

Módulo 2.

Fundamentos narrativos

- [2.1. El esqueleto de la historia: inicio, conflicto, resolución](#)
- [2.2 El conflicto: el motor de la historia](#)
- [2.3. Dar vida en el papel: creación de personajes](#)
- [2.3. El cine en tu cabeza: mostrar vs. contar](#)
- [2.4. Construcción de escenas](#)
- [2.5. El ritmo narrativo: cómo controlar la velocidad de la historia](#)
- [2.6. Práctica final del módulo: creación de una escena breve con dos personajes](#)

2.1. El esqueleto de la historia: inicio, conflicto, resolución

2.1.1. La estructura como andamio, no como cárcel

Cuando hablamos de estructura narrativa, algunos profesores y alumnos sienten cierta resistencia. Les parece que imponer una estructura a la creatividad es como ponerle barreras a un río: el agua dejará de fluir libremente. Pero esta metáfora es engañosa.

Pensemos mejor en la estructura como en el esqueleto de un cuerpo. El esqueleto no impide el movimiento; lo hace posible. Sin huesos que sostengan la carne, seríamos un amasijo informe en el suelo. La estructura permite que la historia se sostenga, que tenga coherencia, que el lector pueda seguir el hilo sin perderse.

La estructura es como las reglas de un juego. Si jugamos al fútbol, necesitamos saber que hay un campo, dos porterías, once jugadores por equipo y un balón que no se puede tocar con la mano. Esas reglas no limitan la creatividad de los jugadores; al contrario, hacen posible que el juego exista.

Pues con la narrativa ocurre igual. La estructura clásica de tres actos (inicio, conflicto, resolución) no es una camisa de fuerza; es el campo de juego donde la creatividad puede desplegarse. También para romperla, darle la vuelta y crear algo diferente, primero necesitamos conocerla y saber manejarla.

2.1.2. Los tres actos: una visión de conjunto

Todas las historias, desde las más simples a las más complejas, desde los cuentos populares hasta las novelas más sofisticadas, comparten una estructura básica. Podríamos esquematizarla así:

Primer acto: El planteamiento o inicio

- Se presenta un mundo en equilibrio.

- Conocemos al protagonista en su vida cotidiana: sus rutinas, sus deseos, sus carencias.
- Algo ocurre que rompe ese equilibrio: es el "incidente desencadenante" o "detonante".

Segundo acto: El conflicto o nudo

- El protagonista reacciona ante lo que ha ocurrido.
- Aparecen obstáculos que dificultan la consecución de su objetivo.
- La tensión aumenta. A menudo hay un "punto de no retorno": algo ocurre que hace imposible volver atrás.
- El protagonista cambia, aprende, se transforma (o se endurece, o se revela su verdadera naturaleza).

Tercer acto: La resolución o desenlace

- El conflicto alcanza su punto máximo (clímax).
- Se resuelve la situación (para bien o para mal).
- Se alcanza un nuevo equilibrio, diferente al del inicio.
- El protagonista ha completado su viaje (físico o emocional).

2.1.3. Ejemplo práctico: análisis de "El gato negro" de Edgar Allan Poe

Vamos a analizar un cuento clásico de Edgar Allan Poe para ver la estructura de tres actos con claridad. Este relato, publicado en 1843, se considera uno de los primeros de género, más concretamente de terror psicológico. En su tiempo consideraron que el autor estaba loco, sin embargo, con los años ha pasado a formar parte del imaginario colectivo.

Primero, lee el texto completo aquí: [El gato negro](#)

Análisis de la estructura:

Acto	Lo que ocurre	Función narrativa
Inicio	El narrador presenta su infancia bondadosa, su matrimonio, su amor por los animales. Tiene un gato negro llamado Plutón, al que adora.	Presentación del mundo en equilibrio. Conocemos al personaje y su contexto.
Detonante	El alcoholismo del narrador comienza a transformarlo. Un día, en un arrebató de violencia, arranca un ojo a Plutón.	Primer quiebre del equilibrio. El personaje muestra su lado oscuro.



Acto	Lo que ocurre	Función narrativa
Conflicto (desarrollo)	La relación con el gato se deteriora. El narrador, sintiéndose culpable pero también irritado por la presencia del animal, acaba ahorcándolo. Esa misma noche, su casa se incendia. Descubre después que el incendio ha dejado una marca en la pared: la silueta de un gato con una soga al cuello.	El conflicto se intensifica. Aparecen elementos sobrenaturales o psicológicos que aumentan la tensión.
Conflicto (profundización)	Aparece un segundo gato, idéntico al primero salvo por una mancha blanca. El narrador siente una mezcla de odio y fascinación. El gato se convierte en su obsesión.	Nuevo elemento que complica la situación. La mancha blanca empieza a transformarse (Poe describe cómo va tomando forma de horca).
Clímax	Durante una excursión al sótano, el narrador intenta matar al gato con un hacha. Su mujer lo detiene y él, en un arrebato de furia, la asesina a ella.	Punto culminante de la tensión. El personaje cruza una línea irreversible.
Resolución	El narrador esconde el cadáver en la pared. Cuando la policía registra la casa, él se siente tan seguro que golpea la pared justo donde está el cuerpo. Se oye un maullido: el gato, emparedado vivo, lo delata.	El clímax tiene consecuencias. La justicia (o el destino) alcanza al asesino.

Actividad práctica

-Piensa en una de tus novelas favoritas o la última que leíste. Analiza detalladamente su estructura en una tabla como la del punto 2.1.3.

-Visualiza el fragmento de una entrevista a Julio Cortázar en la que habla de la estructura de su novela Rayuela, publicada en 1963 y responde a las preguntas.

<https://www.youtube.com/embed/IMlqCZS2yig>

¿Cómo juega el autor con la estructura? ¿Todavía permanecen el inicio, conflicto y resolución?

¿Por qué crees que a los jóvenes les interesó tanto esta novela?

¿Qué formas de romper la estructura de los tres actos se te ocurren? Toma como ejemplo la estructura de la novela que has escogido para analizar. ¿Cómo podrías contarla jugando con sus partes?

