

# Construir el infinito

Introducción al diseño  
narrativo en videojuegos

Sergio Tur Joya

© Sergio José Tur Joya, de la maquetación y textos.

© Todos los videojuegos y obras mencionadas en el libro pertenecen a sus respectivos autores estando vinculadas a su correspondiente propiedad intelectual.

Queda prohibida cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación total o parcial de esta obra sin el permiso escrito de los titulares de los derechos de explotación.

El propósito de las imágenes que aparecen reproducidas no es otro que el de servir de apoyo al texto del autor.

ISBN: 9798460775286

# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>El arte de narrar</b>	<b>13</b>
<i>La estructura aristotélica en tres actos</i>	23
<i>Narrativa embebida y emergente</i>	39
<i>Narrativa emergente</i>	67
<i>Principios y estrategias de la narrativa emergente</i>	72
<i>La disonancia ludonarrativa</i>	83
<i>El MDA Framework como herramienta de trabajo</i>	88
<b>La narración monomítica</b>	<b>93</b>
<i>El viaje del héroe</i>	100
<b>Del relato mitológico a los cuentos de hadas</b>	<b>115</b>
<i>El simbolismo mágico</i>	124
<i>El duelo hacia la edad adulta</i>	128
<b>La función de los personajes</b>	<b>141</b>
<i>La teoría de los actantes</i>	145
<i>Escribiendo personajes</i>	152
<i>Tipos de conflicto</i>	155
<b>El uso de los arquetipos en la ficción</b>	<b>169</b>
<i>Persona</i>	176
<i>Sombra</i>	182

<i>Ánima y ánimos</i>	190
<i>Sí mismo</i>	199
<b>Arquetipos vs estereotipos</b>	<b>203</b>
<i>El soldado</i>	212
<i>La malvada corporación</i>	214
<i>La chica en apuros</i>	216
<i>El mal ancestral</i>	219
<i>La heroína inquebrantable</i>	221
<i>El personaje amnésico</i>	224
<b>Recursos y estrategias narrativas</b>	<b>229</b>
<i>La verosimilitud y el pacto de ficción</i>	230
<i>Las tramas maestras</i>	239
<i>El 'engagement' a través de las mecánicas</i>	256
<b>Notas finales</b>	<b>263</b>

*A los que ríen, a los que lloran,  
a los que sueñan despiertos y a los que siguen dormidos.*



# Introducción

¿Has sentido alguna vez esa extraña pulsión que te empuja a adentrarte en mundos imaginarios que viven en los libros, películas y videojuegos? ¿Has reído y llorado junto a personajes de la ficción como si un vínculo invisible os uniese para siempre? Si todo lo anterior te resulta familiar, no estás solo. El ser humano desde sus orígenes ha necesitado de relatos para alimentar la mente y el alma. Su transmisión durante siglos se la debemos a aquellos narradores que inundaron de luz espacios que hasta entonces estaban relegados al más absoluto de los olvidos.

No recuerdo un solo día de mi vida sin la huella de las historias. Es difícil entender los extraños mecanismos que rigen nuestra memoria, pero ya sea por algún tipo de razonamiento objetivo o mera casualidad, estos días vuelve a resonar con fuerza una escena de mi niñez de poca relevancia, pero que no consigo apartar. Estoy en el salón del piso de mis abuelos. Tendré unos

seis años, a lo mejor siete. Ese día he debido de portarme bien porque mi abuela se acerca con un misterioso objeto envuelto en papel de regalo. Dice que es un obsequio por ser el mejor de sus nietos. Pese a mi corta edad, soy consciente de que se trata de un remilgo que probablemente repetirá al resto de mis hermanos y primos, aunque no por ello se desvanece mi ilusión por descubrir el misterioso artefacto de forma rectangular que se oculta bajo el envoltorio.

