

Consejos de escritura

Consejos de varios escritores para triunfar en tu historia.

- [Consejos de Edgar Allan Poe](#)
- [Consejos de Antón Chejov](#)
- [Emociones y su posible lenguaje corporal](#)
- [Cómo escribir una escena por John August](#)
- [Extractos resumen de "Salva al gato"](#)
- [6 consejos de escritura de John Steinbeck](#)
- [Consejos de Blake Snyder para empezar tu historia](#)
- [El final es la historia](#)

Consejos de Edgar Allan Poe

1. **Conocer el final.** Poe aconseja plantear el final de la obra "antes que la pluma ataque el papel". Recomienda que: *Sólo si se tiene continuamente presente la idea del desenlace podemos conferir a un plan su indispensable apariencia de lógica y de causalidad, procurando que todas las incidencias y en especial el tono general tienda a desarrollar la intención establecida.* Lo que diríamos un barco que no sabe donde ir, puede terminar a la deriva.
2. **Establecer la dimensión.** Poe expresa que debemos considerar el tiempo que llevará nuestra obra a ser leída. En cuanto a los poemas, dice que si son demasiado extensos para ser leídos en una sola sesión "*los asuntos del mundo, y todo lo que denominamos el conjunto o la totalidad queda destruido automáticamente*".
3. **Establecer la impresión o efecto que se quiere conseguir.** En este punto, Poe insiste en tener claro el efecto que se desea causar a los lectores y los alcances de la obra. Él dice que con "El Cuervo" tuvo "siempre presente la voluntad de lograr una obra universalmente apreciable". Y lo consiguió.
4. **Determinar el tono.** El tono se refiere a todo aquello que tiene que ver con la actitud de la voz que se utiliza en una obra. Es decir, establecer cómo se contará la historia, puede ser: informal, solemne, irónico, por poner algún ejemplo. Poe explica que la repetición obstinada de la famosa frase en "El Cuervo", "Nunca más" la eligió por su fonética tanto como por sus cualidades conceptuales. Su objetivo: **conseguir un tono melancólico.**
5. **Determinar el tema y los personajes de la obra.** Explica que para este punto se preguntó cuál es el tema más melancólico de todos, uno que lo entiende universalmente la humanidad. "Respuesta inevitable: ¡la muerte!" Por tanto decidió escribir sobre "un amante que llora a su amada perdida".
6. **Establecer un clímax.** Con los primeros trazos de la obra que estamos escribiendo, Poe aconseja establecer el clímax de la obra y, claro, alcanzar el final que ya establecimos. También habla sobre la originalidad: no es en manera alguna, como suponen muchos, cuestión de instinto o de intuición.

Por lo general, para encontrarla hay que buscarla trabajosamente; y aunque sea un positivo mérito de la más alta categoría, el espíritu de invención no participa tanto como el de negación para aportarnos los medios idóneos de alcanzarla.

7. **Establecer el escenario.** Este es un peculiar consejo pues muchas veces se establece como algo primordial por otros escritores. Sin embargo, **Poe sugiere ocuparnos por este punto sólo hasta tener definidos los puntos anteriores, anteponiendo la intención, el final y el climax.** Tal vez para ir tomando *control* de lo que deseamos

escribir e instalar el escenario con la idea muy clara.

Consejos de Antón Chejov

“ Elimina todo lo que no tenga relevancia en la historia. Si dijiste en el primer capítulo que había un rifle colgado en la pared, en el segundo o tercer capítulo debe ser descolgado inevitablemente. Si no va a ser disparado, no debería haber sido puesto ahí.

Si el profesor Q le entrega un reloj que dispara lasers a James Bond, en algún momento de la historia debe utilizarlo.

En excepción si hablamos de una historia de suspense, en la que se ponen pistas falsas y pueden hablar de los pendientes de Miss Dorothy, y luego los encuentran tirados pero no tiene más intención que acusar falsamente a Miss Dorothy. Podría pasar.

Emociones y su posible lenguaje corporal

Anticipación: frotarse las manos, lamerse los labios, no poder quedarse quieto, sonreír triunfalmente.

Temor: mandíbula floja, incapaz de moverse, mirada fija, atónito.