2.2 El conflicto: el motor de la historia

Si la estructura es el esqueleto, el conflicto es el corazón. Sin conflicto, no hay historia. Y cuando decimos conflicto no nos referimos necesariamente a peleas, guerras o discusiones. Un conflicto puede ser **interno** o **externo**:

- **Conflicto interno:** Un personaje duda entre dos opciones, lucha contra sus propios demonios, se debate entre el deseo y el miedo. Ejemplo: el narrador de "El gato negro" lucha contra su propia perversidad.
- **Conflicto interpersonal:** Dos personajes quieren cosas diferentes, o uno quiere algo que el otro le impide conseguir. Ejemplo: en "Caperucita", el lobo quiere comerse a la niña y la niña quiere llegar a casa de la abuela.
- **Conflicto con el entorno:** Un personaje lucha contra la naturaleza (una tormenta, el mar, el desierto) o contra la sociedad (un sistema opresor, las normas establecidas). Ejemplo: en "El viejo y el mar" de Hemingway, el pescador lucha contra el pez y contra el mar.
- **Conflicto con el destino o lo sobrenatural:** Un personaje intenta escapar de una profecía, lucha contra fuerzas que escapan a su control. Ejemplo: Edipo rey intenta escapar de su destino y precisamente por eso lo cumple.

Lo importante es que el conflicto genere tensión, que haga que el lector se pregunte "¿qué pasará ahora?" y que esa pregunta lo mantenga pegado a la página.

No todos los conflictos tienen que ser dramáticos o extremos. En un cuento cotidiano, el conflicto puede ser muy sutil: una chica quiere pedir perdón a su amiga pero no encuentra el momento; un hombre quiere confesar algo a su esposa pero le da miedo su reacción. La intensidad no está en el conflicto en sí, sino en lo que está en juego para el personaje.

Lo que está en juego: Para que un conflicto importe al lector, tiene que haber algo en juego. Algo que el personaje pueda ganar o perder. Si no hay nada en juego, si da igual lo que ocurra, al lector le dará igual también. En "El gato negro", lo que está en juego es la

humanidad del protagonista, su cordura, su libertad (al final, su vida). En un cuento cotidiano, lo que está en juego puede ser una amistad, el amor propio, la posibilidad de ser feliz.

2.2.1. Ejemplos de conflictos en la literatura

Scarlett O'Hara - *Lo que el viento se llevó* (1936) de Margaret Mitchell

Descripción: Protagonista de la novela ambientada en la Guerra de Secesión estadounidense. Joven mimada y caprichosa que debe sobrevivir y sacar adelante a su familia tras la guerra.

Conflictos:

- **Conflicto interno:** Su obsesión por Ashley Wilkes, un amor idealizado e imposible, la ciega ante el verdadero amor de Rhett Butler. Lucha entre su deseo de mantener las apariencias de la "dama sureña" y su feroz instinto de supervivencia, que la lleva a comportarse de manera "poco femenina" para su época.
- **Conflicto externo:** Lucha contra la pobreza y la destrucción causadas por la guerra. Enfrentamiento constante con Rhett Butler, que la ve tal como es y no se deja manipular. Conflicto con las convenciones sociales de la época.

Madame Bovary (Emma Bovary) - *Madame Bovary* (1857) de Gustave Flaubert

Descripción: Emma Bovary, una mujer insatisfecha con su matrimonio y su vida provinciana, busca desesperadamente el amor apasionado y la vida de lujo que ha idealizado a través de la literatura romántica.

Conflictos:

- **Conflicto interno:** Lucha entre sus aspiraciones románticas y la cruda realidad de su vida burguesa. Se debate constantemente entre el ideal de pasión que ha construido en su mente y la insatisfacción que le produce su esposo y su entorno.
- **Conflicto externo:** Con su marido (a quien desprecia), con sus amantes (que nunca están a la altura de sus fantasías), y con la sociedad hipócrita que la juzga mientras se beneficia de ella. También lucha contra las deudas que la acosan.

Lazarillo de Tormes - *El Lazarillo de Tormes* (1554) (Anónimo)



Descripción: Niño de origen humilde que sirve a varios amos y narra en primera persona sus aventuras y desventuras para sobrevivir en la España del siglo XVI.

Conflictos:

- **Conflicto interno:** Lucha entre la pérdida de la inocencia y la necesidad de aprender a engañar para sobrevivir. Su conciencia moral se enfrenta constantemente a las tretas que debe emplear para no morir de hambre.
- **Conflicto externo (personaje contra la sociedad):** Se enfrenta a una sociedad hipócrita y corrupta, representada por sus amos: el ciego avaro, el clérigo mezquino, el escudero hambriento de apariencias, etc.

2.2.2. Actividad para el aula

Es muy importante que el alumnado comprenda lo variados que pueden ser los conflictos y la relevancia que tienen para crear una trama. El conflicto es lo que mueve la historia. Para que sean capaces de imaginar un conflicto en su historia, será necesario que primero sean capaces de identificarlos en las que ya conocen.

-Reparte, por un lado, reparte tarjetas con los personajes. Por otro lado, los conflictos. En parejas o grupos deben conectarlos. El equipo más rápido y/o con más aciertos gana.

Personaje	Obra	Tipo de conflicto	Descripción del conflicto
Holden Caulfield	<i>El guardián entre el centeno</i> (J.D. Salinger)	Interno / Social	Lucha contra la hipocresía de la sociedad adulta que considera "falsa". Su rebeldía es en realidad una máscara que esconde un profundo odio hacia sí mismo y una incapacidad para procesar el dolor de la pérdida de su hermano. Sueña con ser "el guardián entre el centeno" que salva a los niños de caer al precipicio de la edad adulta .
Harvey Cheyne	<i>Capitanes intrépidos</i> (Rudyard Kipling)	Interno / Social	Niño rico y mimado que cae por la borda de un transatlántico y es rescatado por un barco pesquero. Su conflicto es evolutivo: debe aprender a trabajar, a ser humilde y a ganarse el respeto de los demás, transformándose de un engreído insoportable en un joven responsable .
Heathcliff	<i>Cumbres Borrascosas</i> (Emily Brontë)	Interno / Amoroso	Niño abandonado y adoptado que desarrolla una pasión obsesiva y destructiva por Catherine. Su conflicto principal es la lucha entre su amor por ella y su deseo de venganza contra quienes lo humillaron, una pasión tan intensa que trasciende a la propia muerte .
Capitán Ahab	<i>Moby Dick</i> (Herman Melville)	Interno / Épico	Su conflicto es la obsesión autodestructiva por vengarse de la ballena blanca que le arrancó una pierna. Esta obsesión lo lleva a anteponer su venganza personal por encima de la seguridad de toda su tripulación .



