inventado, sólo lo ve él.
SUS ENEMIGOS: Susi, una compañera de colegio, y su niñera Rosalyn.
SU FAMILIA: Vive con sus padres. Son una pareja normal de un nivel económico medio, él trabaja fuera de casa, ella en casa. Ponen muchos empeño en educar a Calvin pero este les acaba siempre sacando de quicio.
PARTICULARIDADES DEL CÓMIC: El mejor amigo de Calvin, Hobbes, es real para Calvin y aparece dibujado como un tigre, pero cuando hay cualquier otro personaje dentro de la viñeta, Hobbes sale como un muñeco de trapo.
HISTORIA: La relación de Calvin y Hobbes es la base de la historia. Cómo transcurre cada día, el desayuno, la comida, el colegio: todo se narra a través de la amistad de ambos.



@jessicaramirezv

BLACK CROSS CITY

NOMBRE: Nathalie Jones (Nova)

FÍSICOS
 Edad: 16
 Altura: 1,63 m.
 Raza: Caucásica
 Ojos: Miel
 Pelo: Moreno, Corto
 Descripción: Suele vestir con una capa de aviator, unos guantes bombachos y botas, le gustan los guantes y muñequitos, en líneas siempre con ella la vida y las gafas que su padre le

DATOS PSICOLÓGICOS
 Personalidad: Es una chica muy alegre y sociable, pero tras el accidente ha sufrido un par de encontronazos que la han hecho volverse algo más desconfiada, su sentido de la justicia es fuerte, estando siempre de parte del que sufre.
 Gustos: Le gusta subir a lo alto de los edificios y desde allí contemplar la puesta de sol, le encantan los dulces y el chocolate es su mayor debilidad.
 Defectos: tiene una personalidad algo infantil, producto de la sobreprotección de su padre durante la infancia. Tiene la manía de morderse las uñas.

BIOGRAFÍA
 Criada como hija única, su madre murió cuando ella tenía 2 años, su padre, piloto del ejército, la llevó de base en base, allí donde le destinasen.
 Se encontraba en una base cercana a Black Cross City en el momento del accidente, estando aislada en ella hasta que los muertos fi
 Al darse cuenta de que siempre anhel
 Nova escapó haciéndose cuerdos y el dolor la puerta bloquea
 Tiene relación con pero prefiere la s

PODERES
 Teletransporte: Tiene la capacidad de teletransportarse a cualquier lugar que esté en su campo de visión o que conozca, al hacerlo deja tras de sí una nube de humo rosado la cual se disipa al poco tiempo.
 En ocasiones, si se asusta, se teletransporta sin querer unos pocos metros.

ATRIBUTOS
FUERZA: 3
VELOCIDAD: 8
RESISTENCIA: 4

Finish

By: Javier Arche Canales
 Nombre Finish
 Edad 4 años
 Fecha de nacimiento 1 de Noviembre de 2009
 Lugar de nacimiento Laboratorio Finishes Tech de Portugal
 Descripción física
 Altura 1,10
 Complexión: aspecto duro y musculoso.
 Estilo de vestir: Lleva un diseño de pirata compuesto por botas, pantalones marrones rojos por debajo de la rodilla, camiseta con una especie de corona de rayas blancas y negras y un halo.
 Rasgos: Ancho de hombros, mandíbula saliente y labios rojizos pero alargados. De cuerpo sin peso de finchón.
 Caracteres/Personalidad: es dulce, psicópata. Le encanta para él es cumplir órdenes. Con su punto de vista él se le puede escapar temas de explotación y manipulación. A pesar de todos cree que es bueno y confía que es mejor si se le asegura, por lo que acepta cualquier cosa.
 Habilidades especiales: ha sentido fuerza y gran velocidad instantánea.
 Tiempo después de ser fabricado y de pasar unos pruebas de calidad se le diseñaron patas y se encargó a Finishes que programara su inteligencia, sus movimientos, al ser programado por el Capitán Spingale en el programa de forma que obedeciera todas las órdenes de su capitán.
 Muerto por el que se involucra en la historia actual. Fue programado para cumplir las órdenes de su capitán, por lo que es sólo un ser sin un sentido de los planes de su superior.