Diversión: echar la cabeza hacia atrás, dar palmadas en los muslos, aplaudir, reír a carcajadas.

Ira o agresión: agitar el puño, señalar con el dedo, golpear con el puño sobre una mesa, cara enrojecida, venas palpitantes en el cuello, mentón prominente, puños apretados.

Molestia: mandíbula apretada, cejas y ojos entrecerrados, dientes desnudos, una postura hacia atrás, sonrisa de labios apretados.

Ansiedad: juntar los labios, estrechar los ojos, poner los ojos en blanco, suspiros exasperados, inquietarse, girar un anillo, masticar un lápiz, morderse el labio, tragar constantemente, respiración acelerada, contener la respiración, ojos saltones, sudor, palmas húmedas, risa aguda, postura encorvada, ritmo con la pierna, tartamudeo, juego con el pelo.

Atención: ceño fruncido, inclinarse hacia adelante, sentarse, tomar notas, imitar el lenguaje corporal.

Aburrimiento: bostezar, evitar el contacto visual, golpear los pies, girar un bolígrafo, garabatear, inquietarse, encorvarse.

Confianza: abrochar los brazos detrás del cuerpo, levantar la cabeza, empujar el pecho hacia afuera, pararse erguido, estar firme y usar movimientos precisos.

Confusión: girar la cabeza hacia un lado, ojos entrecerrados, ceño fruncido, encogimiento de hombros.

Desprecio: levantar la barbilla, fruncir los labios, burlarse, estirarse o darse la vuelta, agitar las manos desdeñosamente.

Cínico: torcer los labios, esbozar una media sonrisa, negar con la cabeza, presionar los labios con el ceño ligeramente fruncido, poner los ojos en blanco.

Engaño: encogerse de hombros a un lado, mirar hacia abajo, rascarse la nariz, la oreja o el cuello. Patear o arrastrar los pies involuntariamente, cambio repentino de comportamiento, vacilación en

habla, contacto visual furtivo, parpadeos largos, encogimiento de hombros, sonrisas injustificadas o risa, sacudir la cabeza 'no' mientras dice 'sí', lamerse los labios, cubrirse o tocar boca.

Defensivo: brazos o piernas cruzados, brazos extendidos con las palmas hacia adelante, manos arriba, coloque cualquier cosa delante del cuerpo, manos en los bolsillos.

Deseo: comportamiento coqueto, guiñar un ojo, mirar a través de las pestañas, mirar por encima del hombro, hacer contacto visual, tocar el cabello o la ropa, enderezar la columna, hacer una pose de 'vaquero' con los pulgares en el cinturón, las pupilas dilatadas, arquear, estirar. O las mujeres cruzan y descruzan las piernas.

Incredulidad: ojos muy abiertos (en conmoción), ojos entrecerrados (escéptico), boca torcida, nariz arrugada, pliegue de cejas. Girar la cabeza hacia abajo y a un lado.

Asco: nariz arrugada, labio rizado, estremecerse, darse la vuelta, taparse la nariz, arcadas, entrecerrar los ojos cerrar, proteger el cuerpo girando el hombro (hombro frío).

Disgusto: sonrisa falsa, puchero, ceño fruncido, brazos cruzados.

Angustia: frotamientos en la nuca, ojos muy abiertos, respiración rápida y superficial, golpes en las paredes, acurrucarse en una esquina, juntar las manos sobre la cabeza, mecerse, retorcerse las manos, correr las manos a través del cabello, ajustar los puños. Los hombres juntan las manos delante de la entrepierna.

Vergüenza: sonrojarse, tartamudear, cubrirse la cara con las manos, inclinar la cabeza, dificultad para mantener contacto visual, mirar hacia abajo y hacia otro lado, parpadear para contener las lágrimas.

Fatiga: frotarse los ojos, mirar fijamente al vacío, bostezar u o estirarse. Cabecear y despertar de un tirón, apretar los dientes, cerrar los ojos, moverse lentamente, encorvarse.

Dolor: enroscarse en posición fetal, la cara se contorsiona, se encorva, cubre la cara o la cabeza con manos o brazos o almohada, mirar fijamente, temblar con sollozos, temblar, darse la vuelta, dificultad para tragar.