Personaje	Obra	Tipo de conflicto	Descripción del conflicto
Gregor Samsa	<i>La metamorfosis</i> (Franz Kafka)	Interno / Familiar	Se despierta convertido en un insecto gigante. Su conflicto es doble: interno (aceptar su nueva identidad) y externo (el rechazo progresivo de su familia, que pasa de verlo como un hijo a una carga insoportable).
Edipo	<i>Edipo Rey</i> (Sófocles)	Interno / Épico	Trata de huir de una profecía que anuncia que matará a su padre y se casará con su madre. Su conflicto es trágico porque, cuanto más se esfuerza por escapar de su destino, más rápido corre hacia él.
Don Quijote	<i>El Quijote</i> (Cervantes)	Interno / Social	Hombre que pierde el juicio de tanto leer novelas de caballerías y decide convertirse en caballero andante. Su conflicto central es la lucha entre la realidad y la ilusión: él ve gigantes donde hay molinos y ejércitos donde hay rebaños de ovejas .
Shrek	<i>Shrek</i> (DreamWorks)	Interno / Social	Ogro que vive feliz en su soledad hasta que su pantano es invadido por personajes de cuentos de hadas. Su conflicto es la lucha entre su deseo de aislamiento y la necesidad de conectar con otros, enfrentándose además a los prejuicios de una sociedad que lo juzga por su apariencia .
Regina George	<i>Chicas malas</i> (Mark Waters)	Externo / Social	La "abeja reina" del instituto que domina las relaciones sociales y establece las normas de pertenencia. Su conflicto es mantener su estatus y poder frente a Cady, la recién llegada que amenaza con desplazarla .
Elle Woods	<i>Legalmente rubia</i> (Robert Luketic)	Externo / Social / Personal	Joven de California que estudia Derecho en Harvard para recuperar a su exnovio. Su conflicto es demostrar que no es solo "una rubia tonta" y que puede tener éxito profesional sin renunciar a su identidad .
Peter Parker / Spider-Man	<i>Spider-Man</i> (Sam Raimi)	Interno / Épico	"Un gran poder conlleva una gran responsabilidad". Su conflicto es equilibrar su vida personal y sus responsabilidades como superhéroe, sacrificando sus propios deseos por el bien común .
Andrew "Ender" Wiggin	<i>El juego de Ender</i> (Orson Scott Card)	Interno / Épico	Niño prodigio entrenado en una escuela militar para salvar a la humanidad de una invasión alienígena. Su conflicto es la presión de ser el salvador mientras lidia con su propia humanidad y empatía hacia sus enemigos.
Katniss Everdeen	<i>Los juegos del hambre</i> (Suzanne Collins)	Interno / Épico / Social	Se ofrece como voluntaria para salvar a su hermana en unos juegos mortales. Su conflicto evoluciona de la supervivencia personal a convertirse en el símbolo de una revolución contra un régimen opresor.
Harry Potter	<i>Harry Potter</i> (J.K. Rowling)	Interno / Épico	Descubre que es un mago y que debe enfrentarse a Voldemort, el mago oscuro que asesinó a sus padres. Su conflicto es asumir la responsabilidad de ser "el elegido" mientras lidia con la culpa y el miedo .



Personaje	Obra	Tipo de conflicto	Descripción del conflicto
Bernarda Alba	<i>La casa de Bernarda Alba</i> (Federico García Lorca)	Interno / Familiar	Viuda autoritaria que impone un luto riguroso de ocho años a sus cinco hijas. Su conflicto es la obsesión por las apariencias sociales, que termina destruyendo a su familia desde dentro .
Adela	<i>La casa de Bernarda Alba</i> (Federico García Lorca)	Interno / Familiar	La hija menor de Bernarda, rebelde y apasionada. Su conflicto es la lucha entre su deseo de libertad y amor y la represión impuesta por su madre .
John Anderton	<i>Minority Report</i> (Philip K. Dick)	Interno / Épico	Jefe de una unidad que arresta a asesinos antes de que cometan sus crímenes. Su conflicto estalla cuando el sistema le señala a él como futuro asesino, obligándolo a huir y cuestionar el sistema en el que siempre ha creído.
Lazarillo de Tormes	<i>El Lazarillo de Tormes</i> (Anónimo)	Interno / Social	Niño de origen humilde que sirve a varios amos para sobrevivir. Su conflicto es la lucha entre la pérdida de la inocencia y la necesidad de aprender a engañar para no morir de hambre en una sociedad hipócrita .
Winston Smith	*1984* (George Orwell)	Interno / Social	Empleado del Partido que comienza a rebelarse contra el sistema totalitario. Su conflicto es la lucha entre su deseo de individualidad y verdad, y el poder aplastante de un Estado que busca aniquilar cualquier atisbo de pensamiento propio.

Actividad práctica: construir una historia a partir del conflicto

Te propongo un ejercicio para practicar la construcción de historias partiendo del conflicto.

Instrucciones:

Elige una de estas situaciones cotidianas (o inventa una similar):

- Una alumna encuentra una nota anónima en su mochila.
- Un profesor descubre que un alumno copia en un examen.
- Dos amigas se han peleado y deben compartir habitación en un viaje de estudios.
- Un chico recibe un mensaje de un número desconocido.

1. Identifica el conflicto principal en esa situación:



- ¿Quién quiere qué?
- ¿Quién o qué se lo impide?
- ¿Qué está en juego?

