

6. TRABAJANDO LA TRAMA II

Ya hemos visto las tres divisiones fundamentales (planteamiento, desarrollo y desenlace) en las que se divide la trama de una novela.

Pero para explicarlas nos hemos estado refiriendo sin cesar al conflicto. Ha llegado la hora de explicar qué es el conflicto, así como otros elementos que intervienen en la trama.

Elementos que, si manejas con acierto, te asegurarán la atención del lector y harán de tu novela un todo inteligente, coherente y genial.

EL ELEMENTO DETONADOR

Hemos quedado en que, a lo largo del planteamiento, debes introducir el punto de partida. El estado de las cosas antes de que algo, un acontecimiento, venga a romper el equilibrio.

Ahí, con ese acontecimiento que viene a alterarlo todo, empieza el conflicto. Es a lo que llamamos elemento detonador.

Puede que parezca algo insignificante, pero lo trastocará todo y, desde ese punto, ya nada volverá a ser lo mismo.

Por ejemplo, un importante ejecutivo pierde su trabajo.

Como ya hemos visto también, la novela tiene que empezar contándonos un poco de ese ejecutivo, el contexto. ¿Por qué merece el adjetivo de “importante”? Porque trabaja para una gran empresa multinacional que le permite proporcionar un alto nivel de vida a su familia, al tiempo que él se siente plenamente realizado con el poder que le brinda su cargo. Esa es la situación de partida, la normalidad.

Perder el trabajo es el elemento detonador que va a cambiar todo en la vida de este ejecutivo.

El elemento detonador es, por tanto, una pieza fundamental en la trama. Debes cuidar muy bien el momento en el que lo introducirás.

Una novela cuenta una situación que cambia, así que no puedes incluir el elemento detonador demasiado pronto, porque primero el lector tiene que conocer el estado de

cosas original; tampoco puedes introducirlo demasiado tarde, porque para entonces echará en falta ese cambio que es el núcleo de toda la novela.

Introducir en el momento adecuado el elemento detonador tiene mucho que ver con acertar con el momento en el que situarás el comienzo de tu novela.

De ahí que te recomendemos que empieces a narrar en el momento más próximo posible a aquel en el que el elemento detonador va a hacer acto de aparición.

Si necesitas dar contexto extra sobre cuál era el estado de cosas antes de que el conflicto estallara, puedes introducirlo más adelante (ya durante el desarrollo) en forma de recuerdos, a través de *flashbacks*.

Como queda dicho, el elemento detonador introduce el conflicto. Así que asegúrate, antes de darle paso, de haber dado al lector las claves de por qué el conflicto lo es. Es decir, por qué lo que está sucediendo afecta al protagonista.

En el caso del ejecutivo sabemos que le importa el nivel de vida que su puesto le permite dar a su familia, así como que disfruta del poder de su cargo. Perder lo segundo y ver peligrar lo primero sin duda le va a afectar.

EL CONFLICTO

Y así llegamos al conflicto.

El conflicto es fundamental. Sin conflicto no hay historia. O mejor, no hay historia que importe.

Escribe una novela sobre el tema que quieras, del género que prefieras: si no hay conflicto, si este no queda lo suficientemente claro o si no logra despertar la atención del lector, tu novela habrá fallado.

Atención, porque aunque el conflicto empieza a hacerse explícito con el elemento detonador, tiene que estar presente desde la primera página.

En el caso del ejecutivo, tiene que quedar claro lo realmente importante que es ese trabajo para él y por qué. Tiene que quedar claro que sobre ese trabajo ha construido su identidad y que perder el trabajo es perderse a sí mismo.

Solo si el conflicto aparece desde la primera página se entenderá en toda su dimensión cuando por fin estalle.

Pero además, el conflicto debe perdurar casi hasta el final de la novela. Por eso, no debe resultar banal. Debe ser algo vital para el protagonista.

El conflicto resultará de una lucha con algún elemento externo, ajeno al protagonista. Las fuerzas de la naturaleza, un rival, una enfermedad, etc. O bien de una lucha interna, contra alguna faceta de su propia personalidad: un miedo, una falsa creencia, un vicio, etc.