Felicidad: sonreír, reír, tararear una melodía, arrugar los ojos y la nariz, balancear los brazos, girar libremente, bailar, saltar, abrazar, reír.

Honestidad: mantener el contacto visual, sonreír con los ojos y la boca, mirar hacia arriba, palmas hacia arriba, los brazos abiertos.

Impaciencia: asentir rápidamente, tocar con los dedos, suspirar, consultar el reloj, tocar con los pies, aumentar el tono en voz, mira hacia otro lado.

Celos: labios apretados, expresión amarga, ojos entrecerrados, brazos cruzados.

Agobiado: palmas a la frente, los dedos extendidos cubren los ojos con una mano, los ojos de par en par y mirando al vacío, las manos agarran algo.

Pasión o afán: inclinarse hacia adelante, asentir, ojos muy abiertos, contacto visual constante y cejas levantadas, mano en el corazón, apretón de manos a dos manos, pies apuntando hacia adentro.

Alegría: guiño, meneo de cejas, empujoncito, sonrisa, cosquillas.

Placer: inclinar la cabeza hacia atrás, abrir los labios ligeramente, abrir los ojos o cerrarlos, lánguidos movimientos, estiramiento, arquear el cuello o la espalda, rubor, respiración rápida y pulso.

Posesividad: apretón de manos con un broche de brazo, coloque las manos sobre o alrededor de los hombros / cuello / cintura, coloque las manos en la pared cerca de ellos, párese espacio personal con el cuerpo posicionado hacia la persona, ejecute un nudillo en la mejilla de alguien, mirar a los demás si se acercan demasiado.

Orgullo o dominio: barbilla hacia arriba, pecho hacia afuera, hombros hacia atrás, fuerte apretón de manos, inclinarse hacia atrás con manos detrás de la cabeza y pies hacia arriba, contacto visual enfocado sin parpadear, manos en las caderas, silla a horcajadas.

Contrariado: cruzar los brazos, cerrar los puños, arrastrar los pies, pellizcar la nariz, tapar las orejas con las manos.

Tristeza: cuerpo caído, inclinado, envolver los brazos alrededor de sí mismo, movimientos vacilantes, el labio inferior sobresale, el labio tiembla, llora, solloza, tiembla, arrastra los pies.

Sigilo: sonrisa con los labios apretados, manos en los bolsillos, mirar hacia otro lado, cubrirse la cara, mirar hacia abajo.

Vergüenza: hombros caídos, mirar hacia abajo y hacia otro lado, enterrar la cara entre las manos, inclinar la cabeza, boca recta.

En choque: manos sobre la boca, boca abierta, jadeo, congelación y mirada fija con los ojos muy abiertos y alzar las cejas, golpear la palma contra la frente, dar un paso atrás.

Timidez: sonrojarse, evitar el contacto visual, mantener la distancia de los demás, retroceder si otros se acercan demasiado, cruzan los brazos, agachan la cabeza, 'abrazan' las paredes.

Presunción: leve sonrisa con los labios cerrados, una ceja levantada, barbilla ligeramente hundida, sonrisa enigmática, arquear las cejas, juntar los dedos.

Sospecha: estrechar los ojos, mirar de reojo, levantar una ceja, frotar los ojos, sacudir la cabeza, soplar las mejillas, fruncir el ceño, apretar los labios.

Consideración: juntar los dedos, pellizcar la nariz, cerrar los ojos, tirar de la oreja, acariciar una barba imaginaria, ceño fruncido, ojos entrecerrados, inclinar la cabeza y presionar los labios juntos, descansar la barbilla en la mano, inclinarse hacia atrás y mirar hacia arriba.

Triunfo: aprieta las manos por encima de la cabeza, inclina la cabeza hacia atrás y grita, levanta el puño en el aire, saltar, rugir, gritar.

Cómo escribir una escena

por John August

¿QUÉ TIENE QUE SUCEDER EN ESTA ESCENA?

Muchos libros de escritura de guiones te dirán que te concentres en lo que quieren los personajes. Esto está mal. Los personajes no son responsables de la historia. Tú sí que lo eres. Si a los personajes se les permitiera controlar sus escenas, la mayoría de los personajes elegirían evitar conflictos y las películas serían tremendamente aburridas.