2. Ahora, desarrolla un esquema de tres actos:

Inicio: ¿Cómo es la vida del protagonista antes de que ocurra el detonante? Preséntalo brevemente.

Detonante: ¿Qué ocurre exactamente que rompe el equilibrio?

Conflicto: ¿Qué obstáculos encuentra el protagonista? ¿Cómo evoluciona? ¿Hay un punto de no retorno?

Resolución: ¿Cómo termina? ¿Qué nuevo equilibrio se alcanza?

Escribe un párrafo para cada acto. No es el cuento completo, solo el esquema. Este ejercicio te ayudará a comprobar por ti mismo cómo la trama central gira entorno al conflicto y cómo la estructura da seguridad a la hora de planificar una historia.

2.3. Dar vida en el papel: creación de personajes

Si la estructura es el esqueleto y el conflicto es el corazón, los personajes son la sangre que da vida al relato. Podemos tener la trama mejor construida del mundo, pero si los personajes no interesan, si no nos importa lo que les ocurre, la historia fracasa.

2.2.1. El personaje no es un nombre y una descripción

Uno de los errores más comunes cuando pedimos a los alumnos que creen un personaje es que se limitan a describirlo físicamente: "María es alta, morena, tiene los ojos verdes y lleva gafas". Eso no es un personaje; es un retrato robot. Un personaje es, sobre todo, un conjunto de deseos, miedos, contradicciones y recuerdos.

Lo esencial: deseo y miedo

Cualquier personaje de la literatura en el que puedas pensar quiere algo (deseo) y, al mismo tiempo, teme algo (miedo). Esa tensión entre lo que quiere y lo que teme es lo que lo hace humano, lo que genera identificaciones y rechazos en el lector.

Pongamos un ejemplo con, probablemente, el personaje más famoso de la literatura juvenil: **Harry Potter**.

- **Deseo:** En la primera película, Harry busca encontrar su lugar, entender el mundo y su pasado. A lo largo de la saga, aparece un objetivo concreto: acabar con Voldemort para devolver la paz al mundo mágico. Sin embargo, son los mencionados anteriormente los que trascienden en toda la historia.
- **Miedo:** Harry tiene miedo de sentirse rechazado y solo. Además, teme que dentro de él haya una parte malvada que acabe haciendo daño y alejando a los demás.

Otro ejemplo: **Ana Karenina** de León Tolstói.

- **Deseo:** Ana desea amor verdadero, pasión, escapar de un matrimonio sin amor con un hombre mayor y frío.
- **Miedo:** Miedo a perder a su hijo, miedo al rechazo social, miedo a que su nuevo amor, Vronsky, deje de amarla.



La tragedia de Ana Karenina nace precisamente de esa tensión: cuanto más persigue su deseo, más se acerca a su miedo.

La identificación con el personaje es esencial para que el lector quiera seguir leyendo nuestra historia. Para ello, los personajes deben parecer reales, incluso en las ficciones más fantásticas, lo importante es que los personajes tengan virtudes, defectos, recuerdos... como todas las personas. Miles de niños y adolescentes (adultos también) se han sentido identificados con Harry Potter a lo largo de los años. ¿Es porque puede hablar con las serpientes y vuela en escoba? Claramente, no. Nos sentimos emocionalmente conectados con Harry porque se siente solo, busca su lugar en el mundo y lucha contra una parte de él que no le gusta y, ¿quién no se ha sentido así alguna vez?

2.2.2. La ficha de personaje: preguntas que importan

Para ayudarnos a crear personajes con profundidad, muchos autores y guionistas crean fichas de personajes respondiendo a preguntas relevantes y muy concretas.

Aquí tenemos una propuesta de preguntas esenciales:

1. **¿Qué es lo que más desea este personaje en el mundo?** (No vale "ser feliz", hay que concretar: ¿qué le haría feliz?)
2. **¿Qué es lo que más teme?** (No vale "el fracaso", hay que concretar: ¿qué fracaso concreto le aterra?)
3. **¿Cuál es su mayor secreto?** (Algo que no le ha contado a nadie, algo que le avergüenza o que le hace vulnerable.)
4. **¿Qué objeto guarda en un cajón y no tira porque le trae recuerdos?** (Un objeto cotidiano que tenga carga emocional.)
5. **¿Qué diría de él/ella su peor enemigo?** (Cómo lo verían sus detractores.)
6. **¿Qué diría de él/ella su mejor amigo?** (Cómo lo ven quienes lo quieren.)
7. **¿Cómo ha cambiado en los últimos cinco años?** (Su evolución reciente.)
8. **¿Qué cree la gente de él/ella que es falso?** (El malentendido social que arrastra.)

Estas preguntas no solo ayudan a construir el personaje, sino que además generan tramas potenciales. Ese secreto, por ejemplo, puede salir a la luz en algún momento y desencadenar el conflicto. Ese objeto guardado puede ser la clave de un misterio.

Muchos escritores y actores deciden responder estas [100 preguntas](#) del personaje cuando se enfrentan a esta gran tarea que es **fabricar una persona ficticia**. Es imposible que toda esta información aparezca en nuestro relato o novela, pero es especialmente útil para ti, como creador, conocer a tu personaje, imaginarlo como si fuera una persona real con la que dialogar. A pesar de que partas de una idea previa y tengas claro cuál va a ser el final de tu historia, cuando escribimos, sobre todo una novela, a veces la trama se desarrolla de forma espontánea, aparecen conflictos nuevos que no habíamos pensado, personajes que considerabas secundarios pueden tomar mayor



relevancia, etc. Tienes que conocer lo suficientemente bien a tu personaje como para poder responder a esta pregunta "**¿Qué haría X en esta situación?**". Si has respondido cien o cincuenta preguntas detalladas antes de empezar a escribir tu historia, sabrás cómo se comportaría en una situación nueva, como si fuera tu amigo de la infancia. Esto, además de darle profundidad al personaje, también le dará **coherencia**. Seguro que más de una vez le has gritado a la pantalla de la televisión cuando un personaje de tu serie favorita hace algo que "no tiene sentido", ahí ha habido una mala construcción del personaje. Dentro del universo ficticio que estás creando, incluso si hablamos de uno que tiene dragones y coches que vuelan, todo debe ser coherente, también las decisiones que toman nuestros personajes.