Las fichas de personaje son muy parecidas a las que se crean en los juegos de rol. En ella debes tener:

- **Nombre del personaje**
- **Alias:** cómo le dicen de cariño, como desprecio, o familiarmente.
- **Descripción física.**
- **Qué le distingue físicamente:** es decir, una característica propia que le hace resaltar. Por ejemplo, un parche en el ojo.
- **Su historia:** Un breve resumen de cómo ha sido su vida y en qué momento está ahora.
- **Cómo habla:** un texto pequeño que muestre cómo se expresa.
- **Qué desea:** cuál es su deseo más profundo y qué está dispuesto a hacer por conseguirlo.
- **Característica(s) negativa(s):** una o más.
- **Un secreto:** aquello que no desea que nadie sepa, y que si se revelan le pondrá en aprietos.
- **Y si es posible, una foto:** James Scott Bell cuenta que hace un “casting” para sus personajes, de la misma forma que se hace para las películas. Elige qué actor calza mejor y le “da el papel”. De esa forma los personajes viven en su imaginación y le es más fácil desarrollarlos como personas multidimensionales. Yo usé esa técnica en mi novela, y puedo decir que funciona. ¡Hasta mi equipo de diseño usó la silueta del actor para hacer la portada!

Diarios de personaje



Ora idea que tomé de James Scott Bell. Él propone crear “Diarios de vida” desde el punto de vista del personaje. En sus palabras:

“El diario de voz es mi forma favorita de conocer a un personaje.

Un diario de voz es simplemente un personaje que habla en modo de flujo de conciencia. Indicas al personaje haciendo la pregunta ocasional, y luego dejas que tus dedos graben las palabras en la página.

Es esencial que no edites mientras escribes. Lo mejor es escribir en trozos de cinco o diez minutos, sin parar. Una y otra vez.

Aquí está lo que podría ser un diario de voz con un personaje que estoy inventando ahora mismo:

Mi nombre es Pierpont Feenie, y la gente me mira porque tengo seis pies nueve. ¿Y qué? Ese es el cuerpo que obtuve, y ese es el cuerpo que uso. Voy a Venice Beach, y juego baloncesto, me siento vivo. Puedo saltar, puedo volar, soy el mejor que hay en el asfalto. Tienen muchachos ahí abajo, muchachos universitarios que creen que pueden golpearme, pero yo tengo el gancho del cielo, tengo el músculo, y me encanta ejercitarlos. Ejercitarlos me impide matar gente. Mira, yo solía ser un asesino. El asesino más alto del mundo.

Cuando comencé el diario de la voz, no sabía que Pierpont era un asesino. Pero él me dijo que sí. Entonces lo escribí.

Sin embargo, si esto no se ajusta a las necesidades de mi historia, es muy fácil cambiar eso y continuar con otra cosa.

Luego, puedes concentrarte en el fondo:

Nací en Nueva Jersey y crecí en la parte difícil de Newark. Mi padre murió en el túnel del metro. Alguien lo empujó fuera de la plataforma. Nunca descubrieron quién. Tenía ocho años y mi madre no lo hizo demasiado bien después de eso. Tenía que cuidar a mis hermanitas. Gemelos. Dos años más joven que yo. Tuve que crecer rápido la noche en que nuestro edificio se incendió, bueno, eso me hizo crecer aún más rápido ...

Sigue con esto. Es divertido y crea mejores personajes en mejores historias. (Bell, *The Art of War for Writers*, 2009)

El Botiquín

Sí, todo lo anterior está muy bien para cuando inicio desde cero. Pero ¿qué hago cuando ya llevo miles de palabras escritas y llegué a un atolladero?

Primero que todo, no desesperes. Las herramientas anteriores y los métodos de estructurar tu obra se pueden aplicar en cualquier momento. Es cosa de pensar de forma modular y tener la voluntad de sistematizar tus escritos y ordenarlos.