Sin embargo, recuerda que las novelas más interesantes son aquellas en las que un conflicto externo acaba por destapar un conflicto interno. Por ejemplo, una persona aislada durante unos días por una tormenta de nieve (elemento externo) aprende a estar sola y a ser más independiente (elemento interno).

Por otro lado, las fuerzas negativas del conflicto tienen que equilibrarse una y otra vez con las fuerzas positivas que el protagonista esgrimirá en su contra. De esta manera el conflicto se intensificará y crecerá gradualmente hasta llegar al clímax.

Por ejemplo, el ejecutivo emprenderá la búsqueda de un nuevo empleo semejante al anterior (fuerza positiva). Pero su formación está desfasada y deberá volver a formarse (fuerza negativa). El ejecutivo empezará a tomar clases de chino (fuerza positiva). Pero su edad será un problema en todas las entrevistas a las que acude (fuerza negativa).

¿Ves cómo fuerzas negativas y positivas se equilibran haciendo que el conflicto perdure, vaya modificándose y variando sus matices? Esa es la clave de un buen conflicto y constituirá un desarrollo sólido.

Como ves, el conflicto debe obligar al protagonista a tomar posiciones, a actuar, a tratar de neutralizarlo. Porque todo ese esfuerzo del protagonista por acabar con el conflicto será el que le haga evolucionar, completando su arco dramático de personaje.

Por último, el conflicto está siempre relacionado con los objetivos del protagonista, con sus aspiraciones y sus metas. Lo que el protagonista hace por alcanzar sus objetivos es lo que desencadena la acción.

Como vimos cuando hablábamos del personaje, en una novela bien tramada el protagonista tiene que tener objetivos. El conflicto se relaciona con la consecución de esos objetivos, porque muchas veces supone la imposibilidad de alcanzarlos.

Puede que los objetivos del protagonista cambien a lo largo de la novela, puede que los logre o puede que no. Pero ten claro que los objetivos, el deseo último que mueve al protagonista, son la gasolina del conflicto.

Si el protagonista no tiene un objetivo o si este es banal o inverosímil, faltará la gasolina, el conflicto perderá fuerza y el lector se aburrirá y abandonará tu novela.

Así que no olvides alinear los objetivos de tus personajes, en especial del protagonista, con el conflicto.

EL CLÍMAX

Hemos hablado del conflicto como motor de la trama. Pues bien, el conflicto debe desarrollarse hasta llegar a un clímax o punto álgido que genere una crisis a partir de la cual la historia avance hacia su desenlace.

El clímax es el punto de inflexión de la historia, el momento más emocionante y dramático.

Este punto de inflexión puede ser un reconocimiento, una decisión o una resolución. En el momento del clímax el protagonista comprende lo que antes no comprendía, se da cuenta de lo que debe hacerse para resolver el conflicto y finalmente decide hacerlo.

Tenlo presente: el clímax actúa como el momento de mayor tensión emocional en una historia.

El clímax en la historia de nuestro ejecutivo podría darse cuando comprende que jamás va a volver a conseguir un empleo como el que tenía. Pero por el camino, mientras se afanaba en conseguir un nuevo trabajo, comprende que el poder del que disfrutaba implicaba también altas dosis de estrés que hacían que su salud se resintiera. Además, también

comprende que su familia siempre ha preferido poder compartir tiempo con él que disfrutar del nivel de vida que su sueldo les proporcionaba.

Así que por fin comprende lo que tiene que hacer: deja de buscar trabajo como ejecutivo y empieza a impartir clases de chino, idioma y cultura de los que se ha enamorado mientras los estudiaba en su intento de recuperar su antigua vida.

Sin duda toda buena historia necesita un clímax. Pero ten presente que un evento al azar, como un accidente automovilístico o una enfermedad repentina, no son más que situaciones extremas, a menos que al escribir sobre ellas crees un conflicto que logre atraer la atención del lector sobre los personajes.

El clímax presenta un momento de crisis y catarsis. El protagonista llega a un límite y como consecuencia de la tensión emocional generada, sufre una transformación (positiva o negativa). Desde ese momento, su nuevo yo estará en condiciones de afrontar el conflicto de otra manera y eso conducirá al desenlace.

Por eso el clímax siempre debe ser presentado como una escena. Es «el momento» que el lector ha estado esperando, por lo que lo mejor es apostar por la descripción.

