

Trabajo de investigación

El proceso creativo a la hora de crear una obra literaria



Autor: Ash Escalada Álvarez

Tutor: Carlos Fernández

IES Maria Aurèlia Capmany

Bachillerato Artístico

Diciembre de 2024

Índice

1. Introducción	5
1.1 Motivaciones	5
1.2 Objetivos	5
1.3 La NO hipótesis	6
1.4 Estructura	6
1.5 Dificultades y Obstáculos	6
1.6 Agradecimientos	7
2. Antes De Escribir	8
2.1 Partes De Una Obra Literaria	8
2.1.1 Trama	8
2.1.1.1 Planteamiento	8
2.1.1.2 Nudo	8
2.1.1.3 Desenlace	9
2.2 Géneros Literarios	9
3. El Proceso Creativo	12
3.1 Qué es el Proceso Creativo	12
3.2 Partes del Proceso Creativo (a la hora de escribir un libro)	12
3.3 Mi Proceso Creativo	13
3.4 Tipos de escritores (según su proceso creativo)	16
3.4.1 Escritor de mapa	16
3.4.2 Escritor de brújula	16
3.4.3 Escritor de antena	16
3.5 Métodos de escritura	17
3.5.1 El método de escritura de David Foster Wallace (los cinco esbozos)	17
3.5.2 El método de los 30 días	18
3.5.3 El método del copo de nieve	18
3.5.4 El método mariposa	21
3.5.5 El método del iceberg de Hemingway	21
4. Marco práctico	23
4.1 Documentación del proceso creativo	23
4.2 Introducción de mi obra	24
5. Conclusiones	27
6. Webgrafía	29
7. Anexos	30

Resumen

Como alguien que tiene relativa facilidad para crear historias, pensé en documentar mi proceso creativo con la esperanza de que otros puedan leerlo y les resulte más fácil desarrollar sus propias historias.

Antes de empezar a explicar las diferentes fases del proceso creativo, dejé claras las diferentes partes que componen una obra literaria y qué debería ocurrir en cada una de ellas, explicando paralelamente la diferencia entre la trama principal y la secundaria. A continuación, distinguí diferentes géneros literarios y expliqué algunas de sus características. Después de dejarlos claros, empecé a ilustrar las diferentes etapas del proceso creativo y distinguí a los tres tipos de escritores que se pueden identificar según este. Seguidamente, propuse una serie de métodos de escritura los cuales expliqué en qué consistían y una valoración personal de cómo me sirvieron.

Por último, y para mostrar la parte práctica del trabajo, justifiqué mi proceso creativo enseñando la libreta que utilicé para planificar la historia. Esta incluye los orígenes de mi historia, sus inspiraciones, descripciones de sus personajes y todas las cosas que he considerado en algún momento añadir con su razonamiento de por qué, o por qué no han sido incluidas en la historia final.

En el momento de empezar este trabajo escogí una de las varias historias que tenía pausadas y decidí acabar de desarrollarla, documentando el proceso al hacerlo. Cuando empecé a escribirla también decidí probar diferentes métodos de escritura con diferentes capítulos y dar mi opinión sobre ellos. Aparte de esto, entrevisté a diferentes autores para comparar sus procesos creativos y ver qué similitudes tienen entre ellos.

Abstract

As someone who has relative ease when it comes to creating stories, I thought about documenting my creative process with the hopes that others could read it and find it helpful to create their own stories.

Before explaining the different phases of the creative process, I outlined the parts that compose a literary piece of work and what should happen in each of them, explaining at the same time the difference between the main plot and the subplot. Afterwards, I distinguished different literary genres and their characteristics. After making them clear, I began to illustrate the different stages of the creative process and differentiating the three types of writers that can be identified according to it. Following this, I proposed a series of writing methods, explaining what they consist of and a personal assessment of how well they worked for me.

Lastly, and to show the practical part of the project, I justified my creative process by displaying the notebook I used to plan the story beforehand. This includes the origins of the story, its inspirations, character descriptions and every other thing that I've considered adding at one point or another with its explanation as to why or why not I ended up including it in the final first draft.

At the time of starting the project I chose one of the many stories I had abandoned and decided to finish developing it, documenting the process. When I started writing it I also decided to try out some of the writing methods on different chapters and give my opinion on them. Aside from this, I also interviewed different authors to compare their writing methods and see what they have in common.

1.Introducción

1.1 Motivaciones

Como ya he mencionado antes, a mí me encanta crear historias, las creo a montones, y todas ellas con personajes detallados que tienen nombres y personalidades, gustos y preferencias. He llegado a crear un mundo entero con sus reinos, su historia y sus mitologías, solo por el hecho de hacerlo. Crear nunca ha sido un problema para mí, el problema llegaba cuanto me toca plasmar el maravilloso mundo imaginado en un papel. No es fácil encontrar las palabras perfectas para describir una escena, para expresar las emociones de tus personajes; no es fácil encontrar las perfectas primeras palabras para hacer que aquellos que lean tu trabajo quieran seguir haciéndolo. Algunos tienen más facilidad que otros para encontrarlas; otros tardan meses sino años en completar sus obras, y aún así puede que sigan sin estar satisfechos.

Yo soy de las personas a las que le cuesta encontrar las palabras, nunca he acabado de escribir una historia, nunca he llegado a escribir más de unos pocos capítulos. A otros les cuesta desarrollar sus ideas, no saben cómo organizar su obra, no saben qué final ponerle. Mis motivaciones para este trabajo son las miles o millones de personas que tienen increíbles historias en sus cabezas y no saben cómo expresarlas. Aquellas personas que se pasan horas escribiendo y nunca quedan satisfechas con sus creaciones.

1.2 Objetivos

Este trabajo tiene como objetivo general informar sobre las diversas partes del proceso creativo a la hora de crear una obra literaria. Asimismo este objetivo general se puede articular en varios objetivos principales:

- ✓ En primer lugar, explicar qué es una obra literaria y describir sus partes
- ✓ A continuación, diferenciar los múltiples géneros literarios y qué los caracterizan
- ✓ En tercer lugar, documentar las diferentes partes del proceso creativo y aconsejar que hacer en cada uno de ellos
- ✓ Por último, dar a conocer diferentes métodos de escritura

1.3 La NO hipótesis

La mayoría de los trabajos de seguimiento tienen como objetivo reafirmar o desmentir una hipótesis. Este no es mi caso. El objetivo de este trabajo, como ya he mencionado, es explicar las diferentes partes del proceso creativo y dar a conocer diferentes métodos para completar la última parte de este. No busca desmentir ni afirmar nada, solo explicar un proceso. Por esta razón este trabajo no tiene una hipótesis.

1.4 Estructura

Mi trabajo de investigación se compone de las siguientes partes principales.

Primeramente, aclaro las partes teóricas necesarias para entender los diferentes tipos de obras literarias. Esta primera parte se basa en la consulta bibliográfica y web gráfica de investigaciones y apuntes anteriores al trabajo de investigación.

En segundo lugar, empiezo a desarrollar el proceso creativo y todas sus partes, marcando también las diferencias que tienen los procesos de diversos autores y asignándoles a cada uno de ellos un tipo de escritor según los resultados. En esta parte también identifiqué diferentes métodos de escritura y en qué consisten.

La tercera parte consiste en la documentación de mi proceso creativo a lo largo del proceso de crear una obra literaria, así como una pequeña introducción a esta.

Finalmente, en la última parte del trabajo he expuesto las conclusiones finales del trabajo, así como la webgrafía y los anexos.

1.5 Dificultades y Obstáculos

A la hora de elaborar este trabajo me he encontrado con varios obstáculos por el camino, algunos más difíciles de solucionar que otros.

En primer lugar, la inspiración. La inspiración siempre falta cuando más la necesitas y llega en los momentos menos oportunos, algo un poco frustrante para todo aquel que se propone a hacer algo artístico. A lo largo del proceso creativo es necesaria inspiración, y aunque en instantes sí que la tuve, fueron momentos que no duraron mucho, lo cual dificultó el proceso.

Aparte de la inspiración, otra cosa que obstaculizó la realización del trabajo fue el bloqueo de escritor. Todo aquel que haya intentado escribir alguna vez entenderá la dificultad que impone no encontrar las palabras para continuar con tu obra, algo que me ha ocurrido mucho durante este tiempo. Aunque para este trabajo no era necesario que tuviera escrita como tal mi obra,

ya que he decidido centrarme en el proceso creativo más que en el proceso de escritura, quería tener al menos una buena parte redactada para poder poner a prueba los diferentes métodos de escritura y tener algo que presentar a la hora de entregar este trabajo.

1.6 Agradecimientos

Primero de todo me gustaría darle las gracias a mi profesor de castellano, Carlos Fernández, el cual me ha tutorizado el trabajo y me ha guiado, ayudado y aconsejado ahí donde lo he necesitado. También me gustaría agradecer a Sara Gil, la profesora con la que empecé este proyecto y con la que acabé de definir el tema de este.

También me gustaría darle las gracias a Lara de las Heras, Laia Brunet y Antonio Molina (Toni Molins), los tres autores que me prestaron un poco de su tiempo para completar una entrevista.

2. Antes De Escribir

2.1 Partes De Una Obra Literaria

2.1.1 Trama

La trama sigue al protagonista de la obra mientras navega y se enfrenta a las adversidades que se encuentra por el camino. Se podría decir que es el conjunto de acontecimientos que pueden, o no, estar en orden cronológico, que narran los sucesos de una historia. La trama podría llegar a considerarse el engranaje que pone en acción las diversas ideas y sucesos de la obra, por lo tanto, es una parte esencial de esta.

En algunos casos, se puede incluir una sub-trama, la cual consiste en una historia secundaria que ocurre paralelamente a los acontecimientos de la obra. No todas las obras tienen una, tampoco es necesario tenerla.