Sin embargo, si eso no es suficiente, te presento unas cuantas herramientas de emergencia que debieran ayudarte a arrancar de nuevo esa trama y salir del hoyo:

1. ¡NO EDITES!
2. Haz algo estúpido
3. Mata a un personaje
4. Por qué escribes
5. ¡Evita al maldito!
6. Sé cruel
7. ¡Escribe!

¡NO EDITES! (aún)

Muchos tenemos la mala costumbre de querer que las cosas salgan bien a la primera, por lo que dedicamos horas y horas a buscar la palabra precisa, la metáfora perfecta, el remate justo y la longitud ideal.

Pues bien, lamento comunicarte que hacer eso sólo es una excusa para no avanzar.

¿Tienes faltas de ortografía?

Sigue.

¿No sabes qué altura tiene el Big Ben y es crucial para la escena?

Pon “[Agregar la altura del Big Ben aquí, y también algo de descripción de los alrededores]” y continúa con lo importante (que es tu trama avanzando). Ya habrá tiempo después para rellenar e investigar.

¿No recuerdas si el color de ojos de tu personaje es amarillo o azul?

Pon cualquier color, **destácalo con amarillo**, y sigue. Al final de la sesión de escritura consulta tu ficha de personaje y corrige.

Como verás, lo importante es seguir. Seguir y seguir hasta tener un primer borrador terminado. Cuando ese milagro ocurra, abre una cerveza, regálate un pastel, duerme y déjalo reposar por unos días. Luego ataca de nuevo, con las fuerzas renovadas, llenando los espacios, las notas y las observaciones.

Haz algo estúpido



En realidad, que tu personaje principal lo haga. Pero que sea algo que sea tan tonto, que lo termine metiendo en un lío de proporciones. No diseñes este problema con la forma de salir de él en mente. Concéntrate en que sea algo que sea prácticamente **imposible de esquivar**.

¿Listo?

¿Es condenadamente difícil?

¿No puede escapar simplemente saliendo por la puerta trasera o llamando a algún amigo?

¡Perfecto!

Ahora busca la forma de salir de la situación.

¿Los engranajes de tu cerebro chillan de tensión? Entonces vamos por buen camino.

Una vez que hayas terminado el problema y su resolución, busca dónde puede encajar en tu novela, e intégralo.

Mata a un personaje



La muerte no es cosa trivial. Que un personaje muera debe causar un impacto en su entorno inmediato y en aquellos que están relacionados de alguna forma con él.

Explora esas reacciones, sobre todo en lo que respecta a tu héroe. ¿Cómo se lo toma? ¿Afecta a sus decisiones o capacidad de hacer frente al mundo? ¿Provoca alguna introspección? ¿Hace que se resientan sus relaciones? ¿Qué hará tu personaje ahora?

Y no olvides que esa muerte puede ser de ayuda para gatillar otras acciones. ¿Cómo murió? ¿Qué responsabilidad tuvo tu personaje en esa muerte? ¿Cómo se lo toman los demás personajes? ¿Hace que se distancien o se acerquen a él? ¿Cómo afecta al mundo donde viven?

Por qué escribes

En mayor o menor medida, escribimos porque queremos comunicar un mensaje al mundo. Una idea, una creencia, algo que metemos en la botella y lanzamos al mar para que los lectores avisados lo encuentren y lo descifren.

Entonces, este es un buen momento para enfocarse en estas ideas fuerza. Para ello sigue los siguientes pasos:

1. Escribe qué es **lo que te obsesiona** por 5 a 10 minutos.
2. Edita lo que hecho en el punto 1 hasta llegar a **2 o 3 ideas que resuman** todo lo escrito.
3. Elige una de las ideas y **busca una metáfora** que la despliegue. Es decir, una situación o una acción que realice tu personaje principal, y que demuestre la idea que quieres destacar.
4. **Transforma** esa situación en una escena donde haya:
 - a. Un **protagonista** que quiere lograr algo.
 - b. Un **antagonista** que impide al protagonista alcanzar su objetivo.
 - c. Un **enfrentamiento** entre ambos.
 - d. Una **resolución** (a favor del protagonista, del antagonista, o que quede en tablas).
5. Repite los pasos 3 y 4 con las otras dos ideas.
6. Ahora **integra estas escenas** en tu trama.