Evita dar cuenta del clímax a través de un diálogo: la crisis es un momento de introspección del protagonista, de propio reconocimiento, de autoanálisis. Por tanto, tienes que mostrar de manera efectiva qué sucede en su interior, cuáles son sus pensamientos, sus sentimientos y sus emociones, dejando constancia del intento del protagonista por encontrar un camino moral que tenga en cuenta todas las circunstancias que han jugado algún papel hasta el momento en su historia.

En definitiva, la narración del clímax debe dejar constancia de un cambio en el protagonista que nos conducirá hasta el desenlace.

El clímax se relaciona de manera directa con los objetivos del protagonista que hemos mencionado más arriba. El clímax debe ser el momento en el que el protagonista alcanza por fin su meta después de superar todos los obstáculos. O el momento en que comprende que finalmente nunca podrá alcanzar su meta. O el momento en que comprende que sus objetivos eran erróneos y que ha estado confundido todo el tiempo.

Pero además, el clímax se relaciona también con el final de la novela. Según el clímax, así será el desenlace. Y si tienes pensado un determinado desenlace, debes procurar construir un clímax que esté en consonancia y lo prepare.

Recuerda los cinco tipos de final que señalamos más arriba (el protagonista consigue lo que desea y es feliz; el protagonista consigue lo que desea, pero no es feliz; el protagonista no consigue lo que desea, pero es feliz de igual manera; el protagonista no consigue lo que desea y eso le hace infeliz; el protagonista encuentra que sus metas originales eran defectuosas y al llegar el final no le importa si las alcanza o no). Según la situación en que deseas que termine tu protagonista, deberás construir el clímax.

En nuestro ejemplo del ejecutivo en busca de empleo, el final elige la opción del protagonista que comprende que sus metas eran erróneas. El clímax, en consecuencia, solo podía ser un momento de comprensión que le haga ver que ha estado equivocado.

Por último, recuerda también que el clímax juega un papel crucial en el tiempo del relato: si ocurre demasiado pronto los lectores esperan todavía otro punto de inflexión; si se produce demasiado tarde, los lectores se impacientarán porque considerarán que el protagonista es demasiado lento en sus resoluciones.

PUNTOS DE GIRO

Como ya hemos visto la tensión de una novela no es monocorde.

Aumenta progresivamente desde el elemento detonador, sigue aumentando a través del desarrollo y alcanza su cenit en el clímax.

Sin embargo, dentro de esa línea ascendente, es posible distinguir pequeños altibajos. Los momentos de exposición de ideas, las descripciones de estancias o ambientes, las recapitulaciones de la acción menguan la tensión y ralentizan el ritmo narrativo.

Por eso, hay que introducir puntos de giro que reconduzcan la acción, dándole un empujón hacia adelante que vuelve a darle tono a la historia.

Los puntos de giro son aquellos momentos dentro de la historia que establecen un punto de inflexión, un cambio en el devenir de la historia que transforma el curso de la acción.

Debes introducir un punto de giro en tu trama cuando necesites:

- Hacer girar la acción en una nueva dirección.
- Volver a suscitar la cuestión central, aunque sin resolverla todavía.
- Introducir una toma de decisión o un compromiso por parte del protagonista.
- Añadir un elemento que amenace la consecución de los objetivos del protagonista.
- Situar la acción en un nuevo escenario o centrar la atención en un aspecto diferente.

En resumen, los puntos de giro articulan las diferentes partes de la trama, conectándolas entre sí.

El elemento detonador es un punto de giro. También el clímax lo es. El primero une el planteamiento al desarrollo. Mientras que el segundo une el desarrollo al desenlace.

Pero lo normal es que haya más puntos de giro a lo largo de la trama.

Por ejemplo, los puntos de giro suelen coincidir con el momento en que las fuerzas que el conflicto pone en juego tratan de equilibrarse. Cuando una fuerza negativa entra en acción, hay un punto de giro. Lo mismo cuando entra en acción una fuerza positiva.

Traigamos de nuevo a escena a nuestro ejecutivo y repasemos su historia:

El ejecutivo pierde su empleo (elemento detonador/punto de giro), emprende la búsqueda de un nuevo empleo semejante al anterior (punto de giro). Pero su formación está desfasada y deberá volver a formarse (punto de giro). El ejecutivo empezará a tomar clases de chino (punto de giro).