Mis pequeñas manos consiguen arrancar el plástico y descubro una lustrosa portada que deja entrever una cuidada selección de cuentos infantiles inspirados en *Las mil y una noches*. Es una edición de tapa dura de las que ya no suelen publicarse, un hecho que he lamentado durante años cuando quise recuperarla sin éxito. Esa noche no puedo dormir admirando las bellas ilustraciones de cada página, acariciándolas con las yemas de mis dedos e intentando retener en mi mente el olor a tinta que emana del libro. Acudo a este recuerdo cada cierto tiempo tal vez porque me revela una verdad insondable que trasciende la simple anécdota. Mis abuelos entendieron entonces que leer era una recompensa. Hoy lo concibo como una necesidad.

Nada ha vuelto a ser lo mismo. Conforme crecía, cada vez eran más las aventuras que vivía junto a seres fantásticos, tramas que invitaban a mirar en uno mismo y estímulos que escapaban de la gris rutina diaria. Necesitaría escribir mil libros más como este para agradecer a cada guionista, diseñador y artista todo lo que han supuesto sus creaciones en mi vida. Llegué al mundo confuso y perdido, pero gracias a los relatos aprendí a ser libre, a encontrar un propósito y, cuando los últimos rayos de sol se desvanecían, sentir bajo el peso de los párpados que no estaba tan solo. En alguna parte del mundo alguien ha pensado lo mismo que yo, ha sentido mis mismas tribulaciones y ha



experimentado vivencias afines que nos conectan a miles de kilómetros sin ni siquiera conocernos. Supongo que la narración es, ante todo, un proceso catártico de autodescubrimiento. No hay herida que no sane ni reclamo que no atienda.

Pronto a los libros le siguieron otros fieles aliados como el cine y la música. Todos definieron mi identidad, moldeando cada pequeño rincón de la personalidad y cuestionando las débiles convicciones de un crío que presenciaba una realidad exótica y sugerente. Durante la adolescencia, la influencia de los videojuegos irrumpiría con ímpetu para no marcharse jamás. Aquello era distinto. No solo observaba, sino que era partícipe de su discurso. ¡Qué ingenuo! Desconocía que desde el mismo instante en el que desfilaron por la pantalla los personajes de *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 1999) ya había consagrado mi vida a su estudio e investigación.

Siento el torpe arrebató emocional, pero, querido lector, quería que comprendieses que este ensayo nace como testimonio de las vidas que no he vivido, los amores que se quedaron en miradas fugaces, las despedidas que no imaginé que serían para siempre y los fracasos que acabaron constituyendo una parte importante de quien soy. En todos ellos encontré el vértigo de acercarme al abismo y descubrir en él las innumerables caras que encierra el infinito.

Aquí confluyen experiencias, horas de insomnio y los intereses académicos sobre la comunicación audiovisual que desde los años de universidad me han acompañado. En los sucesivos capítulos encontrarás aspectos ligados tradicionalmente al oficio del narrador, así como a diferentes corrientes sobre la recepción del arte. Pese a la naturaleza del medio interactivo, consideraba conveniente partir de unos principios teóricos que nos sirvan como punto de ancla para las

posteriores incursiones en terrenos más áridos o que aún, debido a su novedad, siguen siendo objeto de estudio. Las nociones aquí contenidas se basan en criterios heredados de la escuela aristotélica, las teorías del formalismo ruso, la crítica literaria, distintas corrientes lingüísticas y un amplio abanico de investigadores actuales que han sabido integrar en su campo de estudio un sinfín de influencias previas. Por tanto, la narrativa debemos comprenderla desde una óptica epistemológica que obedece a continuas relecturas y que, en suma, nos ayudan a trazar un corpus teórico y práctico que recoge cada una de estas singularidades.