2.2.3. Creación de personajes según los arquetipos de Jung

Otra base de la que parten muchos creadores para dar vida a sus personajes son los 12 arquetipos de Jung. Este psiquiatra desarrolló el concepto del **inconsciente colectivo**, que definió como un conjunto de ideas e interpretaciones que son comunes para todos los seres humanos, independientemente de la época o el entorno social y cultural en el que nazcan, y que afecta a nuestro desarrollo como individuos. A partir de esta teoría Jung definió los **arquetipos de personalidad**, muy útiles todavía en estudios de psicología.

Un arquetipo es un modelo o patrón original del cual se derivan otros conceptos u objetos. Así, los 12 arquetipos de personalidad son categorías que **clasifican a los seres humanos según su carácter innato**, aquel que determina la forma en que se desarrolla su lado consciente y subconsciente. Los personajes de los cuentos clásicos pueden clasificarse casi sin matices en alguno de estos arquetipos, sin embargo, en el resto de historias los personajes suelen tener rasgos de, al menos, dos de estos arquetipos.

Lee con atención la definición de cada arquetipo y piensa un personaje de la literatura o el cine que se ajuste a cada uno:

[Los 12 arquetipos de Jung](#)

2.2.4. Personajes redondos y personajes planos

Es importante entender que no todos los personajes necesitan la misma profundidad. En cualquier historia, hay personajes principales y personajes secundarios.

- **Personaje redondo (o complejo):** Es el protagonista, o los personajes más importantes. Tienen matices, contradicciones, evolucionan a lo largo de la historia. El lector puede entender sus motivaciones, aunque no las comparta. Ejemplo: el narrador de "El gato negro", Edmundo Dantés, Ana Karenina.



- **Personaje plano:** Cumple una función concreta en la historia y no necesita desarrollo. El cartero que trae la carta, el profesor que pone una nota, el compañero de clase que da un consejo. Estos personajes no cambian, no tienen contradicciones, y eso está bien porque la historia no va sobre ellos.

Es un error tanto no desarrollar lo suficiente a los personajes principales, como querer dar profundidad a absolutamente todos los que aparecen y llenar el relato de información innecesaria que distrae de lo principal.

Actividad práctica: crear un personaje con deseo y miedo

Ahora te toca a ti crear un personaje.

Instrucciones:

Piensa en un personaje protagonista para una historia. Puede ser de cualquier edad, cualquier contexto. Puedes inspirarte en alguien real o ser totalmente inventado.

-Responde a estas preguntas sobre tu personaje:

Nombre completo:

Edad:

¿Qué es lo que más desea en este momento de su vida? (Deseo concreto)

¿Qué es lo que más teme? (Miedo concreto)

¿Cuál es su mayor secreto?

¿Qué objeto guarda y por qué?

Escoge dos preguntas más del apartado 2.2.2. y respóndelas.

Escoge dos arquetipos de Jung para terminar de perfilar su personalidad.

-Ahora, escribe un párrafo breve (10-15 líneas) presentando a este personaje en una situación cotidiana.

2.3. El cine en tu cabeza: mostrar vs. contar

Esta es quizás la técnica más importante que podemos enseñar a nuestros alumnos. Y también una de las más difíciles de dominar. Pero cuando se comprende, cuando se empieza a aplicar, la escritura da un salto de calidad enorme.

2.3.1. ¿Qué significa "mostrar" y "contar"?

La distinción es sencilla en teoría, compleja en la práctica:

- **Contar** es dar información de manera directa, casi como un informe. El narrador nos dice lo que ocurre o lo que siente un personaje. Es rápido, eficaz, pero frío.
- **Mostrar** es presentar la acción, los diálogos, los detalles sensoriales, para que el lector deduzca por sí mismo lo que ocurre o lo que siente el personaje. Es más lento, requiere más palabras, pero crea una experiencia inmersiva.

Ejemplos comparativos:

Contar: "María estaba muy enfadada con su hermano."

Mostrar: "María apretó los puños hasta que las uñas se le clavaron en la palma. Miró a su hermano con los ojos entrecerrados y, sin decir una palabra, salió de la habitación dando un portazo que hizo temblar los cuadros."

En la segunda versión, no hemos dicho "estaba enfadada". Lo hemos mostrado a través de sus acciones. El lector *siente* el enfado, no solo lo *sabe*.

Contar: "Pedro tenía mucho miedo."

Mostrar: "Pedro notó que las manos le temblaban. El sudor le resbalaba por la frente y, cuando intentó hablar, la voz no le salió. Un escalofrío le recorrió la espalda mientras oía pasos acercándose por el pasillo."

Contar: "La casa era antigua y daba miedo."



Mostrar: "Las maderas del suelo crujían con cada paso. Olía a humedad y a polvo acumulado durante décadas. En las paredes, el papel pintado se desprendía en largas tiras que parecían dedos. Cuando el viento entraba por las rendijas, sonaba como un lamento."

2.3.2. ¿Por qué es mejor "mostrar"?

Porque el lector no quiere que le *cuenten* una historia; quiere *vivirla* mentalmente. Quiere estar allí, ver lo que ve el personaje, oler lo que huele, sentir lo que siente. Mostrar apela a los sentidos del lector, activa su imaginación, lo convierte en cómplice de la experiencia.

Además, mostrar respeta la inteligencia del lector. No le das todo masticado; le das pistas para que él mismo saque sus conclusiones. Y lo que el lector descubre por sí mismo le afecta mucho más que lo que le cuentan.

Ahora bien, es importante aclarar que "mostrar" no es siempre mejor que "contar". Una historia donde todo se muestra puede ser eterna y tediosa. Si cada vez que un personaje va de una habitación a otra describimos cada paso, cada crujido, cada pensamiento, el lector se aburrirá.