Como ves, los puntos de giro introducen cambios en la acción. Estos cambios tienen que ser lo suficientemente significativos e impulsar la trama hacia nuevos derroteros.

Recuerda que manejar correctamente los puntos de giro es indispensable, sobre todo si has elegido una historia que plantea situaciones de incertidumbre o misterio.

CRONOLOGÍA

Al empezar a planear tu trama, también deberás valorar en qué orden vas a presentar los acontecimientos de tu argumento.

Lo común al escribir es seguir la lógica causa-efecto. Ahora bien, en ocasiones puede resultar útil alterar el orden para darle más interés.

Por ejemplo, en una novela puede haber varios personajes importantes que en diferentes puntos de la historia se conviertan en el centro de la misma. La historia de cada personaje tiene de hecho su propia cronología, pero lo que sucede a cada uno de ellos no siempre afecta o se relaciona con el resto de personajes. Así que se podría dividir la historia de cada uno de los personajes en varios fragmentos o escenas y luego mezclar esos fragmentos entre sí, de modo que la acción salte de un personaje a otro y, con ello, de un momento a otro, alterando la cronología.

Otro ejemplo: has escrito dos escenas en las que intervienen tus dos protagonistas, Enrique y Lucía. Has escrito esas escenas en orden, siguiendo su cronología, lo que sin duda resulta más sencillo. Sin embargo quieres que se comprenda que entre ambas escenas, aunque están relacionadas, ha pasado el tiempo. Si las dejas una a continuación de la otra, tal como las has escrito, puede parecer que el lapso de tiempo que las separa es corto o incluso inexistente. Pero si entre ambas escenas incluyes una nueva en la que sólo aparezca Lucía, o incluso Lucía en compañía de un tercer personaje, habrás logrado que el lapso de tiempo entre las dos escenas parezca mayor.

Encontrar el lugar más adecuado para cada fragmento de cada historia de cada personaje es uno de los retos más interesantes que plantea la escritura. Se trata de jugar con el orden de las diferentes escenas (o al menos de las más significativas) y ver qué combinación funciona mejor.

Puede que desees usar un orden cronológico lineal, empezando tu historia por el principio y avanzando hacia el final.

O puede que consideres mejor saltar hacia atrás y hacia adelante para introducir la información que la trama necesita para desarrollarse.

Esos saltos adelante y atrás que alteran el orden lógico del transcurrir del tiempo son las anacronías.

Las anacronías son uno de los más útiles recursos del escritor porque son de los más efectivos literariamente hablando. Las anacronías se usan para romper la linealidad e introducir cambios que enriquezcan la lectura.

Las dos principales anacronías son: los *flashbacks* o analepsis (saltos hacia atrás) y las prolepsis (anticipan una escena posterior). Vamos a verlos.

ANALEPSIS

La analepsis es un pasaje retrospectivo que rompe la secuencia cronológica de la narración. Como queda dicho es lo que se conoce como *flashback*. Con ella la historia vuelve hacia atrás para contar hechos que sucedieron antes del punto en que se encuentra en ese momento la narración para completar información.

Imaginemos una novela que comienza con un soldado que está en una trinchera bajo el fuego enemigo. Evidentemente, la historia puede avanzar desde ahí. Pero lo común es usar la analepsis (o *flashback*) para permitir al lector conocer más detalles: quién es el protagonista, cuándo se alistó, por qué lo hizo, cómo ha llegado a esa trinchera, etc.

Estos datos pueden darse de manera lineal:

El soldado está en la trinchera. Hay un salto hacia atrás y se nos cuenta toda su historia hasta llegar al momento en que encontramos al soldado en la trinchera. Y desde ahí la historia continúa hacia su desenlace, contando los avatares del soldado en la guerra.

(A este tipo de comienzos, en los que la acción ya está en marcha, se les denomina *in media res*, hablaremos de ellos más tarde).

O bien los *flashbacks* pueden alternar con el discurrir lineal de la historia. La narración avanza hacia delante y, de vez en cuando, se incluye un *flashback* que va aportando la información necesaria.