Para tal fin, se ha dividido este volumen en varios capítulos con epígrafes orientados a profundizar en las características o pormenores que abarcan. En algunos casos se explorarán fenómenos propios y exclusivos del videojuego, mientras que en otros se desarrollarán conceptos afines sobre los que también merezca prestar atención. Debido a la pluralidad de situaciones a las que haremos referencia, el texto cuenta con recursos visuales en forma de imágenes con notas a pie de foto e innumerables ejemplos extraídos de películas y juegos que facilitan el aprendizaje. En cualquier caso, cabe señalar que no nos encontramos ante un manual. El deber del narrador no es el de seguir una serie de preceptos que desemboquen en una fórmula mágica e infalible a prueba de errores. El objetivo es adquirir las nociones esenciales que le permitan abordar su trabajo con un mayor dominio de sus propias destrezas, identificando sus fortalezas y debilidades para sacar el máximo partido a cada una de ellas. Con esta perspectiva, lo expuesto en las siguientes páginas no son más que sugerencias o principios que, conviene insistir, está en manos del autor aplicar o no desde su libertad creativa.

Adentrarse en la complejidad de la narración requiere atender a sus implicaciones, propósitos y mecanismos. El primer apartado está centrado en ahondar en el propio concepto de narrativa para más adelante poder pensar en torno a ella a través de las diferentes aristas. Dicha introducción nos llevará por el análisis estructural aristotélico hasta concluir en los nuevos enfoques que nacen con los formatos audiovisuales. En ese proceso definiremos cuál es el papel del diseñador narrativo en videojuegos, al igual que se investigará sobre la representación en pantalla de los distintos elementos que los conforman. Como ya es posible intuir, este interés nos llevará por distintos siglos de aprendizaje como un sendero que conecta los primeros mitos a las teorías experimentales que nacen con el estudio de la ludonarrativa. Es una propuesta quizás demasiado ambiciosa porque sitúa como objeto de la investigación la intertextualidad que convive entre las distintas fuentes, pero ahí radica también su inmenso valor cultural.

Durante los meses de documentación y escritura fue cobrando cada vez más importancia la figura del autor como eje vertebrador de la experiencia. Entender sus motivaciones pronto se convirtió en una obsesión que he canalizado a través de una de las personas que mejor ejemplifica el rol de creador en videojuegos: Fumito Ueda. Su trabajo en *Ico* (Team ICO, 2001) transformó para siempre mi percepción sobre la capacidad expresiva del medio. Cuando aún me encontraba en las primeras fases del proyecto, sus entrevistas y declaraciones me ayudaron a definir cuál sería el estilo del libro. Conforme el marco teórico se enriquecía con teorías y autores, su presencia se iría difuminando hasta quedar como un mero vestigio a lo largo de los capítulos tratados. Sin embargo, cada revisión del borrador dejaba constancia de que el resultado de aquel trabajo preliminar no debía caer en el olvido. Es por eso por lo que capítulos como el

dedicado al viaje del héroe o las funciones de los personajes se abordan desde el análisis práctico como un recurso que permite ejemplificar muchos de los conceptos teóricos utilizados.

Durante años crecí admirando obras que provocaban un cúmulo de sensaciones en mi estómago. Me gustaban, pero no sabía explicar el porqué. El gran desafío que se presenta por delante es el de ponerle nombre a esas emociones y descomponer todo aquello que las produce. El grueso de *Construir el infinito* fue escrito durante los peores meses de la pandemia por la COVID-19 que nos dejó más necesitados de historias que nunca. Casualidad o no, la narrativa se convirtió entonces en una tabla de salvación para miles de personas. Sirva este libro como un somero acercamiento a ese vínculo comunicativo que nos hace sentir vivos.