La pregunta no es: "¿Qué podría pasar?" o "¿Qué debería pasar?" Sino, "Lo que se necesita ¿Sucederá?"

Si escribiste un esquema, este es el momento de mirarlo.

¿QUÉ PASARÍA SI ESTA ESCENA SE OMITIERA?

Imagina que el editor se equivocó y accidentalmente omitió esta escena. ¿Tendría sentido la historia? Si la respuesta es sí, entonces realmente no necesitas la escena y no deberías molestarte en escribirla.

Ya se que es difícil, pero pon ese drama o esa comedia en escenas que son cruciales para la película. Una cosa que aprendes después de crear varias historias es que todo lo que se pueda cortar se cortará, así que coloca tu mejor material en el mejor momento.

¿QUIÉN NECESITA ESTAR EN LA ESCENA?

"El escenario más obvio para una escena es generalmente lo menos interesante", así que no te esfuerces en configurar tu escena en el bullicio de la acción de la policía, o una sala de estar o un parking. Considera siempre lo que los personajes podrían estar haciendo, incluso si no está directamente relacionado con el enfoque de la escena. Un vínculo entre padre e hijo en un matadero se jugará de manera diferente que el mismo diálogo en un torneo de bolos sobre césped.

¿QUÉ ES LO MÁS SORPRENDENTE QUE PODRÍA PODER PASAR EN LA ESCENA?

Date permiso para alejarte de tu esquema y considerar algunas posibilidades salvajes. ¿Y si un coche se estrella contra la pared? ¿Qué pasa si tu héroe se atraganta y muere? ¿Y si un niño vomitara un dedo?

La mayoría de tus escenas no tendrán uno de estos aspectos inesperados. Pero tu historia debe tener algún momento que sea completamente inesperado, así que pregúntate siempre, ¿podría ser este uno de ellos?

¿ES ESTA UNA ESCENA LARGA O UNA ESCENA CORTA?

"No hay nada tan desalentador como escribir una gran escena de tres páginas y darte cuenta de que podría haber sido escrita en tan solo una página. Así que pregúntate desde el principio: ¿cuánta importancia estoy dispuesto a dar a esta escena?

Extractos resumen de "Salva al gato"

Salva el gato

La primera de las reglas lleva por título salva el gato, qué es el que da nombre a su libro, y se refiere a la idea de hacer que el protagonista caiga bien al público desde el inicio.

Según Snyder el protagonista tiene que hacer algo en el momento en que le conocemos para granjearse nuestra simpatía y que queramos que gane. Eso no significa necesariamente que presentemos siempre nuestros protagonistas dándoles una limosna a un ciego, pero sí que un guionista debe procurar que el público sintonice con la situación del protagonista desde un principio.

Y si tu protagonista es potencialmente antipático o tiene características negativas debes hacer que su enemigo sea más odioso aún, eso provocará que por comparación podamos empatizar más con nuestro protagonista.

El papa en la piscina

Uno de los problemas de los guionistas al comienzo de nuestras historias es cómo enterrar la exposición. La exposición son los antecedentes de la historia o detalles de la trama que hay que contar al espectador para que entienda lo que va a pasar a continuación. Es un mal necesario.

En muchas historias es imprescindible explicar una serie de antecedentes para poder avanzar con la historia y esto suele ser aburrido y tedioso. Este truco propone que hay que buscar una forma entretenida y visual para enterrar la exposición y dársela al público de una forma que pueda digerirla sin apenas darse cuenta.

El truco que Snyder denomina “el papa en la piscina” surge de una película que se llama El plan para matar al papa. Una película de suspense en la que para explicar toda la trama de fondo el guionista situó una escena en la piscina del Vaticano. Allí el papa, en bañador, hace un largo tras otro mientras se desarrolla la exposición. El espectador está tan sorprendido por la situación que digiere toda la información sin molestarse.

Doble camelo

La regla “doble camelo” plantea que el público solo admite una dosis de magia por película. Es decir, no puede ser que aterricen unos extraterrestres con su ovni y luego les muerda un vampiro y entonces sean a la vez extraterrestres y vampiros.