El soldado está en la trinchera bajo un bombardeo. La narración nos cuenta el momento en que se alistó mediante un *flashback*. La historia vuelve al presente, el bombardeo ha

terminado y la compañía del soldado se retira a retaguardia. Hay un *flashback* que nos habla de la instrucción del soldado en una academia militar. La narración vuelve al presente...

Esta última forma de usar el *flashback* es bastante común y muy útil.

Pero no debes ver el *flashback* únicamente como un recurso para incorporar información o datos relacionados con el pasado y el contexto de la narración. Hay también otras formas interesantes en que puedes usarlo.

El *flashback* es un recurso que puede ser de mucha utilidad para romper una narración lineal o estancada.

Puede actuar como un punto de giro, introduciendo un cambio en la acción al presentar un hecho que, aunque ocurrió en el pasado, viene a alterar el presente.

También puedes usarlos para cambiar el ritmo o la tensión de un pasaje, usándolo bien como atenuador (si el *flashback* narra un momento de baja tensión), bien como estímulo (si el *flashback* narra un momento de tensión alta o revela información clave).

Por último, recuerda que el *flashback* puede ser toda una escena, con descripciones, diálogos, etc., o una simple frase.

Raúl se sentó ante su mesa de trabajo. Todavía estaba conmocionado por el encuentro que acababa de tener con Lucía en el andén del metro. Había estado tan enamorado. Y ahora, como entonces, volvía a sentir esa sensación en la boca del estómago al pensar en ella. Su compañero asomó detrás de la mampara que separaba sus mesas. Parecía nervioso. Atropelladamente le contó el rumor que corría por la oficina: iban a despedir gente.

Como ves, en el párrafo anterior se incluye un pequeño *flashback*: el par de frases que cuentan brevemente que Pedro estuvo enamorado de una mujer llamada Lucía. Pero a continuación la historia continúa en el momento presente: hay rumores ominosos en la oficina. Probablemente más adelante la historia deberá incurrir en nuevos *flashback* más extensos para contar la relación que en el pasado tuvieron Pedro y Lucía.

PROLEPSIS

La prolepsis lo que hace es adelantar hechos que acontecerán en el futuro. Es decir, es la narración anticipada de un hecho que ocurrirá en un punto posterior del relato.

Imaginemos a nuestro soldado, está en la trinchera y a su lado está un compañero al que el sargento ordena ir a tender una línea telefónica. El autor puede servirse de una prolepsis para adelantar acontecimientos, por ejemplo: «El soldado X no volvería a ver al soldado Y hasta seis meses después en un hospital militar en territorio enemigo».

Esa frase es una prolepsis en la que se adelanta que el protagonista va a acabar en territorio enemigo y además en un hospital, luego probablemente será herido. La acción se desarrollará después normalmente hasta el momento en que la narración de los acontecimientos dé cuenta de esos hechos.

Como recurso, la prolepsis es difícil de emplear sin revelar información importante. Pero, como has visto en el ejemplo anterior, si se utiliza con precisión puede ser una excelente herramienta para generar tensión, ya que se pueden introducir hechos decisivos sin que el lector se haga una idea clara de por qué ocurrirán.

Pero, ojo, porque su abuso puede arruinar una narración. A veces se recurre a hacer incursiones al futuro para explicar cosas del momento presente en que se halla la narración, pero sería mejor que esa explicación se introdujera de otro modo.

Por ejemplo, imagina la historia de una niña que se traslada a vivir a un nuevo lugar. A medida que describe sus primeras impresiones sobre su nuevo entorno no deja de repetir que más adelante todo aquello sería para ella muy conocido y querido. Insinuar una vez cómo será la relación de la niña con su nueva residencia puede ser interesante, pero repetirlo es machacón. Lo que correcto es dejar avanzar la acción y mostrar cómo los sentimientos de apego de la niña se van consolidando a lo largo del tiempo debido a experiencias que la ligan al lugar.

Como ves, un buen uso del tiempo resulta imprescindible para que una narración cobre vida.

Y lo es porque permite saltar por encima de hechos poco interesantes, acelerar el tiempo cuando los acontecimientos lo requieren o ralentizarlo cuando lo demanda la narración.

