

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Titulación de Doble Grado
en Periodismo Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado de Periodismo

Curso Académico 2023-2024



Brújula y mapa en la escritura creativa

Gardeners and plotters in Creative Writing

Alumno: Juan Francisco Romero Alacid

Tutor: Joaquín Juan Penalva

ÍNDICE

Resumen/Abstract y Palabras Clave/keywords.....	3
1. Introducción.....	4
2. Estado de la cuestión.....	7
Escritura de brújula y escribir “la verdad”	7
La elección del tema de un escritor de brújula.....	9
La elección del tema de un escritor de mapa.....	10
Proceso de reescritura, promesas y progreso.....	10
La vida de los personajes: espontánea o espectacular.....	11
La construcción de un mundo.....	13
3. Metodología.....	14
4. Resultados.....	20
4.1 Alomante Jak.....	20
4.2 El pistolero.....	23
5. Conclusiones.....	27
Bibliografía.....	34



Resumen/Abstract y Palabras Clave/keywords

RESUMEN:

El arte de contar historias ha evolucionado de la mano del ser humano que las cuenta, donde cada técnica narrativa genera un mundo radicalmente distinto. El foco de este trabajo recae en dos metodologías principales: la de brújula y la de mapa. La metodología de brújula se caracteriza por una escritura intuitiva y libre, donde el autor descubre la historia a medida que avanza, mientras que la metodología de mapa implica una planificación detallada y estructurada antes de comenzar la redacción. Para ilustrar las diferencias y el impacto de cada enfoque, se examinan dos relatos: *The Gunslinger* (King, 1982), de un autor conocido por su uso del formato de brújula, y *Alomante Jak* (Sanderson, 2017), de un autor que emplea el formato de mapa. El relato de King muestra una narrativa que fluye de manera orgánica, con giros inesperados y una evolución natural de los personajes y la trama, mientras que el relato de Sanderson presenta una construcción meticulosa y coherente, con una estructura clara y elementos cuidadosamente planificados que se entrelazan a lo largo de la historia. Los resultados del análisis confirman que la metodología utilizada tiene un impacto significativo en la forma y el desarrollo de la narrativa. La metodología de brújula aporta frescura y espontaneidad, resultando en sorpresas y una conexión más visceral con los personajes, mientras que la metodología de mapa garantiza coherencia y solidez en la trama, ofreciendo una experiencia de lectura más estructurada. Ambas metodologías tienen ventajas distintivas y su elección depende del objetivo narrativo del autor, evidenciando que la metodología empleada influye en la forma general de la historia contada.

Palabras clave: Narrativa; Metodología; Escritura creativa; Brújula; Mapa; Técnicas narrativas

ABSTRACT:

The art of storytelling has evolved alongside the humans who tell these stories, with each narrative technique generating a radically different world. This work focuses on two main methodologies: the "gardener" method and the "plotter" method. The gardener method is characterized by intuitive and free writing, where the author discovers the story as it progresses, while the plotter method involves detailed and structured planning before beginning the writing process. To illustrate the differences and the impact of each approach, two stories are examined: *The Gunslinger* (King, 1982), by an author known for using the pantsier format, and *Mistborn: Secret History* (Sanderson, 2017), by an author who employs the plotter format. King's story shows a narrative that flows organically, with unexpected twists and a natural evolution of characters and plot, while Sanderson's story presents a

meticulous and coherent construction, with a clear structure and carefully planned elements that intertwine throughout the narrative. The results of the analysis confirm that the methodology used has a significant impact on the form and development of the narrative. The gardener method brings freshness and spontaneity, resulting in surprises and a more visceral connection with the characters, while the plotter method guarantees coherence and solidity in the plot, offering a more structured reading experience. Both methodologies have distinctive advantages, and their choice depends on the author's narrative goal, demonstrating that the employed methodology influences the overall shape of the story told.