La trama se puede dividir en las siguientes partes:

2.1.1.1 Planteamiento

El planteamiento, también conocido como introducción, de una obra consiste en la presentación de la historia y de algunos de sus personajes. Según el tamaño de la obra el planteamiento puede durar unos cuantos capítulos, como podría ser en el caso de un libro, o solamente unos párrafos, como podría ser en el caso de un relato corto.

El planteamiento de una obra es una de las partes más importantes de esta. Aquí es donde se muestra el estilo de escritura del autor, además de ser la parte que debe cautivar al lector para que quiera saber qué ocurre después. En esta parte también se debe distinguir bien el tipo de trama que ofrece la obra.

2.1.1.2 Nudo

El nudo de la obra es comúnmente la parte más extensa de esta, también es considerada la más importante. En ella ocurre una buena parte de la acción y podemos ver a los personajes reaccionar ante ello. A medida que progresa la historia, también podemos apreciar como los personajes se vuelven cada vez más complejos, también aquí es donde nos encariñamos de ellos, o donde aprendemos a detestarles, y nos proponemos averiguar cómo terminan sus historias.

2.1.1.3 Desenlace

La última parte, pero no por ello la menos importante, es el desenlace. He aquí donde se pone un final a la historia, donde se le da una solución al nudo. Este final no tiene por qué ser feliz, al menos no para todos. Hay ocasiones en las que un final trágico es necesario para mostrar la injusticia de la historia, del mundo en el que ocurre, para acabar de transmitirle al lector un mensaje. Este es por ejemplo el caso de *I fell in love with Hope* escrito por Lancali, una obra inspirada en las experiencias de su autora lidiando con una enfermedad crónica y lo injusta que puede llegar a ser la vida de aquellos que tienen una. Si el final de su obra no hubiese sido uno trágico, no nos hubiese enseñado a los lectores la triste verdad de lo que conlleva vivir con una enfermedad que desgraciadamente acompaña a todos aquellos que la tienen hasta el fin de sus días.

También existen los finales abiertos, donde la historia se interrumpe antes de llegar al final, obligando al lector a imaginarse qué ocurre después. Por otra parte, el autor puede decidir no acabar de cerrar del todo la historia para dar paso a escribir otra en el futuro.

2.2 Géneros Literarios

La literatura contiene una gran cantidad de géneros literarios en los cuales se dividen las historias, algunas tienen sólo uno, otras pueden llegar a tener dos, tres, o incluso más. Algunos ejemplos de géneros literarios incluirían: Ficción literaria, Thriller, Terror, Misterio, Romance, Histórico, De aprendizaje, Ciencia ficción, Distopía y Fantasía.

Ficción Literaria

Se refieren a historias las cuales envuelven personajes y sucesos inventados, aunque estos puede que hayan sido inspirados por acontecimientos reales. Este es el caso en la saga de libros de *Juego de Tronos* escritos por George R. R. Martin, el cual ha basado batallas en eventos históricos.

Thriller

Incluye tramas más oscuras, misteriosas y que dejan a los lectores en suspense. *El cuarto mono* escrito por J. D. Barker es un buen ejemplo en el que seguimos al detective Sam Porter mientras intenta desvelar la identidad de un asesino en serie conocido como *El cuarto mono*, el cual lleva tiempo aterrizando la ciudad.

Terror

Su objetivo es asustar e incomodar al lector, transmitiéndole una sensación de terror. Las obras que caen bajo esta categoría pueden incluir entidades terroríficas como zombis, fantasmas y otros espectros, como ocurre en el caso de *It* escrito por Stephen King y que incluye la criatura conocida como Pennywise.

Misterio

Generalmente incluyen a un detective cuyo objetivo es resolver el caso del cual trata la historia. Poco a poco va revelando información respecto al caso, permitiendo al lector hacer sus propias especulaciones sobre el tema y dándole la oportunidad de descubrir lo sucedido antes de que sea revelado. En el caso de *Esperando el diluvio* de Dolores Redondo, seguimos al investigador de policía escocés Noah Scott Sherrington, el cual intenta detener a un asesino en serie conocido como John Biblia, el cual se escapó del arresto después de que el investigador sufriera un ataque cardíaco al principio del libro.

Romance

Los romances siguen la historia de amor de una pareja, la cual suele ser optimista y tiene un final feliz. Aunque este no siempre es el caso, y son aquellas que tienen un final trágico que suele afectar más a sus lectores. Un ejemplo sería *Romper el círculo (It Ends with Us)* de Colleen Hoover, en el cual seguimos a Lily Bloom y su complicada vida amorosa.

Histórico

La trama de estas obras se desarrolla en el pasado, combinando tanto elementos reales como creativos. Pueden presentar personajes reales que se encuentran en situaciones inventadas o distorsionadas. Madeline Miller, por ejemplo, escribió su propia versión de la historia de Aquiles y Patroclo en su libro *La canción de Aquiles*.

Bildungsroman (Novela De Aprendizaje)

Bildungsroman, la cual es solo una palabra elegante que se refiere a una novela de aprendizaje, sigue la historia de un personaje el cual se "educa" a través de una pérdida, viaje, conflicto y/o maduración. Suele ocurrir entre la juventud y la edad adulta. Un ejemplo sería el libro *Tres días y una vida* escrito por el autor francés Pierre Lemaitre, un relato sobre el peso que debe cargar el personaje principal y la presión social.

Ciencia Ficción

Comúnmente derivadas y/o inspiradas de las ciencias naturales y sociales, normalmente presentando civilizaciones futuristas, viajes en el tiempo y/o exploraciones espaciales. *El juego de Ender (Ender's game)* escrito por Orson Scott Card trata precisamente sobre Ender, un niño prodigio estadounidense el cual es reclutado por la Flota Internacional para asistir a una academia espacial para entrenar y aprender a liderar en la inminente guerra contra unas criaturas conocidas como *Insectores*.

Distopía

La distopía es un subgénero de la ciencia ficción en la que la historia retrata un escenario aparentemente utópico, pero que en realidad tiene una presencia más oscura que resulta ser problemática. Suzanne Collins refleja este caso en la saga de libros de *Los juegos del Hambre*.

Fantasía

Historias que siguen a personajes imaginarios en escenarios imaginarios. Algunas de estas historias toman inspiración de la mitología o el folclore y generalmente incluyen elementos mágicos. En la saga de libros de *Percy Jackson*, su autor, Rick Riordan, hace que sus protagonistas interactúen con varios personajes de diversas mitologías, como por ejemplo Poseidón, Atenea, Zeus, Loki, Circe y Gea entre otros.

3. El Proceso Creativo

3.1 Qué es el Proceso Creativo

El proceso creativo consiste en una serie de pasos que se siguen con el objetivo de obtener un producto final. El proceso creativo se emplea cuando se quiere desarrollar un proyecto creativo de cualquier tipo.

3.2 Partes del Proceso Creativo (a la hora de escribir un libro)

El proceso creativo puede variar según la persona que lo emplee, pero de una forma o de otra se pueden distinguir las siguientes fases.

Lluvia de ideas

En esta parte del proceso, la o las personas involucradas en el proyecto ponen en común las diversas ideas que pueden tener al respecto. En el caso de crear una obra literaria, esto puede incluir ideas para escenas, personajes u otros sucesos que se quisieran añadir en la historia.

Selección

Después de recolectar múltiples ideas iniciales, se hace una selección, descartando toda aquella que no sea factible con el proyecto. A medida que la historia va tomando forma, se pueden llegar a rescatar algunas ideas, pero esta selección se hace para facilitar el inicio de la obra.

Esquemática

Este paso se trabaja más o menos dependiendo del autor. Algunos prefieren tener toda la obra planificada de inicio a fin. Otros empiezan a escribir con solo una idea general de hacia dónde quiere que se dirija la historia y dejan que se desarrolle a medida que van escribiendo.

Primer borrador

El primer borrador es la versión más bruta de la obra, aquella que está desordenada y aún se tiene que pulir. Algunos autores consideran que el primer borrador es la versión en la que vomitan todas sus ideas para luego volver y organizarlo todo en una segunda versión.

Repaso

Al finalizar la redacción del primer esbozo, este es revisado, los autores tomando apuntes de aspectos clave que les gustaría cambiar y asegurándose de que no queden huecos en la trama. Es del primer esbozo y de los apuntes que han hecho de él que toman referencia para escribir una segunda versión más refinada de su historia. De aquí pueden llegar a hacer una tercera o incluso más versiones hasta que lleguen a una con la que estén satisfechos.

Borrador final

Como bien indica su nombre, esta es la interpretación con la que quedan satisfechos sus autores, aquella que no acaban de odiar por muy críticos que sean sobre sus creaciones. Pero por mucho que a ellos les guste, no es la versión final. El borrador final es aquello que se le envía al editor. Al contrario de lo que muchos piensan, el trabajo de un editor no es corregir el borrador, aunque esto no significa que no puedan sugerir cambios ni señalar algún error que el autor pueda haber descuidado. No. Su trabajo consiste en diseccionar la obra, en encontrar huecos o discontinuidades que el autor, por el simple hecho de ser el autor, pueda haber pasado por alto.

Publicación

Una vez el editor haya hecho su trabajo y se tenga la versión final de la obra, solo queda publicarla. Este no es un paso necesario, hay mucha gente que escribe por el simple hecho de plasmar sus ideas en alguna parte sin intención alguna de compartirlas con el mundo, pero en caso de querer hacerlo hay varios modos. En caso de tener algún conocimiento de diseño gráfico, o conocer a alguien que lo tenga para hacer la portada, y saber algo sobre marketing, es posible la autopublicación. Por lo contrario, se puede contactar con una editorial y que sea ella la que se encargue de todos los tecnicismos.