Por ejemplo, hay ocasiones en las que el devenir temporal de la historia debe acelerarse: por ejemplo, cuando el protagonista hace un viaje para visitar a su madre no tenemos por qué describir con minuciosidad el paisaje que ve a través de la ventanilla de su coche, o las canciones que escucha, o el número de paradas para repostar gasolina que efectúa; simplemente, escribiremos que «David pasó doce interminables horas al volante hasta que aparcó frente al apartamento de su madre».

De la misma forma, habrá escenas que requieran un tempo mucho más lento, como pueden ser los momentos de gran tensión emocional. Si no utilizas con propiedad este recurso, el lector puede verse perdido en momentos que deberían requerir más atención y que, sin embargo, pasan ante sus ojos con demasiada velocidad.

Así que para ralentizar o acelerar el tiempo nos servimos de la pausa y la elipsis. La pausa haciendo que el tiempo se detenga y la elipsis, por el contrario, omitiendo circunstancias y haciendo que se eliminen partes de la narración para acelerar así la acción.

LA PAUSA

La pausa hace que la acción del texto se detenga casi por completo, con el fin de resaltar algún detalle concreto.

Es un elemento que suele usarse a la hora de mostrar los pensamientos de un personaje. La acción se detiene para dar paso a un momento de introspección donde se recogen las reflexiones o sentimientos del personaje.

Cuando es preciso que el personaje repase y medite sobre lo que ha acontecido o cuando toma una determinación (para vencer un obstáculo o plantarle cara al conflicto de manera definitiva), es apropiado usar la pausa para ralentizar la acción. Esos momentos son sin duda decisivos para la historia y su comprensión, por lo que conviene darles el peso necesario.

Por eso, y aunque pueda parecer chocante, una pausa puede actuar como un punto de giro. Si el personaje, en sus reflexiones, toma una decisión o llega a una conclusión que, de algún modo, modifique en adelante el curso de la acción.

La pausa puede ser mínima (por ejemplo, el tiempo necesario para expresar una opinión sobre algo que se ha dicho) o dilatarse por espacio de muchas páginas (muchos flujos de conciencia operan así).

LA ELIPSIS

La elipsis, por su parte, omite del discurso uno o varios momentos de la acción.

Este recurso puede ser utilizado con el único fin de «pasar por encima» de eventos que ralentizarían la narración o que no aportan ningún dato de interés para su desarrollo; en ese caso, se trata de elipsis explícitas, ya que los detalles que no se narran están a la vista del lector.

Es el caso del ejemplo de más arriba: no es necesario contar pormenorizadamente un viaje en coche, basta con indicar que el protagonista fue en coche a algún sitio. Porque en este caso lo importante no es el viaje, sino lo que sucede cuando el personaje llega a su destino.

De otra índole son las elipsis implícitas, menos evidentes y que hurtan elementos que pueden ser importantes para la historia.

Estos elementos que hurta la elipsis pueden en ocasiones ser deducidos por el que lee. Por ejemplo, un hombre sospechoso de asesinato abre la puerta a la policía. En la siguiente escena el hombre se encuentra en una celda. Ha habido una elipsis, pero el lector comprende sin problemas la detención, aunque no se le haya descrito.

Otras veces la elipsis hurta elementos importantes que el lector puede adivinar, pero que le interesa conocer en detalle y que le serán proporcionados más adelante.

Un hombre sospechoso de asesinato abre la puerta a la policía. En la siguiente escena la acción cambia de personaje. Se cuenta la situación de su esposa, a la que no se le permite comunicarse con el detenido y que además comienza a dudar de la inocencia de su marido.

El lector desea saber qué ha sucedido al sospechoso tras su detención. ¿Ha sido interrogado, qué ha contado sobre el crimen, cómo son sus días en prisión? Pero el lector

tendrá que esperar a que más adelante la historia le vaya proporcionando datos sobre ese asunto que le interesa.

Como ves, la elipsis puede ser un recurso excelente para mantener la atención del lector.

Debes tener en cuenta que situar un texto en el tiempo es muy importante para introducir al lector en la historia. Si hay fluctuaciones, saltos inexplicables o detalles mal engarzados, el lector acabará por perderse y abandonar tu historia.

Mantener la coherencia narrativa es vital y debes cuidarla a lo largo de todo el proceso de construcción del texto. De hecho, en el momento de la revisión deberías dedicar una lectura únicamente a comprobar que todos los elementos temporales encajan y no se prestan a confusión.