Blake habla del ejemplo de la película Spiderman donde por un lado vemos como a un chaval le pica una araña radiactiva que le da superpoderes... mientras que al otro lado de la ciudad el antagonista consigue otra serie de poderes mágicos cuando un accidente en su laboratorio le transmuta en el Duende Verde.

Demasiados cables

Esta regla se basa en la afirmación de que el público solo aguanta una cantidad limitada de “cableado”. El cableado sería todo lo necesario para plantear la historia, los antecedentes que establecen el planteamiento de la película. Si hay que explicar demasiadas cosas antes de que comience la acción, y con ello la trama y el objetivo del protagonista, pondremos a prueba la paciencia de los espectadores.

Según Snyder la atención del espectador no puede tensarse más que hasta cierto punto. Si llevas más de 25 páginas estableciendo el planteamiento de tu película tienes un problema.

Mucho mazapán

Con frecuencia los guionistas se enamoran de determinados elementos de una idea para un guion, se cuelga de ellos y los explotan hasta exprimirlos por completo. Pero en este proceso corren el riesgo de engancharse a la idea y saturarse, como si te atiborras de mazapán.

Por eso en cuestión de ideas “un poco llega muy lejos” y mucho no siempre equivale a mejor. Según Snyder, los conceptos de uno en uno, por favor, una idea no funciona mejor porque la machaquemos.

¡Qué te pillas el glaciador!

Esta regla saca su nombre de la sensación que tenemos muchas veces al ver alguna película cuando los malos rodean al protagonista y van estrechando el cerco muy lentamente... se acercan con tanta parsimonia... tan despacio... que te dan ganas de gritar: ¡Que te pillas el glaciador!

Es el clásico “peligro lento” que se hace para generar más suspenso pero que puede pasarse de rosca. Según Snyder el peligro debe ser inminente, debe ser una amenaza real para personajes que nos importan y lo que pueda ocurrirles nos lo han de mostrar de entrada para que conozcamos las consecuencias de esa amenaza inmediata.

El arco de la alianza

El arco de la alianza es la regla del guion según la cual todos los personajes de tu película deben experimentar un cambio a lo largo de la historia. Los únicos personajes que no cambian son los malos, pero el protagonista y sus amigos cambian mucho.

El término “arco” significa el cambio que experimenta un personaje del principio al final de un guion, pasando por los momentos clave intermedios de su personal travesía. El relato debería reflejar un crecimiento y registrar un cambio en todos sus personajes para que una historia sea digna de contarse. Tiene que ser de importancia vital para todos los implicados, por eso deberían evolucionar en el transcurso de la historia.

Snyder propone que antes de escribir un guion tomemos notas de cuáles van a ser los arcos de nuestros personajes, señalando los puntos de la evolución de cada uno a lo largo del argumento.

Nada de prensa

Blake Snyder afirma que aprendió este truco de Steven Spielberg cuando trabajaron juntos en una historia. Según Spielberg hay que tener mucho cuidado con meter la prensa en nuestras historias.

A menos que la historia trate sobre la prensa, o sobre un problema de ámbito mundial y sigamos subtramas de personajes de todo el mundo para los que sea muy importante estar al tanto de la situación de los demás, hay que alejar a la prensa de nuestras historias.

Al introducir a la prensa puedes arruinar la verosimilitud de la premisa, es como romper la cuarta pared.

6 consejos de escritura de John Steinbeck

1. Abandona la idea de que alguna vez vas a terminar. Pierdes el tiempo si quieres llegar a las 400 páginas escribiendo solo una página al día. Luego, un día terminas, y entonces te sorprende.
2. Escribe libremente y lo más rápido posible y échalo todo. Nunca corrijas o reescribas hasta que todo esté escrito. La reescritura durante el proceso de escritura suele ser una excusa porque no tienes ideas. Además interfiere con el flujo y el ritmo de escritura.
3. Olvídense de su audiencia generalizada. La audiencia es un solo lector. He descubierto que a veces ayuda elegir a una persona: una persona real que conoces o una persona imaginada.
4. Si una escena o una sección se apodera de ti y no avanzas, evítela y continúa. Cuando hayas terminado el conjunto, vuelve a ella y encontrarás la razón por la que te dio problemas. Seguramente es porque no pertenecía allí.
5. Ten cuidado con una escena que se vuelve demasiado querida para ti. Por lo general, se encontrará que está fuera de dibujo.
6. Si está utilizando el diálogo, dígalos en voz alta mientras lo escribe. Solamente entonces tendrá el sonido del habla.