## El arte de narrar. En busca del estilo y la sustancia

*Las señas de Carlos sacaron pronto a Guido de su ensimismamiento. Durante el periodo estival nadie era ajeno al pegajoso calor que cargaba el aire y la banda sonora que, conformada por miles de cigarras, invadía la ciudad desde que el sol asomaba con los primeros destellos del alba. Pero nada de eso le preocupaba. Durante el camino miraba fascinado cada cartel o sonido proveniente de calles aledañas como un marinero que arriba en tierras lejanas esperando ser el primer colonizador de cuantos han existido. Carlos no alcanzaba a advertir qué era aquello que le resultaba tan exótico después de recorrer una y otra vez la misma postal industrial compuesta por calles inundadas de un humo grisáceo y espeso que posiblemente emitía alguna refinería cercana.*

*La leve brisa golpeaba sus mejillas mientras se deslizaban a toda la velocidad por las calles con sus bicicletas. A cada kilómetro, la imagen mutaba ante sus ojos. El suelo asfaltado pronto dio paso a un pedregoso camino de tierra*

que separaba en dos la civilización de la imperturbable hilera de árboles que dominaba un parque cercano. Tras dos intensas horas, los chicos decidieron reponer fuerzas tumbándose bajo la sombra de un roble. Sus jadeos por el esfuerzo se entremezclaban con el barullo lejano de un grupo de jóvenes.

- ¿Y si echamos una carrera? El primero que dé la vuelta a la esquina gana -propone Carlos en tono desafiante.
- Pero sin trampas, ¿eh? Tenemos que salir los dos a la vez -contesta Guido, animado por el ímpetu de su amigo.

Ambos se levantan, estiran levemente las piernas y se montan en sus bicicletas. Alrededor solo se ven a algunos viandantes que seguramente están de vacaciones con la familia escapando de la rutina que atena a la ciudad. En un breve pestañeo, los chicos se inclinan sobre el sillín y enumeran en voz alta la cuenta atrás. Tres, dos, uno... Los vehículos salen disparados en línea recta sin que nadie repare en ellos. Guido avanza firme, con un fulgor especial en los ojos que denota su determinación. Sin embargo, las ruedas trastabillan al sortear una piedra y Guido aprovecha ese instante para adelantarlo por la derecha.

Sus movimientos son decididos y por momentos el contorno de los dos se confunde con el fondo. Se han convertido en dos manchas borrosas que transitan por rutas paralelas. La calle se estrecha conforme se acercan a la esquina coincidiendo con un pequeño quiosco de aspecto poco cuidado, con grafitis tribales que van a juego con los de las paredes. Carlos se da cuenta de que ambos no podrán maniobrar a esa velocidad, así que frena bruscamente a la espera de que su amigo tome la delantera. Guido acepta encantado y le concede unos segundos de cortesía ralentizando la marcha hasta que vuelven a ponerse en posición.

El final está cerca, a tan solo un par de metros de distancia y no hay nada decidido. Carlos sabe que puede conseguirlo, solo necesita dosificar sus fuerzas. La inercia de la última pendiente juega a su favor, por lo que debe esperar el momento oportuno para impulsarse. Ya ven el viejo roble cuando,

*en un imprevisible giro de los acontecimientos, la cadena de la bicicleta se sale de su sitio y las ruedas se detienen en seco. La carrera ha terminado y su orgullo también. Ahora tendrá que soportar los alardes de su amigo durante las próximas horas.*



La narración es el arte de contar historias. Cada vez son más los medios de comunicación, críticos y entusiastas que en sus conversaciones coloquiales utilizan este valioso concepto sin saber con exactitud a qué se refieren. ¿Es la narrativa un sinónimo que puede usarse indistintamente cuando se aluden a los argumentos o tramas? Como veremos a lo largo de este capítulo, es mucho más que eso. Este fragmento sobre dos jóvenes que compiten entre sí nos sirve para poner en práctica qué supone cada uno de los términos.