3.3 Mi Proceso Creativo

Origen de una idea

Creo que en los años que llevo creando mis historias nunca empecé ninguna sin tener algo que la inspirara, es decir, nunca he empezado a escribir una historia sentándome delante del ordenador sin tener ya alguna idea. Las ideas para mis historias siempre han surgido al escuchar la letra de alguna canción, de leer alguna frase, o incluso han sido inspiradas en sueños raros que he tenido, pero por supuesto pueden ser inspiradas en otras cosas. Muchos

autores escriben sus libros basándose en experiencias que han vivido ellos mismos, aunque este no suele ser mi caso.

Estructura

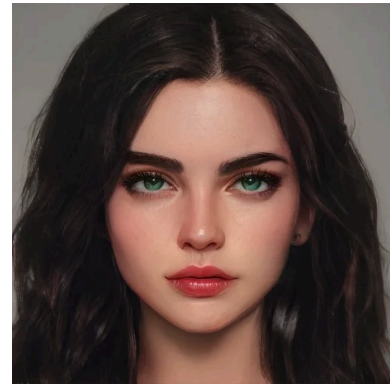
Ya que la mayoría de mis historias suelen estar inspiradas en escenas o situaciones, empiezo a desarrollar la obra por ahí. Me pregunto cómo han llegado los personajes a ese momento, y de ahí planifico los eventos que ocurren tanto antes como después. En ocasiones ha sido un tanto diferente, empezando con una situación y teniendo que desarrollar desde cero la trama, teniendo que pensar algo que la haga interesante, algún evento detonador. De cualquier modo, empiece como empiece a planificar los eventos, siempre escribo una pequeña descripción de los acontecimientos que suceden en la obra en orden cronológico para tener una pequeña guía mientras escribo de qué tiene que ocurrir a continuación. Esta guía puede estar más o menos detallada dependiendo del autor, y puede incluir diferentes cosas según lo que ellos crean importante. Yo, por ejemplo, incluyo la presentación de personajes, acontecimientos importantes, hechos que tengo que explicar y cosas que me gustaría añadir en los capítulos. Aparte añado notas con el razonamiento detrás de algunas decisiones para asegurarme de que tienen sentido.

Personajes

Crear personajes es sin duda una de mis partes favoritas de idear historias. Es entonces cuando les doy su color de ojos, de pelo, cuando les proporciono con gustos, preferencias, cuando les asigno su color favorito, sus hobbies, sus sueños y esperanzas. Es entonces cuando puedo familiarizarme con ellos, entenderlos, saber cómo piensan. Antes de escribir me aseguro de conocer bien a mis personajes, saber todos y cada uno de los insignificantes detalles de sus vidas para no hacerles hacer nada que ellos no harían. Esto me ha llegado a imponer alguna dificultad a la hora de escribir, pero creo que es eso mismo lo que me fascina tanto. Ha habido ocasiones en las que necesitaba que un personaje hiciera algo, dijera algo, lo que fuera, pero cuando tenía que escribir la escena no podía ya que en el fondo sabía que ese personaje nunca haría algo así. Es entonces cuando los personajes evolucionan, cuando están fuera de mi control, cuando por mucho que quiera no puedo cambiar ciertos aspectos porque iría en contra de lo que son.

A veces, incluso antes de empezar a descubrir quiénes son, les asigno una cara a mis personajes. Suelo ponerles cara usando alguna de las plantillas que tiene el sitio web *Picrew*,

pero para la obra en la que me centré para este trabajo decidí probar algo diferente. Utilizando la página web *Artbreeder* puede ponerles cara utilizando la inteligencia artificial. Debo admitir que no soy fan de la IA, pero quedé muy satisfecho con los resultados. Aquí tenemos el retrato de la protagonista de mi obra, Aleksandra Jarvis creado con Inteligencia Artificial.

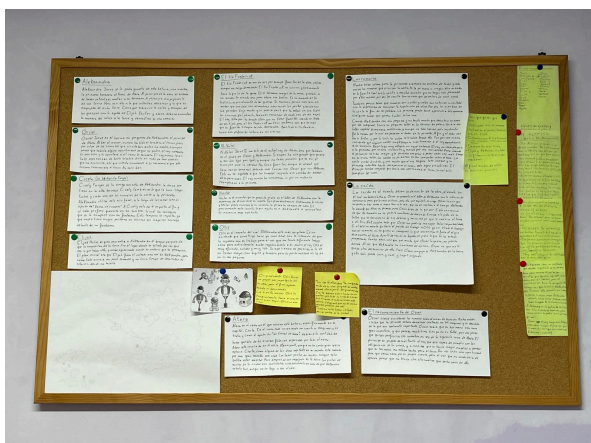


Aleksandra Jarvis con Artbreeder

Plot Boarding

El *plot boarding* se puede confundir con el *storyboarding*, que consiste en una representación visual de una historia o narración que idean los dibujantes de cómic o animadores como referencia para crear sus proyectos. El *plot boarding* se podría considerar que es la versión del *storyboarding* para libros.

Parecidamente, el *plot boarding* consiste en una representación visual de la trama, y sirve para organizar una historia. Hay muchas maneras de crear un *plot board*, se puede hacer tanto en digital como en físico, y en mi caso decidí hacerlo en físico. En un tablero expuse a mis personajes con los datos que yo creía relevantes, también integré textos con el razonamiento detrás de las acciones de algunos dichos personajes y puse en contexto la obra. Además, añadí con posits algunos comentarios personales y distinguí cada sección con colores de chinchetas diferentes.



- Verde → Personajes
- Negro → Explicaciones
- Azul → Extra
- Rojo → Comentarios / Ideas iniciales

Tablero con la planificación de la trama

Empezar a escribir

Esta es posiblemente la parte con la que la mayoría de los autores encuentran dificultades y, definitivamente, es con la que tuve más problemas. No es fácil ponerse a escribir, ni encontrar las palabras adecuadas ni saber organizarlas de tal manera que quien sea que esté leyendo tu obra quiera seguir haciéndolo. A veces, lo mejor es empezar a escribir las partes por las que te sientes más motivado, aquella escena que lleva ya varios días en tu cabeza, por ejemplo. Tarde o temprano se tendrá que escribir el resto, y si ya están escritas algunas partes puede resultar más fácil conectarlas entre ellas.

3.4 Tipos de escritores (según su proceso creativo)

Al igual que existen diferentes tipos de lectores según el número o el género de libros que leen, también existen diferentes tipos de autores según cómo planifican sus obras.

Existen tres tipos de autores diferentes según su manera de estructurar sus creaciones:

3.4.1 Escritor de mapa

Los escritores de mapa son los más estructurados de los tres, aquellos que organizan sus obras de principio a fin con escaletas y fichas de personajes antes de escribir. Desde el momento en el que escriben la primera palabra sobre papel ya saben cómo y cuándo se desarrollará todo. Las escaletas pueden ser más o menos detalladas.

Algunos autores prefieren una breve descripción de los capítulos, otros redactan hasta el más mínimo detalle de todas y cada una de las escenas.

3.4.2 Escritor de brújula

Cuando se ponen a escribir, los escritores de brújula solo tienen una cosa clara, el argumento. Puede que intenten guiar la obra por el camino que ellos quieran, pero al no tener una guía que seguir es posible que se dejen llevar por la historia y no ocurra aquello que tenían pensado en un principio. Los escritores así suelen ser experimentados, así que se les hace más fácil manejar los cambios que inevitablemente surgirán a medida que va llenando las páginas.

3.4.3 Escritor de antena

Los escritores de antena son los menos comunes de los tres, y son aquellos que dependen completamente de la inspiración. Al contrario de los escritores de mapa o de brújula, los escritores de antena no preparan ninguna guía antes de empezar a escribir, ya que solo escriben cuando están inspirados. Es común para este tipo de escritores no acabar con sus

proyectos, o en el caso de acabarlos, que se queden como meros primeros esbozos, ya que al no haber seguido ningún orden ni haber estructurado la trama durante el proceso, los resultados finales no suelen estar demasiado pulidos.

3.5 Métodos de escritura

Hay que tener en cuenta que existen muchos métodos de escritura y que no todos tratan de lo mismo. Es decir, algunos pueden variar la forma de escribir; otros, la cantidad; otros, el orden... Al ser así es posible trabajar usando más de un método a la vez.

3.5.1 El método de escritura de David Foster Wallace (los cinco esbozos)

El escritor estadounidense David Foster Wallace explica que escribir un libro no consiste en crear uno, sino cinco borradores distintos.

Borrador #1: El borrador basura

El primer borrador es considerado el borrador vómito, en el que toda la información es escrita sin molestarse demasiado en su orden y sentido. Es el borrador en el que todo es posible y se sueña a lo grande sin preocuparse por los huecos que puedan quedar en la trama.

Borrador #2: El borrador estructurado

En este segundo borrador es donde se intenta buscar una estructura a la obra, preguntándose si se puede leer y apreciar una especie de orden. He aquí dónde se decide si continuar escribiendo, volver al tablero a modificar la trama o si directamente se abandona el proyecto.

Borrador #3: El borrador bruto

Este es el primer borrador que se podría considerar verdaderamente un trabajo en progreso, un manuscrito que se puede revisar y asegurar que todo lo escrito tiene sentido y sigue un ritmo constante de principio a fin.

Borrador #4: El borrador quirúrgico

Es aquí cuando Foster considera que el borrador está preparado para ser leído por otras personas. Después de tantos borradores, el escritor se ha familiarizado demasiado con la obra, habiendo añadido varias cosas innecesarias que pueden distraer al lector de lo que es realmente importante. Es aquí donde se le pide a un amigo, compañero o familiar que te dé su más sincera y brutal opinión de lo que has escrito.

Borrador #5: El borrador final

Este borrador es la última oportunidad de hacer cambios mayores a la obra, en el que se asegura que no quedan preguntas sin resolver ni asuntos sin zanjar. Esta es la versión que se enviará a la editorial para ser revisada. Después de esto es posible que se haga algún cambio menor a la obra, reescribir algunas frases, modificar alguna escena, pero la obra, como tal, se considera acabada.