Consejos de Blake Snyder para empezar tu historia

La Hoja de tiempos de Blake Snyder o **Beat Sheet** es una propuesta para escribir la estructura de tu historia en tan solo 15 pasos para que te pueda caber en tan solo una hoja. Snyder te explica en qué consiste cada uno de estos pasos y la página de guion donde debería estar en el caso que realices un guion para una película o corto.

Cada uno de los puntos de la Hoja de Tiempos de Blake Snyder solo debe ocupar una frase o dos, en los que hay que explicar qué es lo que pasa en cada uno de estos tiempos. Está más enfocado a cine, pero para los autores de novelas se puede adaptar perfectamente.

Paso 1: Imagen de apertura (página 1)

La imagen con la que abre una película nos muestra su primera impresión: su tono, la atmósfera, qué tipo de película es y cuáles son sus pretensiones.

Y la imagen de apertura también es una oportunidad para presentarnos el punto de partida del protagonista: nos ofrece un momento para ver cómo es el “antes” del tipo, de la chica o del grupo de gente a los que seguiremos en esta aventura que vamos a emprender todos.

Paso 2: Planteamiento (páginas 1-10)

Las primeras 10 páginas del guion establecen quién es el protagonista de la historia, lo que está en juego y cuál es su objetivo.

En el planteamiento también podemos presentar a todos los personajes de la trama principal y dejar claros todos los tics de nuestro protagonista y sus pautas de conducta sobre las que volveremos más adelante y que deberá cambiar para salir victorioso.

En definitiva, vemos el mundo tal y como es antes de que empiece la aventura.

Paso 3: Declaración del tema (página 5)

En algún momento de los 5 primeros minutos de un guion alguien, por lo general el protagonista, hará una pregunta o una afirmación que encierra el tema de la película. “Ten cuidado con lo que deseas”, dirá ese personaje o “la familia es más importante que el dinero”.

Esa declaración es el tema de la película y el resto del guion es el desarrollo de esa discusión, ya sea para aprobar o rebatir esa afirmación.

Paso 4: Catalizador (página 12)

El planteamiento nos ha explicado cómo es el mundo en esta historia y ahora en el momento catalizador lo derrumbamos de un plumazo. Un telegrama, un despido, pillar a tu mujer en la cama

con otro, la noticia de que te quedan 3 días de vida, alguien que llama a la puerta, un mensajero... el catalizador es el primer momento en el que pasa algo.

Paso 5: Debate (páginas 12-25)

La etapa “debate” es la última oportunidad que tiene el protagonista de decir “esto es una locura, ¿debería ir?, ¿me atrevo a ir? Vale ahí fuera corro peligro... ¿pero qué otra elección tengo? ¿quedarme aquí?”. En esta sección se debe formular alguna pregunta o duda en el protagonista, un debate que durará toda la película.

Paso 6: Transición al segundo acto (página 25)

La transición al segundo acto es el momento en que dejamos atrás el viejo mundo y nos internamos en un mundo que es como el viejo, solo que puesto patas arriba, su antítesis. Pero por ser estos dos mundos tan distintos, el hecho de entrar efectivamente en el segundo acto debe ser muy inequívoco.

El héroe no puede entrar en el segundo acto engañado, engatusado, ni empujado por la corriente, debe hacerlo por decisión propia. Eso es lo que lo convierte en un héroe, además que es proactivo.

Paso 7: Trama B (pág. 30)

Según Blake Snyder, la trama secundaria arranca en la página 30 y suele tratarse de la historia de amor, además de cargar con el tema de la película.

El arranque de la subtrama es un pequeño cohete propulsor que ayuda a suavizar la descaradamente obvia transición al segundo acto de la trama principal. La trama B nos da un respiro y también supone muy a menudo la introducción de un puñado de personajes nuevos, dando una vía de escape a la trama principal.