Hagamos un simple ejercicio de abstracción. Por un momento repasemos la carrera en bicicleta descrita anteriormente con el refuerzo de la imagen. Si fuese el guion de una película, la secuencia se rodaría siguiendo las pautas marcadas por el director con el fin de revelar una intención concreta. El interés radicará en la manera en la que se cuenta esa situación de aparente cotidianeidad como puede ser el juego de dos chicos. Un buen cineasta se preocuparía de usar planos generales al inicio para trasladar al espectador al lugar, quizás después iría a un plano corto en el que se viesen sus manos tensas apretando el manillar manifestando un sentimiento de urgencia para finalmente acompañar a los personajes con un travelling que suscite dinamismo a lo que se cuenta.

En definitiva, se servirá de los recursos narrativos de los que dispone para sorprender y causar un mayor impacto en el

público. El dominio del lenguaje audiovisual le permitirá mantener la tensión hasta el último momento en un inteligente juego de espejos donde solo él conoce la salida. ¿Está la carrera decidida desde el comienzo? ¿Sabemos quién llegará antes a la línea de meta? Ese mismo escenario en manos de un realizador mediocre está abocado a emplear mecánicamente técnicas vistas hasta la saciedad para contar lo que sucede, cayendo en lo ordinario y trivial. La diferencia entre una escena inolvidable y una anodina estriba en la correcta aplicación de este principio.

En los videojuegos también debe respetarse tal fundamento. Pese a que en determinados círculos priman las tareas del departamento de programación o artístico, la labor del guionista cobra una importancia capital que tiende a infravalorarse dentro y fuera de la propia industria. Todo el mundo se reconoce capaz de desempeñar su trabajo, pese a que la experiencia nos ha demostrado que pocos son los que logran dejar huella en los jugadores. El escritor de videojuegos, al igual que en otras artes, requiere una destreza genuina para gestionar y descifrar las emociones humanas. Es un artesano que construye puentes hacia mundos ignotos, un explorador que discurre por densas selvas en busca del elixir. Su oficio se logra mediante la palabra, los silencios, cada gesto e intención. Como explicaremos más adelante, una buena narrativa no se logra solo con aquello que es capaz de soportar el papel -a menudo ilusorio porque distorsiona la percepción del escritor, como quien mira a través de un caleidoscopio-, sino con un conjunto de elementos que en su síntesis denotan un propósito comunicativo.

En una charla con alumnos sobre diseño narrativo, el guionista Josué Monchán se lamentaba del menosprecio al que se enfrenta la profesión dentro de muchos estudios que no dan el valor suficiente a un pilar tan importante como es la



narración<sup>1</sup>. Desde su experiencia como traductor y especialmente en la escritura de varios juegos para compañías como Pendulo Studios, Monchán sostiene que su influencia debería hacerse patente desde las primeras etapas de todo desarrollo como un aspecto más del propio diseño y no un agente externo del que despreocuparse<sup>2</sup>.

La narrativa engloba el conjunto de rasgos estructurales y semióticos que habitan en cualquier relato, pero quizás sea más útil atenerse a la definición que sugieren los académicos David Bordwell y Kristin Thompson. Ambos la abordan como “una cadena de acontecimientos en una relación causa-efecto que se desarrolla en el tiempo y el espacio”<sup>3</sup>. La explicación de Bordwell y Thompson se apoya en el modelo cinematográfico clásico donde la sucesión de eventos conduce a un desenlace o final para el guion. El clásico e inmortal *Tetris* (1984) puede presumir de tener un diseño narrativo audaz, al igual que *Minecraft* (Mojang Studios, 2009) o *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) cuentan con mecanismos igual de eficaces. No son ejemplos escogidos al azar y es evidente que no todos generan su discurso bajo unos mismos códigos, lo cual será útil para establecer una tipología que enmarque las diferentes formas en las que se presenta la narración en videojuegos.

---

<sup>1</sup> Guillermo Gutiérrez Martínez, “Introducción a la narrativa”, *Deus Ex Machina*, 25 de noviembre de 2015, <http://deusexmachina.es/introduccion-la-narrativa>

<sup>2</sup> Héctor Lago, “Entrevista a Josué Monchan (Diseñador Narrativo y Traductor)”, *La Quinta Pared*, 11 de marzo de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=QcCjFcveq4U>

<sup>3</sup> David Bordwell y Kristin Thompson, *Film Art: An introduction*, McGraw-Hill, Nueva York, 2001.

