



ESTRUCTURA TU NOVELA

Cómo aplicar la estructura básica de tres actos en tu novela

Guía rápida

PRIMER ACTO: planteamiento

EL GANCHO

LA PRIMERA IMAGEN VALE MÁS QUE TODO LO QUE VIENE DESPUÉS

Es el momento de prometer al lector qué se va a encontrar en tu novela: ¿una inolvidable historia de amor? ¿grandes aventuras? ¿dosis de humor? ¿violencia y escenas sangrientas?

Piensa cómo resumir todo lo que prometes en tu historia con esta primera escena y obliga al lector a seguir leyendo.

Consejos:

- Si te cuesta dar con esta primera escena, puedes dejarla para más adelante, cuando finalices el primer borrador y tengas más claro de qué va tu historia.

- Céntrate en el personaje principal: ¿cómo podrías presentárselo al lector en esta primera escena de un modo impactante y que ilustre de alguna forma el conflicto en el que se verá envuelto?

EL INCIDENTE INICIAL

UN SUCESO INESPERADO PONE EL MUNDO DEL PROTAGONISTA PATAS ARRIBA

Este es el primer giro en la trama de tu novela: cuando por fin «pasa algo». No hace falta que sea un suceso catastrófico a gran escala: basta con que sea un incidente que a nuestro protagonista le impacte de una forma que haga peligrar la estabilidad de su mundo cotidiano.

Consejo:

- Piensa en los miedos y deseos de tu protagonista: ¿cómo pueden relacionarse con ese incidente desestabilizador?

EL CRUCE DEL UMBRAL

EL PROTAGONISTA TOMA UNA DECISIÓN QUE CAMBIARÁ SU RUMBO

Tras muchas dudas y luchas internas, el protagonista por fin toma una decisión sin vuelta atrás. Esta decisión le lleva a adentrarse en un «nuevo mundo» que veremos en el segundo acto.

Consejos:

- El «nuevo mundo» no tiene que ser literalmente un mundo nuevo. Se refiere a que la situación del protagonista cambia de forma significativa.

- Piensa en cómo ha influenciado la decisión del protagonista los defectos que este pudiera tener y qué impacto tendrá eso más adelante en la trama: eso te servirá para construir el arco de tu personaje.

SEGUNDO ACTO: desarrollo del conflicto

EL HÉROE PASIVO

EL PROTAGONISTA REACCIONA COMO PUEDE A LO QUE LE SUCEDE

Es el momento de descubrir ese mundo nuevo o esa nueva situación. El protagonista en esta parte no tiene muy claro su objetivo o no sabe muy bien cómo conseguirlo. Es el momento del «entrenamiento», donde el héroe se pone a prueba y aprende habilidades que le serán útiles más adelante.

Consejos:

- Es el momento de introducir las tramas secundarias, si es que no lo has hecho ya en el primer acto.

- En el transcurso de esta parte debería presentarse el antagonista (ya sea un villano o aquello que supone el gran obstáculo del protagonista para lograr su felicidad).

GIRO INTERMEDIO

LAS REGLAS DEL JUEGO CAMBIAN

Algo inesperado cambia las reglas del juego para el protagonista: o bien se da cuenta de que está persiguiendo una meta equivocada o que su plan no puede funcionar.

Consejo:

- Pregúntate: ¿qué es lo que podría cambiar la actitud de mi protagonista y redirigirlo hacia su transformación final?

EL HÉROE ACTIVO

EL CONFLICTO SE VUELVE UNA CUESTIÓN PERSONAL

Tras la revelación o cambio de rumbo del midpoint, el protagonista se implica más en el conflicto y la amenaza del antagonista se vuelve más peligrosa.

Es el momento ideal para secuencias de persecuciones o montajes de un nuevo plan.

Al final de este acto, aunque podría parecer que el protagonista iba ganando la batalla, sucede un gran revés. Este desastre deja a nuestro héroe sin aliados, sin esperanza. Está en lo más profundo del agujero... y solo se repondrá cuando tenga una revelación: la clave que necesitaba para reponerse y derrotar de una vez por todas al antagonista.

Consejo:

- **A la hora de diseñar el momento de crisis para tu protagonista, ten en cuenta sus miedos y debilidades iniciales, y pregúntate: ¿qué es lo peor que le podría pasar? ¿A qué es lo que más teme enfrentarse?**

- **Una de las cuestiones que deberías tener más o menos claras en la fase de planificación es aquella debilidad de tu protagonista que debe superar. Esa lección que tu protagonista debe aprender es la que está relacionada con la revelación que le saca de su momento más oscuro.**

TERCER ACTO: desenlace

BATALLA FINAL

EL PROTAGONISTA SE ENFRENTA AL TODO O NADA

Es el momento que habíamos estado esperando, donde finalmente se resuelve todo el viaje del héroe.

El protagonista finalmente se enfrenta con todo lo aprendido contra el antagonista.

Puede que consiga la victoria o no (o no como el lector piensa), pero lo que sí probará es su transformación, gracias a la revelación del segundo acto y a todo lo vivido en su viaje.

Consejo:

- **La acción exterior es importante, pero lo es más la perspectiva del héroe: ¿Cómo puede ayudarle su transformación a ganar la batalla contra el antagonista?**

UN NUEVO EQUILIBRIO

LAS CONSECUENCIAS FINALES

Esta es la parte final donde debes dejar claras al lector las consecuencias de tu historia, si es que no lo has hecho ya.

Todas las tramas y subtramas se cierran tras la victoria (o derrota) del protagonista.

Consejo:

- **Asegúrate de haber contestado a todas las preguntas que has ido planteando por el camino.**
- **Vuelta al principio: ¿Cómo contrasta esta imagen final con la que has dado al principio de la novela (en «el gancho»)?**

más información:
www.unaeditora.com