Paso 8: Juegos y risas (págs. 30-55)

La sección de “juegos y risas” es la parte del guion en que se cumple la promesa de la premisa. Es el corazón y la esencia del cartel de la película, es donde se encuentra la mayoría de las imágenes incluidas en el tráiler y es la parte en la que nos preocupa menos la progresión de la trama que divertirnos un poco.

La sección de “juegos y risas” responde a las preguntas: ¿por qué he venido a ver esta película? ¿qué es lo que me gusta de esta premisa, de este cartel, de la idea de esta película?

Paso 9: Punto intermedio (págs. 55)

Un guion cinematográfico está dividido en dos mitades y el punto intermedio, en la página 55, es el umbral que las separa. El punto intermedio es un momento o bien de exaltación, en que el protagonista alcanza un cénit, o bien de bajón, en que el mundo se derrumba en torno a él y a partir del cual las cosas solo pueden ir mejor.

En el punto intermedio suben las apuestas, es el punto en que terminan los juegos y las risas y volvemos a la trama.

Paso 10: Los malos estrechan el cerco (págs. 55-75)

La etiqueta de “los malos estrechan el cerco” alude a la situación en que se encuentra el

protagonista al llegar al punto intermedio. Todo parece ir bien pero a pesar de que “los malos” -ya sean personas, un fenómeno o una cosa- han sido pasajeramente derrotados, y de que el bando del héroe parece estar en perfecta sintonía, el asunto aún no ha terminado.

Este es el punto en que los malos reagrupan sus fuerzas y recurren a la artillería pesada. Es el punto en el que las disensiones internas, las dudas y los celos empiezan a desintegrar el bando del protagonista. En resumen, las fuerzas conjuradas contra el protagonista, externas e internas, redoblan su embate.

Paso 11: Todo está perdido (pág. 75)

La sección de “todo está perdido” es, en términos de exaltación o bajón, lo contrario del punto intermedio. Este punto se suele etiquetar con frecuencia como “falsa derrota”. Pues por negro que se pinte todo, es algo pasajero, pero aparenta ser una derrota sin paliativos, la vida del protagonista está arruinada en todos los aspectos. Un naufragio total. No hay esperanza.

Paso 12: La noche oscura del alma (págs. 75-85)

Como su nombre sugiere, la noche oscura del alma es ese instante de intensa negrura que precede inmediatamente al alba.

Es el punto inmediatamente anterior a aquel en que el protagonista rebusca en lo más profundo de sí, para dar con esa última y afortunada idea con que se salvará a sí mismo y a cuantos lo rodean.

Paso 13: Transición al tercer acto (pág. 85)

Gracias a los personajes introducidos en la trama secundaria, gracias a las conversaciones en que se ha discutido el tema de la película en esa misma trama, y gracias al último y definitivo esfuerzo del protagonista por dar con la solución para vencer a los malos que han estrechado su cerco en la trama principal... se descubre la solución.

Ahora lo único que tiene que hacer el protagonista es aplicarla.

Paso 14: Final (págs. 85-110)

El final es el tercer acto. Es donde se ponen en práctica las lecciones aprendidas. Es donde el protagonista llega a dominar sus tics. Es donde la trama A y la trama B concluyen con la victoria de nuestro héroe. Es donde se subvierte el viejo mundo y se crea un nuevo orden. Todo gracias al héroe que señala el camino basándose en lo que ha vivido en el mundo del revés, antitético, del segundo acto.

El final es donde nace una nueva sociedad. No basta con que el héroe triunfe, ha de cambiar el mundo.

Paso 15: Imagen final (pág. 110)

La imagen final de una película es la inversa de la imagen de apertura. Es vuestra demostración final de que el cambio ha tenido lugar y es real.