3.5.2 El método de los 30 días

Este método se originó en los Estados Unidos como un reto el cual consiste en escribir un libro en un mes. El método propone escribir un mínimo de 1667 palabras cada día, y si se sigue correctamente se debería obtener aproximadamente unas 50.000 palabras al llegar al día treinta.

Por supuesto, este método puede tener sus variaciones. Es posible que se acabe de escribir la obra antes de llegar al día 30, o que no haya dado tiempo a escribir la historia en un mes incluso habiendo llegado al mínimo de palabras cada día. Es posible que el autor se ponga de objetivo escribir tan solo 30.000 palabras en vez de las 50.000 que propone el reto, o incluso que se proponga escribir más. Como ya he dicho, cada autor adapta este sistema como le sea conveniente.

3.5.3 El método del copo de nieve

Lo primero que aconseja Randy Ingermanson (el desarrollador de este método) es anotar cualquier idea que se tenga respecto a la obra en alguna parte, ya sean ideas para escenas, personajes o incluso diálogo, ya que es fácil olvidarse. Una vez se redactan estos pensamientos es cuando se empieza a diseñar la obra, porque por supuesto se necesitan organizar unas cuantas cosas antes de empezar a escribir.

Estos son los pasos que sigue su creador para diseñar sus obras:

1) Escribir una frase que resuma la obra

Cuando se esté redactando una propuesta para vender el libro, esta frase (o al menos una parecida) debería ser de las primeras cosas que se presenten, ya que será lo que venderá el libro al editor.

Se aconseja que esta frase no contenga más de 15 palabras y que se evite lo máximo posible el nombre de personajes, ya que, en su lugar, es mejor centrarse en explicar su objetivo en la historia. Un ejemplo sería:

La princesa debe demostrar su inocencia tras ser acusada de intentar matar a su hermano

Esta sería la frase que resumiría la obra que he escrito para este trabajo.

2) Expandir la frase a un párrafo

Idealmente este párrafo estaría compuesto de cinco frases. La primera para poner en escena al lector, las tres siguientes resumiendo el nudo de la obra, y la última explicando su final.

3) Escribir una página resumen de cada uno de los personajes principales

Ingermanson considera que los personajes son la parte más importante de cualquier novela, y que el tiempo que dediquemos en desarrollarlos valdrá la pena. Por eso escribe un resumen de los más importantes en el que redacta el nombre del personaje; una frase que resuma su historia; las motivaciones que tenga; su objetivo; qué le impide alcanzar ese objetivo; cómo cambiará ese personaje a medida que avanza la historia; y, por último, coge la frase que resume su historia y la expande a un párrafo.

4) Expandir cada frase del pequeño resumen en párrafos completos

Al final de este paso se debería tener un esqueleto de la obra, el cual debería ocupar aproximadamente una página. Aquí se puede entrar un poco más en detalle, pero no demasiado, ya que los párrafos no deberían ser demasiado largos.

5) Escribir un resumen de la historia desde el punto de vista de los personajes principales

Para el personaje principal este resumen debería ocupar una página, mientras que para el resto de personajes relevantes debería ocupar media. Cada uno de los resúmenes debe explicar la historia desde el punto de vista del personaje (como ya menciona el encabezado); por lo tanto, deberían explicar los mismos sucesos, pero de manera diferente teniendo en cuenta que no todos los personajes tendrán la misma información.

6) Expandir los párrafos del paso 4

Es una buena idea volver atrás y revisar que no se tengan que hacer cambios. A estas alturas es posible que se tenga que hacer alguno. Ahora toca entrar un poco más en detalle, y los párrafos del paso cuatro deberían expandirse hasta que ocupen una página cada uno. Aquí es donde se empiezan a tomar decisiones importantes respecto a la trama y averiguando cómo funciona todo.

7) Expandir las hojas de personajes

Lo que Ingermanson quiere que hagamos en este paso es escribir todas y cada una de las cosas que se puedan llegar a saber del personaje, como sus metas y todo aquello que ya se ha redactado antes, pero en detalle. Pero lo más importante será cómo cambiará ese personaje para el final de la novela. De esta manera se harán un poco más reales para el escritor, dará la oportunidad de conocerlos mejor.

8) Anotar todas las escenas necesarias para la novela

En el resumen de la obra (el cual debería ocupar unas cuatro páginas si se ha seguido correctamente el paso 6) se anotan todas las escenas necesarias para explicar la historia. Es mejor anotar solo las esenciales, pero si hay alguna escena que se quiera añadir por algún motivo es mejor apuntarla, ya que es posible que se acabe olvidando. Aconseja que para esto se utilice un documento de Excel: La primera fila (o columna dependiendo de cómo se prefiera trabajar) para marcar la escena; en otra desde qué punto de vista se explica; en otra más grande haz una breve descripción, y todo aquello que consideres relevante añadir, como qué personajes aparecen, por ejemplo.

9) Escribir una descripción narrativa de la obra (Opcional)

Ingermanson explica que este paso lo dejó de hacer ya que él consideraba que no lo necesitaba, pero en caso de ser nuevo a este método de escritura recomienda hacerlo.

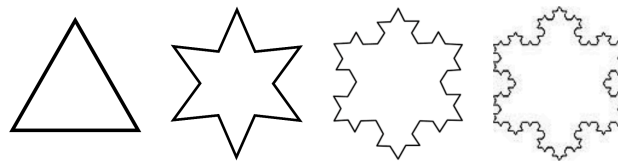
Él solía escribir una o dos páginas por capítulo, dedicando un párrafo a cada una de las escenas, introduciendo frases interesantes y esbozando el conflicto. Si la escena no tenía conflicto ni aportaba nada esencial para la trama, ahora lo sabía y la podía eliminar. Después de tener esas páginas escritas las imprimía y revisaba con un bolígrafo de otro color, haciendo anotaciones en los márgenes sobre ideas que se le ocurrían para mejorar la trama o diálogos entre personajes. Esta revisión también se

puede hacer digitalmente, y servirá como una guía a la hora de escribir el primer borrador.

10) Redactar el primer borrador

Al ya tener la trama bien planeada y estructurada, solo quedarán resolver los pequeños detalles que surjan a medida que se vaya escribiendo la obra. Ahora solo queda hilar todo aquello que ya se ha escrito hasta conseguir el primer esbozo.

Aquí se puede ver una representación visual de cómo se vería este método.



Progreso del copo de nieve

3.5.4 El método mariposa

Este método es aplicado cuando el autor no escribe la historia en un orden cronológico, es decir, que no escribe el capítulo uno, luego el dos, el tres... Sino que va escribiendo escenas o incluso capítulos enteros sin importar que estos se encuentren en secciones completamente diferentes de la obra. Este método lo suelen emplear los escritores de antena, los cuales he mencionado antes. Al depender completamente de la inspiración, es muy probable que vayan escribiendo aquella parte que les motiva más en ese momento y más adelante tengan que volver para rellenar los huecos que quedan entre escenas.

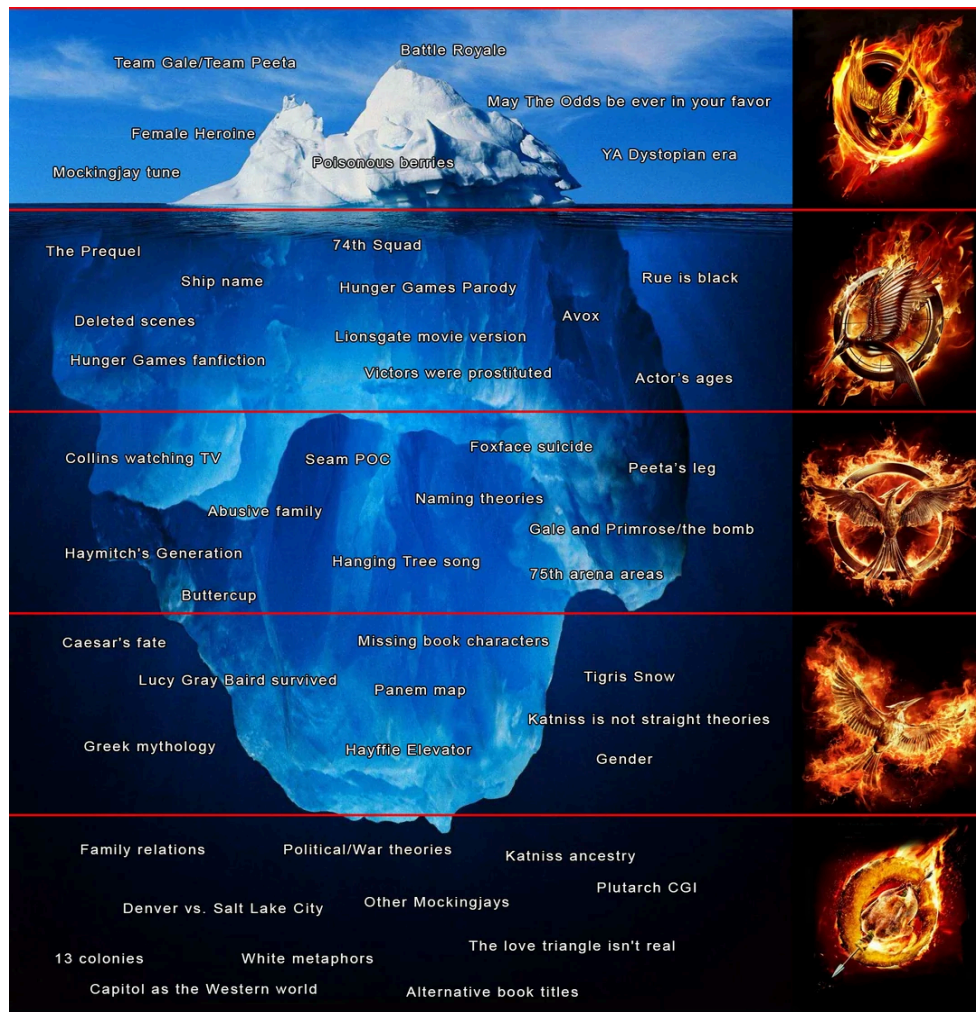
3.5.5 El método del iceberg de Hemingway

Hemingway creía que un escritor puede describir una acción mientras transmite un mensaje diferente sobre la propia acción.