¡Evita al maldito!

A veces el problema radica en que no estamos preparados (psicológicamente, por información, incluso por estado anímico) para enfrentar esa parte del manuscrito que nos da infinitos dolores de cabeza o que nos ha estancado. Seguimos insistiendo, chocando de cabeza contra el muro, y no entendemos por qué no podemos pasar al otro lado.

Pues bien, si ese es el problema... ¡evita al maldito!

Soldado que escapa sirve para otra guerra, y no eres la excepción. Deja ese trozo y ve a otro que te sea más agradable o por el cual te sientas motivado. Una vez que hayas vuelto a tomar el toro por las astas, revisa el trozo problemático y decide:

- Me lanzo a escribirlo.
- Lo postergo nuevamente.
- Definitivamente lo elimino.

Las tres opciones son válidas, sobre todo la C. ¿Por qué? Pues, porque muchas veces los problemas para enfrentar una escena tienen su origen en que simplemente está mal estructurada, no debiera existir de la forma en que la tienes pensada, o simplemente no funciona. En cualquiera de esas opciones, lo mejor es borrarla y buscar una forma alternativa de contar lo que querías decir con ella.

Sé cruel

Muy parecido a “Haz algo estúpido”, con la diferencia de que aquí no depende de tu personaje, sino que de ti, como autor.

Ponle obstáculos, hazle lo peor que podría pasar y ve cómo sale del lío.

Muchas veces tu escritura se atasca porque eres demasiado blando con tu protagonista. Le quieres como a un hijo y, como si fueras su madre, intentas que nada malo le suceda.

Pero si nada malo le sucede, ¿dónde está el conflicto? ¿Dónde las experiencias que le hagan crecer y madurar? ¿Cómo puede su historia resultarle interesante al lector?

Y aún peor: ¿cómo hacer que la novela avance si el protagonista no tiene nada a que enfrentarse?

No lo dudes, empieza a poner a tu protagonista en aprietos y verás como la escritura vuelve a fluir. (Sinjania)

¡Escribe!

¿Qué más puedo decir?

Eso.

Escribe.

Cualquier cosa.

En la servilleta, en el diario, en el teléfono, en tu correo electrónico.

Escribe.

Porque lo que no se usa, se atrofia.

Así que escribe.

Y escribe.

Y vuelve a repetir.

El pantano del segundo acto



Ahh... el monstruoso segundo acto.

Como la ciénaga de los muertos de Tolkien, terminamos avanzando como los pequeños hobbits: trastabillando, con esfuerzo, en una caminata interminable que puede matarnos en cualquier momento de descuido.

Es esa zona donde pareciera que por mucho que escribas, nunca pareces avanzar ni ver el final.

Pero no te preocupes, que una buena planificación ayuda mucho a mitigar este problema.

Pero... si estás metido hasta el cuello en esas aguas ponzoñosas y no tienes idea de cómo salir, acá te entrego algunos tips de Jim Butcher, el autor de la saga de Harry Dresden.

The BIG middle



Planea un gran puto evento para el final del medio. Quieres que sea una confrontación grande y dramática, que sea adecuada al género que escribes.

Las consecuencias de este evento serán las que llevarán al climax de tu historia.

Tienes que planearlo y golpear con todo lo que tienes. Asegúrate de que todo lo que escribes en el medio ayuda a construir este GRAN MEDIO.
(Butcher)

Mini arco



Una pequeña historia propia y poniéndola justo en el medio. Normalmente, está entrelazada con la historia principal de alguna manera, pero el enfoque de los personajes cambia a una nueva pista, que está completamente contenida en el medio.

Es, esencialmente, una historia más pequeña, que se relaciona con la historia en general lo suficientemente bien como para exponer cosas de personajes interesantes que son relevantes para la trama principal, ese tipo de cosas.