A veces necesitamos "contar" para resumir y avanzar rápido en la trama. El arte está en saber cuándo usar cada técnica:

- **Mostrar** en las escenas importantes, en los momentos de máxima emoción, en los puntos de giro.
- **Contar** en los pasajes de transición, para resumir períodos largos, para dar información que el lector necesita pero que no merece una escena.

2.3.4. Actividad para el aula: transformar contar en mostrar

Podemos preparar tarjetas con frases hechas de "contar" y pedir a los alumnos que las transformen en pequeñas escenas que "muestren".

Ejemplos para practicar:

1. "Estaba muy nervioso antes del examen."
2. "La abuela era una persona muy cariñosa."
3. "El perro estaba contento de ver a su dueño."
4. "La habitación estaba desordenada."
5. "Se sentía solo en la fiesta."

**Posibles respuestas (para orientar):**

1. *Nervioso*: "Miraba el reloj cada treinta segundos. El bolígrafo, entre sus dedos, giraba sin parar. De repente, notó que se había mordido la uña sin darse cuenta."
2. *Abuela cariñosa*: "En cuanto entré, ya tenía la galleta en la mano. 'Siéntate, siéntate, que te veo muy flaco', dijo, mientras me arreglaba el cuello de la camisa con ese gesto suyo de siempre."
3. *Perro contento*: "Cuando oyó las llaves en la cerradura, se levantó de un salto. Corrió hacia la puerta dando saltos, moviendo la cola tan rápido que parecía una hélice. Al verle, se lanzó a sus pies y se tumbó panza arriba, pidiendo caricias."
4. *Habitación desordenada*: "Sobre la silla, una montaña de ropa. En la mesa, tres tazas con restos de café, libros abiertos boca abajo, apuntes desordenados. La cama, sin hacer desde quién sabe cuándo."
5. *Solo en la fiesta*: "Se apoyó en la pared, con una sonrisa fija que no llegaba a los ojos. Miraba los grupos que reían, las conversaciones animadas, pero nadie se acercaba. Dio un sorbo a su bebida, ya casi caliente, y deseó estar en casa."

Actividad práctica: reescribe mostrando

Vuelve al personaje que creaste en el apartado anterior.

-Primero, reflexiona sobre la situación cotidiana que has descrito: ¿has contado o mostrado?

-Ahora, elige uno de estos momentos y escríbelo aplicando la técnica de "mostrar":

El momento en que su deseo está a punto de cumplirse.

El momento en que su miedo se hace realidad.

Un recuerdo importante de su infancia relacionado con su deseo o su miedo.

No digas lo que siente. Muéstralo a través de sus acciones, sus gestos, el entorno, los diálogos.

-Reescribe la situación cotidiana que habías escrito en el ejercicio anterior. ¿Cómo puede aparecer su deseo y/o su miedo en esa situación? ¿Cómo puedes expresarlo a través de sus acciones o gestos?

2.4. Construcción de escenas

Una vez que tenemos personajes y sabemos mostrar en lugar de contar, necesitamos aprender a construir escenas. Porque una historia no es más que una sucesión de escenas bien engarzadas.

2.4.1. ¿Qué es una escena?

Una escena es una unidad de acción que ocurre en un tiempo y un lugar concretos. Cuando el tiempo cambia o el lugar cambia, empieza una nueva escena.

Pensemos en una película: cada escena nos muestra lo que ocurre en un sitio y momento determinados. Luego hay un corte (un cambio de plano, un fundido en negro) y pasamos a otra escena. Con la escritura ocurre igual: el equivalente al corte es un espacio en blanco, un cambio de párrafo o un asterisco que indica salto temporal o espacial.

2.4.2. Elementos de una escena

Para que una escena funcione, necesita al menos estos elementos:

1. Marco espacio-temporal:

El lector necesita saber dónde y cuándo ocurre la acción. No hace falta dar coordenadas exactas ("eran las 3:47 de la tarde del 23 de marzo"), pero sí situarlo: "en la cafetería del instituto", "una noche de verano", "en el cuarto de baño de su casa".

2. Personajes presentes:

Quiénes están en la escena. No hace falta nombrarlos a todos si son secundarios, pero sí dejar claro quién es el foco de atención.

3. Conflicto o propósito:

Toda escena tiene que servir para algo. Puede avanzar la trama, revelar información sobre un personaje, crear atmósfera, o varias cosas a la vez. Si una escena no sirve para nada, si no cambia nada, probablemente sobra.

4. Tensión:

Incluso en las escenas cotidianas, puede haber tensión. Un silencio incómodo, una mirada que se



esquiva, una palabra que no se dice. La tensión mantiene al lector interesado.

5. Cambio:

Algo debe cambiar desde el principio al final de la escena. Puede ser algo externo (un personaje entra, ocurre un suceso) o interno (un personaje descubre algo, toma una decisión, cambia de opinión). Si al final de la escena todo sigue igual que al principio, esa escena no funciona.

2.4.3. Ejemplo de escena bien construida

Leamos la primera escena de la novela de Jane Austen, *Orgullo y prejuicio*:

“Es una verdad mundialmente reconocida que un hombre soltero, poseedor de una gran fortuna, necesita una esposa.

Sin embargo, poco se sabe de los sentimientos u opiniones de un hombre de tales condiciones cuando entra a formar parte de un vecindario. Esta verdad está tan arraigada en las mentes de algunas de las familias que lo rodean, que algunas le consideran de su legítima propiedad y otras de la de sus hijas.

—Mi querido señor Bennet —le dijo un día su esposa—, ¿sabías que, por fin, se ha alquilado Netherfield Park?

El señor Bennet respondió que no.

—Pues así es —insistió ella—; la señora Long ha estado aquí hace un momento y me lo ha contado todo.

El señor Bennet no hizo ademán de contestar.

—¿No quieres saber quién lo ha alquilado? —se impacientó su esposa.

—Eres tú la que quieres contármelo, y yo no tengo inconveniente en oírlo.

Esta sugerencia le fue suficiente.