Pongamos por ejemplo (otra vez) el libro *I fell in love with Hope*. En él es cierto que mencionan el duelo, pero va mucho más allá de lo que enseñan. Incluso aunque no lo traten directamente, se puede ver que los personajes no sólo lamentan la pérdida de sus amigos, sino que también sus propias vidas. Otro ejemplo sería cómo al hablar de una enfermedad crónica también se habla del abuso sin referenciarlo directamente.

«Si uno omite cosas o acontecimientos importantes que uno conoce bien, la historia se fortalece. Si se deja u omite algo porque uno no lo sabe, la historia no tendrá ningún valor. La prueba para cualquier historia es la calidad de las cosas que usted omite, no sus editores.» –Hemingway

Aquí tenemos un ejemplo de iceberg de la saga de libros de *Los juegos del Hambre*:



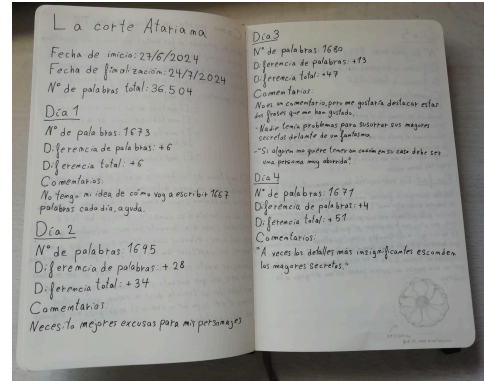
Iceberg de Los juegos del Hambre

En la parte visible del iceberg se encuentran los temas como el Battle Royale, el hecho de que la historia ocurre en un mundo distópico y hechos que sin saber mucho de los libros se pueden llegar a saber. Al contrario, al fondo del todo, en la parte del iceberg que permanece oculta, se encuentran las teorías, referencias y hechos que solo se aprecian si se lee entre líneas. Por ejemplo, las trece colonias que pertenecían a los Británicos en América en comparación a los trece distritos de los libros, teorías políticas, las relaciones familiares, metáforas del color blanco...

4. Marco práctico

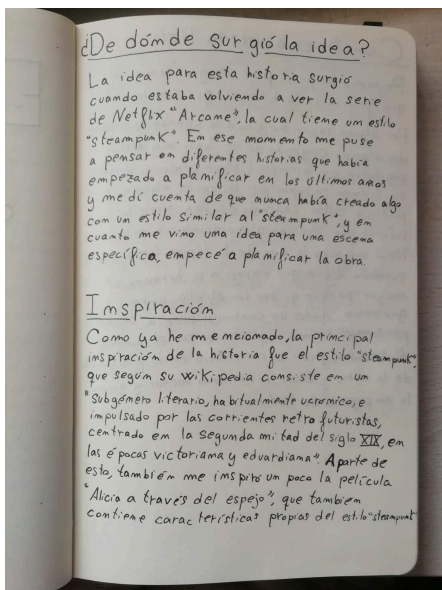
4.1 Documentación del proceso creativo

Para este trabajo decidí documentar mi proceso creativo mientras desarrollaba y más adelante escribía mi propia obra. A la hora de escribir, y como ya he mencionado antes, probé algunos de los métodos de escritura mencionados anteriormente. Al estar probando el método de los 30 días, en esta libreta también fui anotando el número de palabras que escribía cada día junto con algún comentario sobre la obra o mis pensamientos sobre el método.



Primera página del método de los 30 días

Esta también sería la primera vez que acababa de escribir una de mis historias, ya que tengo la mala costumbre de planificarlas pero nunca redactarlas, así que hice de este trabajo un experimento. La obra que decidí escribir ya estaba pensada como tal, no por ello planeada. Era una de las muchas ideas que redacté en su momento, pero nunca llegaron a ver la luz del día, pero me aseguré de anotar qué la inspiró y cómo la fui desarrollando una vez escogida. Al ver que me quedaba muchísimo espacio libre en la libreta una vez finalicé el primer esbozo de mi libro, decidí redactar ahí el proceso de planificación de la obra para que quedara todo inscrito en un solo puesto.



Libreta: Inspiración de la obra

Esto incluye los orígenes de mi historia, sus inspiraciones, descripciones de sus personajes y todas las cosas que he considerado en algún momento añadir con su razonamiento de por qué o por qué no han sido incluidas en la historia final. También he añadido algún comentario explicando dificultades que tuve mientras escribía y/o planificaba y anotaciones generales sobre la obra.

4.2 Introducción de mi obra

Como ya he dicho, para este trabajo escribí mi propio libro. El borrador cuenta con un total de 36.475 palabras que ocupan un total de 183 páginas A5. Este es solo el primer borrador y necesitará pasar por muchas correcciones y esbozos antes de que siquiera considere publicarlo. Incluso aunque revisándolo me encontré muchos errores y cosas que se deben cambiar, estoy orgulloso de mi mismo por haber al menos conseguido escribirlo. Esto no es lo mismo que estar orgulloso de la obra, aún queda mucho antes de que esté orgulloso de ella.

A continuación he dejado la introducción de mi obra.

Introducción

Aleksandra Jarvis era muchas cosas, pero tonta no era una de ellas. Ella, entre otras cosas, era inventora, y de hecho una muy lista. Le encantaba experimentar con diversos cachivaches, aprender de los pequeños mecanismos que tenían. A lo largo de los años también había conseguido completar sus propios inventos, pero del que siempre ha estado más orgullosa ha sido Otis, su propio asistente capaz de completar lo que se le asignara tres veces más rápido de lo que haría cualquier persona.

Aparte de ser una gran inventora, ella era la princesa heredera al trono de Atara, el reino más avanzado en cuanto a maquinaria se trataba. Atara, y en especial su capital, Croita, eran conocidas como las tierras de humo. Siempre había humo saliendo de algún lugar, en especial de las fábricas y diversas máquinas situadas en diversos lugares de la ciudad. Uno de los lugares de dónde más humo salía era la torre Penrose, el segundo edificio más alto de Croita, solo superado por la torre del reloj situada en una plaza en el norte de la ciudad. Aparte de ser una magnífica torre, también era el taller de Aleksandra, su lugar favorito en todo el mundo.

Aleksandra se pasaba horas ahí, en lo alto de la torre, trabajando en sus proyectos, pero solo cuando había completado sus deberes reales, por supuesto. Había veces en las que Aleksandra no tenía tanto trabajo y se podía tomar la libertad de pasar días enteros en su taller. En una ocasión había llegado a pasarse una semana entera en él. Esa fue la semana que construyó a Otis. En realidad ella no necesitaba un asistente para que la ayudara con sus deberes, solía completarlos relativamente rápido, pero quería comprobar si era capaz de construir uno. Pero al cabo de unas semanas se dio cuenta que no tenía suficiente trabajo como para entretener a Otis, así que acabó regalándoselo a su padre, Nikolas Jarvis II, el actual rey de Atara.

Nikolas lo agradeció mucho ya que gracias a Otis y su eficacia en su trabajo, él consiguió más tiempo libre. Aparte de Aleksandra estaba Óscar, su hijo menor. Si se le preguntase, el rey diría que quiere a sus hijos por igual, y cualquiera de los residentes de palacio diría lo mismo. Lo que también dirían es que en la actualidad el rey pasaba más tiempo con el príncipe que con la princesa. Algunos pensarían que es porque la princesa pasa mucho tiempo en su taller, otros pensarían que es porque el rey estaba pensando cambiar a su sucesor.

Veréis, la princesa Aleksandra, al ser la hija mayor, heredaría el trono ante el júbilo de su padre. Esto siempre lo había sabido, y había estudiado y aprendido todo lo necesario para hacerlo algún día. La princesa Aleksandra algún día heredaría el trono y se convertiría en la reina de Atara. No había dudas al respecto, al menos durante unos años no las hubo.

Cuando Aleksandra era aún pequeña, su tío le había regalado una caja de música, una de las pocas que existían en ese entonces. Al verla quedó fascinada. Su pequeña cabeza no acababa de comprender cómo era posible que una cosa tan pequeña pudiera producir tan bonita melodía. Su nueva adquisición no duró mucho. La desmontó en su habitación horas después intentando descifrar su funcionamiento. Sus padres la intentaron castigar, la obligaron a quedarse en su habitación hasta que consiguiera reparar la pequeña caja, algo que creyeron imposible para ella en aquel entonces. Pero la melodía de la pequeña caja ya podía escucharse en palacio la tarde siguiente.

Sus padres, al ver lo cautivada que había quedado la pequeña y su talento en el sector, decidieron alentar su sed de conocimiento y le otorgaron su primer taller. Este fue construido en los terrenos de palacio. Estaba un poco alejado de este, pero solo lo suficiente como para que nadie molestara a la princesa mientras trabajaba, y lo suficientemente cerca para que sus padres no se preocupasen demasiado por ella. Ahí Aleksandra se pasaba horas montando y desmontando diversas máquinas, averiguando el funcionamiento detrás de sus mecanismos.

A Aleksandra no le hubiese importado seguir trabajando en sus inventos en aquel maravilloso taller, pero después de que fuera destruido no le quedó otra.

No se sabe al cien por ciento que ocurrió exactamente ese día. Era un día normal, como cualquier otro, un segundo más tarde se escuchó una explosión en palacio, y cuando fueron a ver qué había ocurrido, el taller de la princesa había sido reducido a escombros. La culpa del incidente se la acabó llevando la princesa, ya que había sido la última persona en haber estado en el taller. Se concluyó que lo que fuera en lo que estuviera trabajando en aquel entonces no había sido construido correctamente y acabó explotando. No hubo heridos, Aleksandra no se lo hubiese perdonado si los hubiese habido.