Pero entonces, ¿por qué decimos que *Tetris* posee narrativa? Su historia la cuenta el propio jugador mediante la interacción con los elementos que discurren por la pantalla. Sus códigos operan a un nivel bajo, pero están ahí. Es la acción del usuario la que determina la posición de las piezas, las cuales caen hasta el final del escenario. En cada partida hay una conclusión distinta y se plantean un sinnúmero de estrategias, pero no cabe duda de que en todas ellas existe un conflicto y un desenlace<sup>4</sup>.

Cuando pensamos en las reglas del mundo imaginario que estamos creando, hay una multitud de variables que definir. Desde la disposición de los personajes, marco histórico, sucesos, ambientación... Incluso una cuestión tan obvia como elegir el momento en el que comenzarán las aventuras de nuestro héroe ya implica una elección premeditada. En todo proceso creativo hay que tomar caminos que nos llevarán a lugares concretos y nos alejarán de otros. El diseño implica tomar riesgos, enfocar los esfuerzos en aquellos aspectos que contribuyan al propósito buscado y renunciar a ideas que nos distancien de dicho objetivo.

---

<sup>4</sup> Marie-Laure Ryan, *Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media*, *Game Studies* 1 (1), julio de 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>



*Fable* es uno de los trabajos más recordados de Peter Molyneux por su ambición narrativa.

En *Fable* (Lionhead Studios, 2004) seguimos los pasos del protagonista siendo niño hasta que adquiere la destreza necesaria como adulto para afrontar sus designios. A nivel narrativo no era tan habitual hallar obras que reflejasen cada etapa de la vida humana porque se sobreentendía que iba en detrimento de lo que se quería contar. El trasfondo es importante, pero también lo es la manera de contarlo. En este caso, el diseñador Peter Molyneux quería representar en pantalla la construcción de un héroe desde sus estadios iniciales con el fin de sentir en nuestra piel los dilemas morales que atraviesa, la influencia que ejerce en su entorno y, en definitiva, el progreso que experimenta tanto el avatar digital como el propio jugador.

Esta manera de concebir el título no resulta ni mejor ni peor que lo planteado por otros diseñadores, pues una vez más hay que incidir en la importancia de dotar a la narración de aquello que el creador estime oportuno. El trabajo del diseñador consiste en definir el tono y crear las reglas del universo de ficción mediante una encomiable labor de síntesis para prescindir de todo lo sobrante. Esto es fácil de decir, pero lo cierto es que

discernir lo que no aporta valor en lo que contamos requiere olfato y experiencia. La mayoría de guiones son el resultado de continuas reescrituras, fracasos, borradores que se retoman... una espiral en la que el artista debe eliminar lo vacuo y salvaguardar la esencia del relato.

Robert McKee, consultor de guiones y autor de uno de los manuales de referencia en la escritura del audiovisual, cuenta cómo en sus primeros años trabajando de analista en Hollywood recibía cada día cientos de propuestas para posibles películas escritas por autores noveles que aspiraban a lograr una oportunidad en la industria cinematográfica. En ellos abundaban las descripciones, los diálogos ingeniosos, las casualidades que hacían avanzar la trama... pero también falta de motivaciones en los protagonistas, situaciones predecibles y la sensación de estar ante una buena idea que por desgracia se encalla tras los veinte primeros minutos. Todas las semanas se descubría a sí mismo escribiendo informes parecidos en los que rechazaba la mayoría de los textos que llegaban a la oficina<sup>5</sup>.