—Pues sabrás, querido, que la señora Long dice que Netherfield ha sido alquilado por un joven muy rico del norte de Inglaterra; que vino el lunes en un landó de cuatro caballos para ver el lugar; y que se quedó tan encantado con él que inmediatamente llegó a un acuerdo con el señor Morris; que antes de San Miguel vendrá a ocuparlo; y que algunos de sus criados estarán en la casa a finales de la semana que viene.



—¿Cómo se llama?

—Bingley.

—¿Está casado o soltero?

—¡Oh!, soltero, querido, por supuesto. Un hombre soltero y de gran fortuna; cuatro o cinco mil libras al año. ¡Qué buen partido para nuestras hijas!

—¿Y qué? ¿En qué puede afectarles?

—Mi querido señor Bennet —contestó su esposa—, ¿cómo puedes ser tan ingenuo? Debes saber que estoy pensando en casarlo con una de ellas.

—¿Es ese el motivo que le ha traído?

—¡Motivo! Tonterías, ¿cómo puedes decir eso? Es muy posible que se enamore de una de ellas, y por eso debes ir a visitarlo tan pronto como llegue.

—No veo la razón para ello. Puedes ir tú con las muchachas o mandarlas a ellas solas, que tal vez sea mejor; como tú eres tan guapa como cualquiera de ellas, a lo mejor el señor Bingley te prefiere a ti.

—Querido, me adulas. Es verdad que en un tiempo no estuve nada mal, pero ahora no puedo pretender ser nada fuera de lo común. Cuando una mujer tiene cinco hijas crecidas, debe dejar de pensar en su propia belleza.

—En tales casos, a la mayoría de las mujeres no les queda mucha belleza en qué pensar.

—Bueno, querido, de verdad, tienes que ir a visitar al señor Bingley en cuanto se instale en el vecindario.

—No te lo garantizo.

—Pero piensa en tus hijas. Date cuenta del partido que sería para una de ellas. Sir Willam y lady Lucas están decididos a ir, y sólo con ese propósito. Ya sabes que normalmente no visitan a los nuevos vecinos. De veras, debes ir, porque para nosotras será imposible visitarlo si tú no lo haces.

—Eres demasiado comedida. Estoy seguro de que el señor Bingley se alegrará mucho de veros; y tú le llevarás unas líneas de mi parte para asegurarle que cuenta con mi más sincero consentimiento para que contraiga matrimonio con una de ellas; aunque pondré alguna palabra en favor de mi pequeña Lizzy.

—Me niego a que hagas tal cosa. Lizzy no es en nada mejor que las otras, no es ni la mitad de guapa que Jane, ni la mitad de alegre que Lydia. Pero tú siempre la prefieres a ella.

—Ninguna de las tres es muy recomendable —le respondió—. Son tan tontas e ignorantes como las demás muchachas; pero Lizzy tiene algo más de agudeza que sus hermanas.

—¡Señor Bennet! ¿Cómo puedes hablar así de tus hijas? Te encanta disgustarme. No tienes compasión de mis pobres nervios.



—Te equivocas, querida. Les tengo mucho respeto a tus nervios. Son viejos amigos míos. Hace por lo menos veinte años que te oigo mencionarlos con mucha consideración.

—¡No sabes cuánto sufro!

—Pero te pondrás bien y vivirás para ver venir a este lugar a muchos jóvenes de esos de cuatro mil libras al año.

—No serviría de nada si viniesen esos veinte jóvenes y no fueras a visitarlos.

—Si depende de eso, querida, en cuanto estén aquí los veinte, los visitaré a todos.

El señor Bennet era una mezcla tan rara entre ocurrente, sarcástico, reservado y caprichoso, que la experiencia de veintitrés años no habían sido suficientes para que su esposa entendiese su carácter. Sin embargo, el de ella era menos difícil, era una mujer de poca inteligencia, más bien inculta y de temperamento desigual. Su meta en la vida era casar a sus hijas; su consuelo, las visitas y el cotilleo.

Análisis de la escena:

- **Marco:** la casa de los Bennet.
- **Personajes:** señor y señora Bennet.
- **Conflicto:** la señora Bennet quiere que su marido vaya a visitar al nuevo vecino, potencial marido para sus hijas, pero él no quiere.
- **Tensión:** la señora Bennet quiere contarle algo, el señor Bennet no parece estar interesado ("contestó que no", "no hizo ademán de contestar").
- **Cambio:** al principio de la escena el padre no sabe que hay un nuevo vecino (esto cambiará la vida de sus hijas de ahora en adelante) y no parece interesado en absoluto. Ante la insistencia de su mujer, acepta ir a visitarlo.

2.4.4. Tipos de escena según su función

En una narración, las escenas pueden cumplir diferentes funciones:

Escenas de acción: son escenas activas en las que o bien se introduce un nuevo conflicto, se ven las consecuencias de un giro de trama, en definitiva son escenas donde "pasan cosas". Los personajes se mueven hacia un objetivo o luchan contra un obstáculo, es decir, hacen avanzar la trama.

Escenas de reacción: también introducen un nuevo objetivo o el cambio en el rumbo del personaje, hacen avanzar la trama, pero de una forma más pausada. Giran en torno a la reacción



del personaje ante los cambios que han ocurrido previamente. Habitualmente nos adentran en los pensamientos del personaje, se usan como transición.

Escenas de profundización: no hacen avanzar la trama, añaden información sobre algún aspecto de la historia. Son muy útiles para explicar elementos importantes del universo que hemos creado, pero tienen el riesgo de resultar aburridas si

Actividad práctica: escribir una escena

Instrucciones:

Utiliza el personaje que creaste en el apartado 2.2.

Coloca a ese personaje en un lugar concreto. Puede ser cotidiano (su habitación, el instituto, un parque) o extraordinario (lo que prefieras).

En esa escena, debe ocurrir algo que active su deseo o su miedo. Puede ser la llegada de un mensaje, un encuentro inesperado, un recuerdo que vuelve, lo que imagines.

-Escribe la escena (extensión orientativa: una página). Aplica:

Mostrar: No digas lo que siente, muéstralo.

Tensión: Crea un clima, aunque sea sutil.