Ese incidente ocurrió hace ya varios años. Aleksandra nunca se olvidó de él. De vez en cuando volvía al día del incidente, intentando recordar qué fue lo que causó tal explosión. Pero por muchas veces que repetía ese día, siempre llegaba a la misma conclusión. Esa explosión no podría haber sido obra suya. Cualquiera máquina en la que estuviera trabajando en aquél entonces no podría haber causado esos daños, como mucho podría haber salido una pieza volando, causando que se rompiera algún cristal, ¿pero una explosión? No, no pudo haber sido ella.

Aunque, como ya he dicho, ese incidente ocurrió hace ya varios años, nunca llegaría a saber qué pasó realmente ese día, y por lo que sabe el público, ese día fue la princesa la que causó que explotara aquel taller, pudiendo haber herido a quienes pasaran por ahí. Ese fue el día que algunos empezaron a dudar de la princesa, el día que se dividió la corte.

5. Conclusiones

Cada persona puede abordar su proceso creativo de una manera diferente, y muy probablemente será diferente para cada uno. Lo más probable es que la estructura sea más o menos la misma, pero el tiempo que le dedica cada uno a desarrollar esas partes puede variar, y no por eso significa que se esté haciendo mal o que no se esté tomando en serio. Cada uno tiene su propia manera de trabajar.

Existen muchísimos métodos de escritura, muchos más que los que expliqué anteriormente. Por lo tanto, es probable que no sean para los gustos de todos y tengan que buscar otros sistemas para escribir sus obras. Recuerdo que los métodos de escritura son guías, sugerencias, no siempre se tienen que seguir al pie de la letra tal y como son explicados. Se pueden modificar y adaptar a los objetivos que se propone cada uno. El método de los treinta días, como he mencionado antes, no tienen por qué ser 50.000 palabras. ¡No tienen ni por qué ser treinta días! Pueden ser más, o menos, puede durar veinte días, o dos meses, y en vez de 50.000 se escriban 80.000. No son normas, se puede ser un poco flexible.

No es necesario tener cada detalle de la trama planificado. Escribir es un experimento, y hay muchas cosas que pueden cambiar a medida que avanza la obra, así que incluso si se planifica todo de antemano es posible que se acabe teniendo que cambiar. Está fuera de nuestro control. Eso sí, estaría bien tener al menos la idea general estructurada o es más probable que no se acabe de escribir.

Escribir debería ser algo divertido, aunque en ocasiones sea frustrante. Es muy difícil escribir mal, y cuando digo mal no me refiero a faltas ortográficas o que la historia no esté explicada bien. No. Yo me refiero al hecho de escribir. Si alguien se sienta a escribir con ilusión de crear algo, por confuso y extraño que sea, perfecto. Pero si escribe porque se siente obligado, sin ganas, odiando aquello que hace, entonces hay algo que se está haciendo mal. Si odias tener que escribir, quizás es mejor tomarte un descanso y volver a probarlo más adelante. También se podría intentar cambiar de proyecto, empezar a escribir algo nuevo o volver y acabar alguna historia que se quedó a medias. Nadie se siente inspirado ni tiene ganas de escribir las 24 horas del día.

En caso de que haya una época en la que tengas bloqueo de escritor no hay que preocuparse. Todos los escritores lo tienen en un momento u otro. Es normal, y como he dicho antes, nadie

se siente inspirado las 24h del día. He llegado a la conclusión de que la mejor manera de combatir el bloqueo es escribiendo. No tiene por qué ser la obra en la que se está trabajando, puede ser otra que se haya dejado a medias, o incluso escribir un relato corto usando alguna frase de referencia. Lo que se escriba no tiene por qué ser perfecto, no tiene ni que ser bueno, solo necesita ser redactado. Tarde o temprano se volverá atrás a revisar y reescribir aquellas partes que no acaban de quedar bien.

Por último, pero no por ello menos importante, me gustaría tomar esta oportunidad para recordar que no es necesario publicar la historia una vez escrita. Mucha gente piensa que entonces escribirla ha sido una pérdida de tiempo, pero puede que se tenga una buena razón para no publicarla, aunque el simple hecho de no querer hacerlo ya es razón suficiente. Publicar no es una obligación. Si no quieres compartir tu obra con el mundo, este no tiene derecho a leerla. En caso de que se quiera hacer, adelante, seguro que es increíble, pero no será el caso de todos. A veces el simple hecho de tener tu trabajo en tu posesión es más que suficiente, saber que has conseguido poner a papel tu historia, algo que una vez se creyó imposible.

6. Webgrafía

Links:

Tregolam (31 de enero de 2020) *La Trama en la Literatura*

<https://www.tregolam.com/2020/01/que-es-la-trama/>

Querétaro (2017) *Puntos de orientación para escribir un cuento*

<https://www.concyteq.edu.mx/concyteq/uploads/convocatoria/2017-11-10351.pdf>

Qué son los Géneros Literarios. Tipos y ejemplos

<https://estudiarperiodismoonline.com/generos-literarios/>

Mónica F. Enríquez (26 de Abril de 2023) *Procesos creativos: escribir un libro*

<https://es.linkedin.com/pulse/procesos-creativos-escribir-un-libro-m%C3%B3nica-f-enr%C3%ADquez>

Yolanda Galiana (3 de Noviembre de 2021) *Los 3 tipos de autores según su proceso creativo*

<https://www.lecturalia.com/blog/2021/11/03/los-3-tipos-de-escriptor-segun-su-proceso-creativo/>

Jeff Goins (5 de Febrero de 2016) *How to write a book: The 5-Draft Method*

<https://medium.com/@jeffgoins/how-to-write-a-book-the-5-draft-method-495a758159ff>

Marina Tena *Termina un libro en 30 días con el NANOWRIMO*

<https://portaldeescritor.com/articulos/termina-un-libro-en-30-dias-con-el-nanowrimo/#:~:text=Es%20un%20proyecto%20originado%20en,una%20novela%20de%2050.000%20palabras.>

Randy Ingermanson (2014) *The snowflake method for designing a novel*

<https://www.advancedfictionwriting.com/articles/snowflake-method/>

Tasha (4 de Octubre de 2017) *The Advantages and Disadvantages of the Butterfly Approach to Writing*

<https://tashasthinkings.blogspot.com/2017/10/the-advantages-and-disadvantages-of.html#:~:text=The%20butterfly%20approach%20to%20writing%20is%20when%20we%2C%20the%20author,filling%20in%20what%20is%20missing>

Recursos para escritores (18 de Febrero de 2015) *La teoría del iceberg de Hemingway*

<https://megustaescribir.com/recurso/88/la-teoria-del-iceberg-de-hemingway#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20en%20cuesti%C3%B3n%20es,como%20sucede%20con%20un%20iceberg>

7. Anexos

Guía de personajes

Hay ocasiones en las que creo a los personajes antes incluso de tener una idea para su historia, aunque este no fue el caso para esta obra. Todos los personajes los creé después de tener la trama de la historia más o menos planeada. La primera que diseñé fue Aleksandra, mi protagonista. No hubo nada en particular que inspirara los rasgos de los personajes, salvo en el caso de Otis, que fue inspirado en uno de los robots de la película *Alicia a través del espejo* (2016) dirigida por Tim Burton. Lo único que tenía claro es que Aleksandra y sus familiares tendrían el pelo oscuro, como es común en Atara, su reino.

Sin duda, los nombres fueron los que más me costaron, como les suele ocurrir a otros autores. Pasé varias horas en páginas de generación de nombres, o incluso en páginas para nombres de bebés. No estaba buscando nada en específico, pero el nombre de *Alexandra* me gustó y decidí cambiarlo a *Aleksandra* para darle mi toque personal. Hice lo mismo con el nombre de *Nicolas*, que fue cambiado a *Nikolas*. Ahora me gusta pensar que es tradición que los primogénitos de la familia real de Atara tengan una *K* en su nombre.

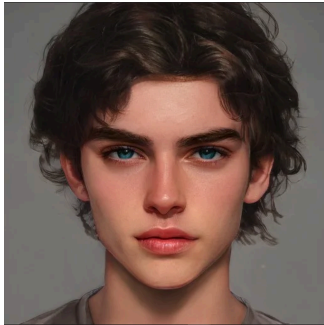
Personalmente, me gusta tener una imagen de mis personajes; de alguna manera me parece que me ayuda a conocerlos mejor. Ya que dibujar no se me da del todo bien, decidí utilizar el programa de *Artbreeder* para ponerles cara. Me gustaría decir que no me gusta usar la inteligencia artificial, pero esta página era la mejor herramienta que tenía para crear a mis personajes de la manera más similar a como yo los tenía pensados. En el caso de Otis, tuve la suerte de que mi amiga Lara lo consiguió capturar exactamente como quería, pero para el resto de personajes esto no fue posible.

Por mucho que se planifique y se le asignen unas características a una serie de personajes, en muchas ocasiones acabas teniendo que reescribir algunos de sus diálogos o acciones, ya que para cuando acabas de escribir la obra, ya llevas varios días trabajando con ellos y les conoces mejor que cuando empezaste. En mi caso, tuve que replantearme una escena al principio de la historia, ya que me di cuenta de que las acciones de un personaje no encajaban con su personalidad y sus creencias, lo cual causó que tuviera que buscar otra manera de que ocurriera lo que tenía que ocurrir en ese momento. Es fascinante cuando tus personajes crecen sin que te des cuenta. A continuación he dejado la guía de personajes.

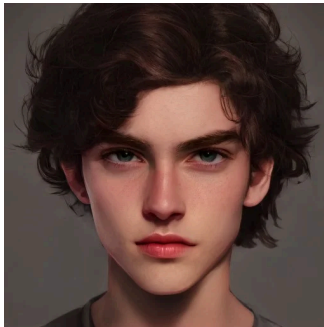
Fotografías (Fuente: Propia)



Aleksandra Jarvis: Protagonista de la obra y princesa heredera al trono de Atara. Tras ser acusada de intentar matar a su hermano, deberá volver a su taller para conseguir la prueba que demostrará su inocencia.