McKee era consciente de una reveladora certeza: con una buena historia puedes hacer una buena película, es cierto, pero si la narración palidece ten por seguro que será un desastre. El medio audiovisual ha demostrado en repetidas ocasiones que quienes prosperan, los que han dejado obras para el recuerdo, en su mayoría son ávidos narradores por encima de todo. Resulta más sencillo recordar premisas mediocres llevadas con acierto a la pantalla que buenas ideas sin recorrido por la incapacidad de desarrollarlas.

---

<sup>5</sup> Con esta anécdota McKee refuerza la importancia que ejerce tanto la forma como el fondo en la tarea del guionista. A su juicio, dicha labor requiere de imaginación, al igual que de un pensamiento analítico si desea llevar a término las ideas.

“De todo el esfuerzo creativo representado en una obra acabada, el setenta y cinco por ciento o más de la tarea de un escritor consiste en diseñar la historia. ¿Quiénes son esos personajes? ¿Qué quieren? ¿Por qué lo desean? ¿Qué hacen por conseguirlo? ¿Qué les detiene? ¿Cuáles son las consecuencias? Nuestra inconmensurable tarea creativa consiste en responder a esas imponentes preguntas y darles forma de narración”<sup>6</sup>.

La narración implica cambios, los cuales deben ser coherentes y aspirar a un fin mayor. A menudo sentimos que determinadas ficciones se nos hacen largas, quizás los acontecimientos no parezcan conducir a ninguna parte o simplemente el motor que debería empujar los hechos sea de poco interés. Si el espectador ha desconectado de nuestro trabajo significa que hemos fracasado en algún punto del proceso creativo. Más adelante veremos patrones o modelos narrativos utilizados desde los primeros mitos, pero antes conviene esclarecer cómo se articula su estructura y por qué debemos tenerla en cuenta cuando nos encontremos frente al folio en blanco. Lo aquí explicado no son normas que deban seguirse ciegamente, sino una serie de principios avalados por siglos de narradores que han hecho uso de ellos ya sea consciente o inconscientemente.

Desde fuera, los artistas parecen seres que trascienden las leyes humanas y se instalan en una especie de parcela alejada del bien y del mal. Su inspiración es elevada, brota de las musas, de la inspiración divina a la que acudía Homero y, por tanto, no se compara en los mismos términos que los simples mortales. Esto puede derivar en el pensamiento erróneo de que el poeta no debe formarse para desempeñar su oficio y esperar pacientemente a que las hadas se posen sobre su hombro. Sin embargo, para

---

<sup>6</sup> Robert McKee, *El Guion Story*. Alba Editorial, Barcelona, 2009.

romper un precepto antes es necesario conocerlo. Quien desoye las normas es porque, teniendo pleno conocimiento de ellas, sabe cuáles puede transgredir para alcanzar sus fines. Mozart pudo componer las más virtuosas sinfonías porque conocía la teoría musical y tuvo como referente a Bach; el cine de Tarantino goza de gran popularidad porque antes que cineasta es un apasionado seguidor del *spaghetti western* y la *nouvelle vague*; al igual que un diseñador de videojuegos como Hidetaka Miyazaki jamás hubiera creado un título tan especial como *Dark Souls* (From Software, 2011) sin la influencia de Fumito Ueda.

Una sencilla metáfora que ejemplifica la cuestión sería imaginar dos grandes extensiones de tierra separadas por un mar. A un lado encontramos las ideas aún durmientes en la mente del escritor, al otro nos aguarda el espectador. Para poder llegar hasta allí es necesario construir un puente por el que cruzar. Ese puente es la estructura de nuestra obra, por lo que debe edificarse sobre suelo firme y estable.

Teniendo esto en mente, veremos que puede presentarse de muy diversas formas según el enfoque escogido. De manera simplificada aquí se expondrán algunas de las más utilizadas y relevantes, aunque en muchos casos nos encontramos con combinaciones o derivaciones que surgen de la mezcla de varias. La piedra angular sobre la que se han sustentado la mayoría de los relatos que han perdurado hasta nuestros días la encontramos en las enseñanzas de Aristóteles.