El final es la historia

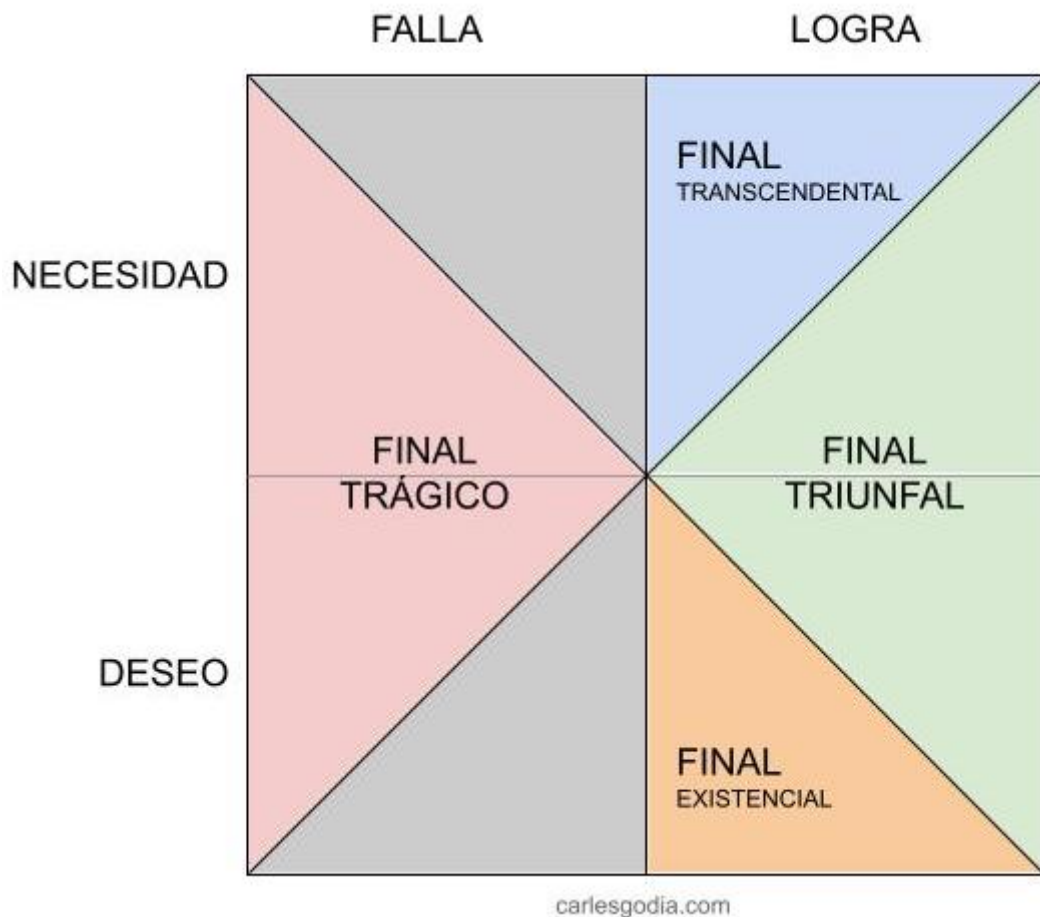
Si bien esta frase parece muy seca, el final de una buena historia, es siempre un buen final (acabe bien o mal) el final es bueno, bien construido y deja al espectador con ganas de un poco más, no hambriento pero tampoco harto.

Por ello que hasta que no tengas tu final bien pensado, no empieces a escribir. Es como aquel barco que sabe a qué puerto tiene que ir. Por muchas inclemencias del mar, tarde o temprano llegará a su destino. Por el contrario, el barco que no sabe donde va, termina a la deriva o atracando en un puerto al que no quería llegar nunca.

**En mis clases de escritura siempre les pregunto a mis alumnos: ¿sabes el final?
Entonces escribe sin mirar atrás.**

Para entender un poco como es un buen final podemos mirar esta gráfica en la que encontramos el binomio sobre que es lo que el protagonista **necesita** frente a que es lo que el protagonista **desea**.

Ejemplo: Un niño desea un patinete eléctrico para ir a clase, pero lo que necesita es ir andando y así hacer ejercicio.



Final Triunfal: el protagonista logra su necesidad y su deseo.

Final Trascendental: el protagonista logra su necesidad pero no su deseo. El personaje trasciende a un nuevo yo mejorado.

Final Existencial: el protagonista logra su deseo pero no lo que necesita. El personaje vive su existencia, sería los típicos y vivieron felices para siempre de los cuentos de hadas.

Final Trágico: el protagonista no logra ni su deseo ni su necesidad.

NOTA: No existen los finales en que falla la necesidad o el deseo únicamente, por lo que los he marcado en gris.