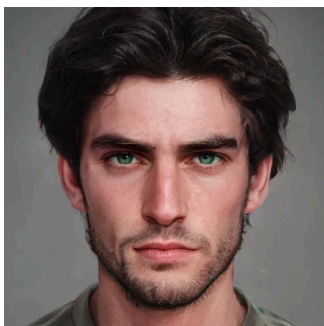
Óscar Jarvis: El hermano pequeño de Aleksandra y el príncipe de Atara. Al ser el hijo menor, nunca ha sido el heredero al trono, pero por alguna razón siempre ha tenido la esperanza de que eso cambiaría.



Elijah Porter: Quién encuentra a Aleksandra después del “incidente” de la torre y la razón por la cual consigue huir de los guardias. Ayudará a Aleksandra a demostrar su inocencia.



Héctor: Un joven inventor que indirectamente ayuda a Aleksandra a demostrar su inocencia. Es el mejor amigo de Elijah y su compañero de piso.



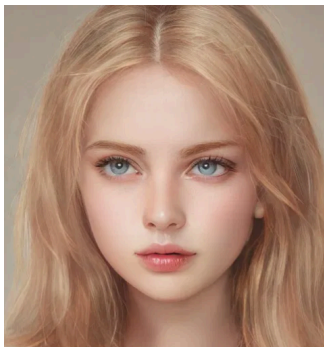
Nikolas Jarvis II: El padre de Aleksandra y Óscar y el actual rey de Atara. Después del “incidente” decide no hacerlo público, dándole una oportunidad a Aleksandra para que demuestre su inocencia, ya que confía en ella.



Agatha: La madre de Óscar y Aleksandra y la actual reina de Atara. No juega un papel tan relevante.



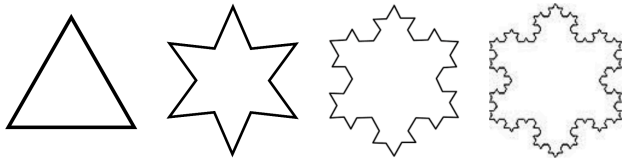
El tío Frederick: El tío de Aleksandra y Óscar y el hermano mayor de Agatha. Es un amante de la historia y coleccionista de artefactos varios. Tiene muy buen ojo y es más listo de lo que aparenta.



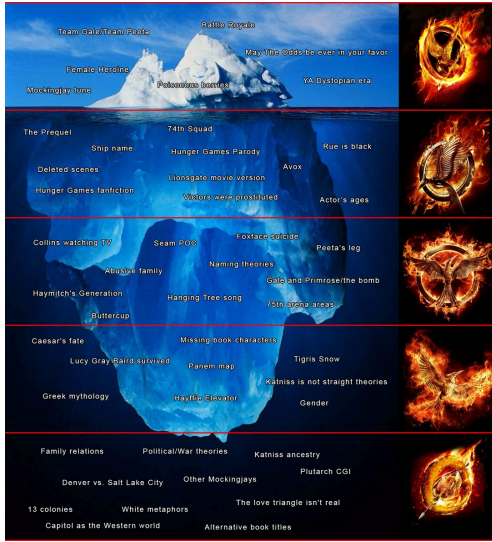
Cicely Forger: La mejor amiga secreta de Aleksandra. Ha sido apodada “El fantasma de la corte” debido a su habilidad de pasar desapercibida. Esto lo usa a su favor para enterarse de todos los rumores de la corte e informar a la princesa.



Otis: El asistente mecánico del rey (anteriormente de la princesa). Creado por Aleksandra en su taller, Otis pasó la gran parte de su existencia trabajando como el asistente del rey antes de que el príncipe empezara a ocuparse de su trabajo.

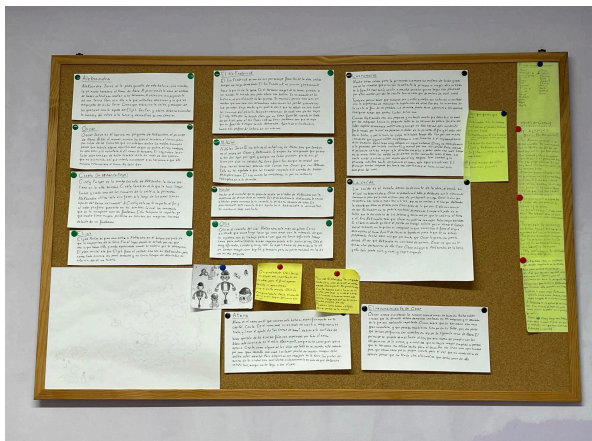


Fuente: <https://www.advancedfictionwriting.com/articles/snowflake-method/>

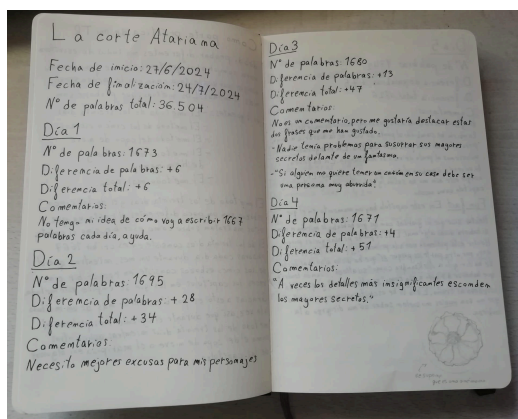


Fuente:

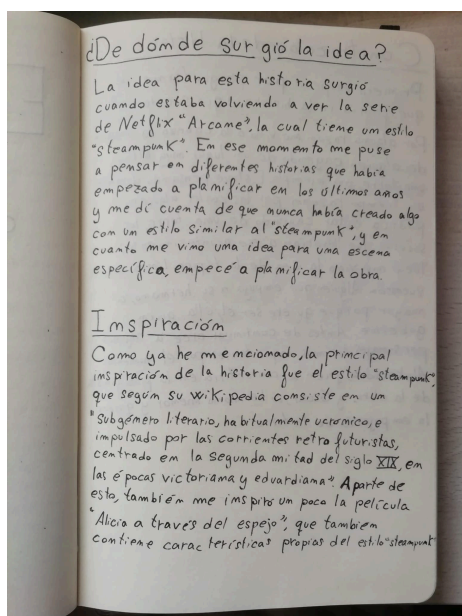
https://www.reddit.com/r/Hungergames/comments/u6hps3/late_but_great_iceberg_of_the_hunger_games_fandom/



Fuente: Propia



Fuente: Propia



Fuente: Propia

Libros mencionados:

- *I fell in love with Hope* -Lancali
- Saga de libros de *Juego de Tronos* - George R. R. Martin
- *El cuarto mono* -J. D. Barker
- *It* -Stephen King
- *Esperando el diluvio* -Dolores Redondo
- *Romper el círculo (It Ends with Us)* -Colleen Hoover
- *La canción de Aquiles* -Madeline Miller
- *Tres días y una vida* -Pierre Lemaitre

- *El juego de Ender (Ender's game)* -Orson Scott Card
- Saga de libros de *Los juegos del Hambre* -Suzanne Collins
- Saga de libros de *Percy Jackson* -Rick Riordan

Entrevistas a autores

Para este trabajo he tenido la suerte de poder contactar con tres autores y poder hacerles una serie de preguntas sobre los orígenes de sus obras y sobre su proceso creativo. Los autores en cuestión son: Lara de las Heras, Antonio Molina (Toni Molins) y Laia Brunet.

Entrevista Lara de las Heras

- **¿Cómo surgió la idea para tu historia?**
Surgió bastante de la nada. Un día diseñé a unos personajes, al día siguiente decidí darles una historia y pues de ahí salió la idea.
- **¿Qué te inspiró para escribir tu obra?**
Realmente, en aquella época, me inspiraba en mis amigos y eso me motivaba bastante a escribir más escenas graciosas basadas en momentos divertidos que pasé con ellos. También que la inspiración duró bastante, incluso después de terminar la obra.
- **¿Cuál fue la parte más desafiante de tu proceso creativo y por qué crees que fue?**
En sí el reto era hilar toda la historia de manera que enganchara al lector, pero creo que lo hice bastante bien considerando la edad que tenía.
- **¿Cómo organizaste el seguimiento de la historia?**
Mientras escribía hice un papelito con los personajes importantes y escenarios dibujados para saber mejor cómo escribir las escenas. Además siempre tenía abierta una página web para buscar nombres e información sobre criaturas mitológicas.
- **¿Mientras planificabas o escribías tu obra hubo algún momento en el que pensaste “la voy a dejar en el cajón”? Y si es así ¿Que te hizo acabarla?**
No, pero eso fue porque estaba muy enganchada a mi historia, como si fuera escritora y lectora a la vez. Me emocionaba mucho mientras lo leía.

- **¿Cómo lidiaste con los “plot holes”?**

Apenas dejé agujeros, realmente cada vez que veía alguna cosa que no cuadraba cambiaba la manera en la que estaba escrito para que tuviera sentido.

- **¿Cómo evitaste el bloqueo de escritor? o ¿Qué hiciste para superarlo?**

En esta obra no tuve bloqueos, pero en otras obras que no han salido a la luz cuando me bloqueaba las dejaba de escribir porque no valían la pena.

- **¿Qué consejo le darías a alguien que no sabe estructurar su obra?**

Le aconsejaría pillarse un papelito y montar su línea temporal con sus hechos más importantes con un texto con las cosas importantes que ocurren en esos momentos con la lista de personajes que aparecen.