Ejemplo: Las dos torres. Para los personajes no-Frodo que no son Sam, el objetivo principal (destruir el Anillo y derrotar a Sauron) cambia (para atrapar a los orcos y rescatar a Merry y Pippin, salvar a Rohan de ser atrapado en el gran más allá). No han renunciado al Anillo ni han golpeado a Sauron, pero han sido desviados a una historia más pequeña que todavía conlleva un peso emocional. Volverán a la insurgencia antiMordor pronto, ya sabes. Pero por el momento, estamos aprendiendo más sobre sus personajes, estableciendo la mejor interacción de personajes en toda la historia. (Butcher)

Mini subtrama



Una versión suavizada del Mini Arco. Una nueva subtrama es solo eso: una que de repente se desarrolla y tiene que ser tratada, sin realmente convertirse en una parte abrumadora de la historia.

La nueva subtrama comienza y termina en el medio y, en general, presenta algunos personajes geniales o amenazas propias de esa subtrama.

Ejemplo: Compactadores de basura y rayo tractor. El objetivo principal de Luke (¡salvar a la princesa y vencer al Imperio!) se altera (¡no te aplasten! ¡Escape! ¡Responde, Threepio! ¿¡Dónde podría estar !?). No cambia el objetivo general, pero sí lleva a la historia a una nueva dirección, y obtienes el fantástico monstruo de periscopio y tentáculo, un nuevo escenario y una escena de fatalidad inminente y realmente llena de suspenso.

Kenobi obtiene una versión más parecida de la misma cosa, porque su presencia haría que rescatar a la princesa fuera demasiado fácil.
(Butcher)

Nuevo personaje



Un nuevo personaje entra a escena de una manera más extravagante o memorable de lo que harían la mayoría de los personajes secundarios. No están en el escenario, pero desempeñan un papel importante en el reenvío de la historia, y entretienen al público mientras lo hacen.

Ejemplo: The Incredibles, Edna Mode. Edna se presenta para hacerle un traje nuevo a Bob, hacer nuevos trajes a toda la familia y alejar a Helen del hecho de que Mister Incredible está en la Isla de la Fantasía con la hermanita de Storm, afectada por la bulimia. Edna es un maldito alboroto, pero su tiempo total en el escenario es una pequeña fracción del elenco principal, y ella está allí para mantener la trama en movimiento rápidamente. (Butcher)

Palabras finales

Y con los tips de Jim Butcher, puedo decir: ¡Por fin llegamos al final!

Espero que esta recopilación te sea de ayuda, de la misma forma que lo ha sido para mí.

Si quieres contactarme, me encuentras en Las siguientes plataformas:

<http://www.claudionavarro.net>

hola@claudionavarro.net

<https://www.facebook.com/cnavb>

¡Nos vemos!

Bibliografía

Bell, J. S. (2004). *Plot & Structure*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Book.

Bell, J. S. (2009). *The Art of War for Writers*. Writer's Digest Books.

Butcher, J. (s.f.). *Jim Butcher's Live Journal*. Recuperado el 26 de septiembre de 2018, de <http://jimbutcher.livejournal.com/1865.html>

Campbell, G. (s.f.). *Gabriella Literaria*. Recuperado el 25 de octubre de 2018, de <https://www.gabriellaliteraria.com/category/metodo-copo-de-nieve/>

Campbell, G. (s.f.). *Gabriella Literaria*. Recuperado el 25 de septiembre de 2018, de <https://www.gabriellaliteraria.com/planificar-tu-novela/>

Pérez, C. m. (s.f.). *Bibliópolis*. Recuperado el 24 de octubre de 2018, de <http://www.bibliopolis.org/resenas/rese0072.htm>

Sánchez, C. (s.f.). *Taller de Escritores*. Recuperado el 26 de septiembre de 2018, de <https://www.tallerdeescritores.com/la-escaleta>

Sinjanía. (s.f.). Recuperado el 26 de septiembre de 2018, de <https://www.sinjanía.com/bloqueo-al-escribir-una-novela/>