Cambio: Algo debe ser diferente al final de la escena.

-Cuando termines, reflexiona: ¿Cuál es el conflicto de esta escena? ¿Qué cambia desde el principio al final? ¿Qué función cumple en una posible historia más amplia?

2.5. El ritmo narrativo: cómo controlar la velocidad de la historia

El ritmo es la velocidad a la que se percibe que avanza la historia. Y se controla, fundamentalmente, con dos recursos: la longitud de las oraciones y la cantidad de detalles.

2.5.1. Ritmo rápido vs. ritmo lento

- **Ritmo rápido:** Lo usamos en escenas de acción, de tensión, de urgencia. El personaje no tiene tiempo para pensar, y el lector tampoco. Oraciones cortas, directas. Pocos adjetivos. Muchos verbos de acción. Diálogos ágiles.

“Corrió. Las balas silbaban a su alrededor. Saltó una valla. Tropezó. Se levantó. Siguió corriendo. No podía mirar atrás. No debía.”

- **Ritmo lento:** Lo usamos en escenas de reflexión, de descripción, de calma. El personaje (y el lector) pueden detenerse a observar, a sentir. Oraciones más largas, con subordinadas. Más adjetivos y detalles sensoriales. Silencios, pausas.

“La tarde caía lentamente sobre el valle, tiñendo de naranja los tejados del pueblo, mientras el humo de las chimeneas se elevaba perezoso hacia un cielo que empezaba a oscurecerse. Él, sentado en el banco de siempre, dejaba que la brisa le acariciara la cara y cerraba los ojos, dejándose llevar por el murmullo lejano de los niños que aún jugaban en la plaza, recordando, sin querer, aquellos veranos de su infancia cuando todo era más sencillo, cuando la vida no pesaba.”

Una buena historia combina ritmos. No puede ser todo rápido (agota) ni todo lento (aburre). La clave está en saber cuándo acelerar y cuándo frenar.



- Después de una escena de mucha tensión, el lector necesita un respiro: una escena lenta, de reflexión o descripción.
- Después de una escena lenta, podemos acelerar para crear un clímax.

2.5.3. El ritmo en los diálogos

Los diálogos también tienen ritmo. Las réplicas cortas y rápidas crean tensión. Las pausas, los silencios, las descripciones entre líneas, ralentizan.

Ejemplo de diálogo rápido:

“—¿Dónde estabas?
—Fuera.
—¿Con quién?
—Nadie.
—No te creo.
—Me da igual.”

Ejemplo de diálogo lento:

“—¿Dónde estabas? —preguntó ella, sin mirarlo, mientras seguía cortando la cebolla con movimientos precisos.
Él tardó en responder. Se quitó la chaqueta, la colgó en la silla, se sentó.
—Fuera —dijo al fin, con una voz que quería sonar natural pero no lo conseguía.
Ella dejó el cuchillo sobre la tabla. Se secó las manos en el delantal. Solo entonces levantó la vista.”

2.5.4. La evolución del ritmo en la literatura

La forma de ocio y el consumo de productos culturales no solo afecta a los lectores, también afecta a los autores. Esto cambia la forma en la que se escriben las novelas y el ritmo. Visualiza el video y responde a las preguntas:

<https://www.youtube.com/embed/nx8IMNSDbmA?t=9s>

-¿Como persona lectora, crees que ha cambiado tu forma de leer? ¿Te cuesta más concentrarte y te abruma las páginas sin diálogos?

-Coge el libro que estás leyendo en este momento. Observa los diálogos y las descripciones: ¿Se hacen descripciones redundantes?

Actividad práctica: variar el ritmo

-Vuelve a la escena que escribiste en el apartado anterior. Ahora, vas a hacer dos versiones de un mismo momento:

Versión rápida: Reescribe el momento de mayor tensión de tu escena usando frases muy cortas, eliminando descripciones, yendo al grano.

Versión lenta: Reescribe ese mismo momento alargando las frases, añadiendo detalles sensoriales, ralentizando la acción.

-Compara las dos versiones. ¿Qué efecto produce cada una? ¿Cuál se adapta mejor a lo que quieres transmitir?

2.6. Práctica final del módulo: creación de una escena breve con dos personajes

Ha llegado el momento de integrar todo lo aprendido en este módulo en una práctica final. Ya has creado un personaje y una escena. Es muy posible que cuando escribías la escena hayas pensado: quizás mi personaje no es tan interesante o la situación cotidiana en la que lo he puesto no da mucho juego. Perfecto, ahora tienes la oportunidad de aplicar lo que has aprendido en los ejercicios anteriores.

Instrucciones:

1. **Crea dos personajes** (si ya te has encariñado con el que has creado, úsalo y añade un segundo). Para cada uno, define al menos:
 - Un deseo concreto (relacionado con el otro personaje o con la situación)
 - Un miedo concreto
 - Un secreto (opcional, pero recomendable)
2. **Define un conflicto entre ellos.** Puede ser:
 - Quieren cosas incompatibles.
 - Uno quiere algo que el otro le impide conseguir.
 - Hay un malentendido entre ellos.
 - Comparten un secreto que amenaza con salir a la luz.
3. **Elige un lugar y un momento** para la escena. Un espacio cerrado (una habitación, un coche, un ascensor) o abierto (un parque, la playa...)
4. **Escribe la escena** (una o dos páginas). Debe incluir:
 - Un inicio que sitúe al lector.



- Un desarrollo donde el conflicto se manifieste (a través de diálogos, acciones, silencios).
- Un final donde algo haya cambiado (aunque sea sutilmente).

5. **Aplica conscientemente:**

- La técnica de mostrar vs. contar.
- El ritmo adecuado al tono de la escena.
- La construcción de personajes a través de sus acciones y palabras.

Para reflexionar después de escribir:

- ¿Qué función cumple esta escena en una posible historia más amplia?
- ¿Cómo influyen los deseos y miedos de los personajes en lo que ocurre?

Esta escena puede ser el germen de un relato más extenso, o simplemente un ejercicio para practicar las técnicas aprendidas.