Entrevista Toni Molins (Antonio Molina)

- **¿Cómo surgió la idea para tu historia?**

Pues la idea fue surgiendo poco a poco, cocinada a fuego lento. Fue la suma de varias escenas que había dibujado en mi cabeza durante varias semanas desde que tomé la decisión de escribir una historia. Ideas inconexas y sin ningún sentido, hasta que un día, al ver una noticia en la tele sobre la sequía que azotaba Catalunya, de repente se unieron todas las pequeñas escenas que tenía almacenadas y mágicamente cobraron sentido y se fueron conectando unas con otras hasta formar una historia con sentido de principio a fin.

- **¿Qué te inspiró para escribir tu obra?**

La inspiración para comenzar a escribir surgió después de releer una novela de Albert Espinosa. Pensé en la gran habilidad que tenían ciertas personas para crear historias y transmitir emociones, porque todo surgió al comenzar a llorar al terminar "Lo que te diré cuando te vuelva a ver". En ese instante, invadido por esa emoción, sentí la necesidad de intentar imitar a ese escritor que tanto admiro anhelando conseguir un efecto similar en alguna persona que algún día leyera mi historia.

- **¿Cuál fue la parte más desafiante de tu proceso creativo y por qué crees que fue?**

Una de las partes más desafiantes fue la creación de los personajes y definir la temporalidad en la que se iban a mover dentro de la historia. Conseguir dentro de la narración que todo encajara. Por ejemplo definir la edad de los personajes que aparecerían después en un flashback y que la edad fuera coherente en ambos tiempos. Otro hándicap fue elegir el tipo de narrador que quería utilizar para contar la historia. El texto fue analizado por un escritor profesional y tuve que modificar algunos capítulos que estaban narrados en primera persona y el personaje que estaba narrando obviaba una determinada información que en ese instante no podía contar, ya que revelaba datos definitivos para descubrir al villano. Así que tuve que modificar varios capítulos cambiando el narrador para no desvelar ese dato relevante. Y finalmente todo el proceso de corrección, maquetación, diseño de portada, diseño de sinopsis, diseño del extracto con mis datos, la foto de la contraportada....no pensaba que todo este trabajo tuviera tanta relevancia....

- **¿Cómo organizaste el seguimiento de la historia?**

Yo siempre utilizó tres documentos que diseño antes de comenzar a escribir:

- 1) Resumen general de la historia de principio a fin con los acontecimientos más relevantes e indispensables. Localizaciones. Fechas, etc....
- 2) Documento con el diseño de los personajes con todo lujo de detalles de cada uno de ellos.
- 3) Escaleta temporal. Documento con los hechos relevantes ordenados por la fecha en que suceden.

Estos tres documentos para mí son primordiales ya que me sirven de guía durante la escritura, en cuanto a saber, por ejemplo, si un personaje ha quedado a cenar, saber que le gusta comer o qué tipo de ropa llevará puesta en esa cita. Que pensará mientras está detenida en un semáforo dentro de su vehículo, como se comportará ante una situación de estrés en el trabajo, etc..... Del mismo modo la escaleta temporal es mi hoja de ruta en la que ya tengo predefinidas incluso subtramas perfectamente ordenadas temporalmente....

- **¿Mientras planificabas o escribías tu obra hubo algún momento en el que pensaste “la voy a dejar en el cajón”? Y si es así ¿Que te hizo acabarla?**

Por suerte no tuve en ningún momento esta sensación. La emoción y la ilusión que tenía por empezar y sobre todo acabar esta historia, me espoleó desde el primer instante con energía suficiente hasta que pusé el punto y final. Cada día estaba deseando ponerme al mando de la historia y continuar con la vida de mis personajes que me esperaban inmóviles en la última escena que escribí el día anterior.

- **¿Cómo lidiaste con los “plot holes”?**

Como te comentaba anteriormente, antes de empezar a escribir llevo semanas pensando en la historia en mi cabeza almacenando distintas historias dentro de unas cajitas imaginarias que las contienen con mimo a la espera de ser conectadas. Una vez tengo todas esas cajitas conectadas comienzo a escribir un pequeño resumen de varias páginas con los hechos que considero más relevantes. A continuación diseño los personajes y como último documento la escaleta temporal. Como puedes ver intento tenerlo todo muy bien ordenado para que la única duda que pueda tener sea con las subtramas que van apareciendo conforme diseño los escenarios. El peso principal de la trama y la interconexión de los personajes la intento tener controlada antes de comenzar a escribir.

- **¿Cómo evitaste el bloqueo de escritor? o ¿Qué hiciste para superarlo?**

En esta ocasión, como también te comentaba al principio de la entrevista la ilusión y la emoción que sentía al comenzar esta aventura no me permitió tener ni un instante de dudas o bloqueo a la hora de continuar escribiendo durante los nueve meses que tardé en escribir esta historia.

- **¿Qué consejo le darías a alguien que no sabe estructurar su obra?**

Solo podría aconsejarle una cosa: Formación específica sobre cómo escribir una novela.

Por suerte existen muchas formaciones técnicas para comenzar a escribir un texto con una mínima calidad. Es muy importante intentar dominar el máximo de variables que acabarán dando forma a tu historia, ya que el destinatario final de tu texto, el lector, espera adentrarse en un mundo sin fisuras, con un mínimo de calidad, que le mantenga

enganchado a la historia página tras página.....todos estos parámetros y detalles se deben de tener en cuenta a la hora de comenzar a escribir. Otra variable importante consiste en definir tu estilo como escritor, este es un factor diferencial. Este detalle no te lo enseñan en ninguna academia. Este es un valor único que te hace único.

Entrevista Laia Brunet

- ¿Cómo surgió la idea para tu historia?

En un principio, surgió de dos aspectos. La primera se centró en el género de la historia. Tenía claro que me atraía la ciencia ficción. Además, había leído diversas lecturas, y visto películas y series de ese eje. Así que, a partir del contacto cercano con mi entorno, es decir, de la amalgama de tantas otras y diversas historias de ciencia ficción, nació mi historia "Ataraxia".

La segunda idea de la cual partió mi novela fueron las conversaciones filosóficas. Me interesaba reflexionar con otras personas y extraer diferentes conclusiones sobre un tema desconocido y sin respuestas, como por ejemplo la muerte. De modo que construí una trama en la que los personajes estuvieran rodeados de diversos dilemas filosóficos.

- ¿Qué te inspiró para escribir tu obra?

La fuente que me incitó a escribir esta obra fue una cita que leí en el libro "Donde los árboles cantan" de Laura Gallego: "Ahora tú debes decidir si seguirás siendo una oyente o, por el contrario, saldrás en busca de tu propia historia".

- ¿Cuál fue la parte más desafiante de tu proceso creativo y por qué crees que fue?

Mi mayor reto fue el inicio del proceso creativo, es decir, comenzar a escribir la historia. Es curioso porque previamente había detallado los personajes, la ambientación y cómo iría la trama. Sin embargo, me fue difícil expresar esas ideas abstractas en algo tan concreto como las palabras. Ahora sé que el motivo fue porque tenía muchas expectativas y buscaba plasmar a la perfección, con todo lujo de detalles, la historia que tanto había disfrutado imaginándola. No solo se trata de escribir, sino también de sentir. Buscaba detrás de esas palabras los sentimientos e ideas que quería transmitir al lector. Y eso, a fin de cuentas, supuso un gran problema para mí.

- **¿Cómo organizaste el seguimiento de la historia?**

Lo organicé en torno a una estructura de trama que descubrí del autor Dan Wells, la "estructura de los siete puntos". Asimismo, el seguimiento se basó en un horario que ideé para ir siguiendo la escritura y, más tarde, la revisión.

- **¿Mientras planificabas o escribías tu obra hubo algún momento en el que pensaste “la voy a dejar en el cajón”? Y si es así ¿Que te hizo acabarla?**

No pensé tanto en que iba a abandonar la historia, sino que más bien me venía a la mente el pensamiento de que no era capaz de escribir una buena novela. Fue en el proceso de planificar la obra cuando no me llegaba ninguna idea satisfactoria. Pero, al final, lo que me empujó a escribirla y a terminarla fueron las conversaciones con unos amigos y familiares, y mi pasión por la escritura. La escritura, y con esta historia, representa una manera de expresar mi grito, mis sentimientos y reflexiones. Escribí por la motivación de explicar historias para que los lectores pudieran emocionarse e inspirarse.

- **¿Cómo lidiaste con los “plot holes”?**

Lidié con los "plot holes" a través de muchas conversaciones con personas de confianza: el lector alfa y los lectores beta. Les hablaba de mi historia de forma resumida y entre las interacciones llegábamos a algunas opciones para solucionarlos. Escribir un libro puede parecer solitario, pero en realidad lo escribes con la ayuda de la gente que te rodea.

- **¿Cómo evitaste el bloqueo de escritor? o ¿Qué hiciste para superarlo?**

Para empezar, no evité el bloqueo de escritor. Lo tenía cada vez que pensaba en la historia y no encontraba nada, pero cuando me ponía a escribir me adentraba en profundidad en el mundo y en el proceso de escritura. Encontré inconscientemente la respuesta: escribir. Escribir de todo y de nada, pero no parar nunca de escribir. Ya vendrán las quejas, correcciones y errores más tarde. Pero cuando empiezas a escribir, solo puedes pensar en la misma acción de escribir.

- **¿Qué consejo le darías a alguien que no sabe estructurar su obra?**

Mi consejo sería que investigara diferentes estructuras de trama. Hay cuantiosos y de diferentes formas, algunos más completos como el de la "estructura de los siete

puntos" o, en cambio, otros no tanto como la estructura clásica de planteamiento, nudo y desenlace. También conozco otro modelo del autor Brandon Sanderson que estructura sus novelas en: promesa, progreso y recompensa. Sé que puede parecer poco original, pero para los que empiezan a introducirse en este ambiente y para los que tienen dificultades a la hora de estructurar, recomiendo que empiecen adoptando el modelo que más les gusta y, a medida que se vaya obteniendo experiencia, ir cambiando y añadiendo otros aspectos en el modelo de estructura original.