Keywords: Narrative; Methodology; Creative writing; Gardener; Plotter; Narrative techniques

1. Introducción

Contar historias se ha demostrado algo tan inherente al ser humano como lo podría ser tener miedo a la oscuridad o resguardarse de un temporal. De hecho, ahí reside la importancia de contar historias, en la necesidad de permanecer seguros en un mundo que no lo es. Partiendo de esa premisa aparecen los primeros relatos, más como enseñanzas y lecciones que conviene recordar que como mera forma de entretenimiento. Pero, a lo largo de los años, la forma que el ser humano tiene de vivir en su entorno ha cambiado drásticamente. De forma paulatina, ha pasado de la vida nómada a la sedentaria, de vivir con temor a los depredadores a cazarlos, para, finalmente, pasar de la urgencia de comprender el mundo y cómo sobrevivir a él a la necesidad de comprenderse a uno mismo y cómo hacer frente al hecho de estar vivo.

Y, como era de esperar, todos esos cambios afectaron a la forma que tienen los seres humanos de observar el mundo que les rodea y, por lo tanto, la manera en la que siguen contando sus historias y las nuevas funciones que adquieren. De todo ello surge la metodología y las reglas básicas para contar una historia que han tenido las distintas culturas a lo largo de la historia. Todas ellas presentan diferentes matices que afectan directamente al resultado final de la historia que se cuenta, pues, a pesar de ser el mismo relato con incluso los mismos personajes, la historia transmitirá diferente mensaje

dependiendo directamente de la metodología utilizada. No dará el mismo resultado una historia contada según la estructura de tres actos que exactamente la misma pero contada de acuerdo a la estructura narrativa oriental *kisho tenketsu*, en cuatro actos. Sin ir más lejos, esto se puede ver perfectamente en la película de *Por un puñado de dólares*, de Sergio Leone, y en la obra de Akira Kurosawa en la que está basada: *Yojimbo*.

En la estructura de tres actos, el conflicto actuará como el motor de la historia y todo lo que rodea a esta se verá transformado por las motivaciones y objetivos de los personajes, que, en última instancia, se convertirán en el aspecto que hará progresar la historia. La propia conclusión del relato se verá relacionado con ello y, en la gran mayoría de los casos, dejará algún tipo de moraleja final con el objetivo de enseñar o reivindicar algo. Con relación a esta forma de contar historias, Sidney Lumet, un destacado director de cine y guionista estadounidense, cuenta, en su libro *Así se hacen las películas* (Lumet, 1999) que este tipo de historias suelen venir en un primer lugar de preguntas del tipo “¿qué pasaría si...?”, a lo que el narrador se ve obligado a responder creando la historia para responderse a sí mismo y a los demás.

Por el contrario, en la narrativa oriental aparece la estructura *kisho tenketsu*, donde la fuerza motriz de la historia no es el conflicto, sino la causalidad. Las motivaciones del personaje tienen poca importancia, pues son sus acciones, o con frecuencia acciones externas al mismo, las que sirven como vehículo. La conclusión de la historia puede o no estar relacionada con los objetivos del protagonista. Es por ello que, en muchos casos, este tipo de historias no culminan con una resolución precisa, sino que es perfectamente válido terminar sin ofrecer conclusión alguna. Todo esto se pone de manifiesto en una estructura de acción-reacción en la que los eventos se suceden uno detrás de otro y se exploran las correspondientes reacciones de los personajes implicados. Son dos tipos de herramientas diferentes que buscan unos resultados distintos, por lo que dependerá de muchos factores la elección de usar una u otra estructura.

Aclarada la estructura del relato, también se presenta la condición que implica el proceso creativo del creador de la historia y que, a pesar de suponer las tempranas versiones de la obra, determinará de igual forma que la estructura empleada el efecto de la historia sobre el público. Existen infinidad de procesos creativos, tantos como artistas que buscan el propio,

pero todos se pueden llegar a clasificar en lo que Javier Marías denominó, en un artículo publicado en *ABC* de Sevilla en noviembre de 2004, como “autor de brújula” o “autor de mapa”. En habla inglesa, en el año 2011, George R. R. Martin hizo esta misma distinción tan marcada en una entrevista para el diario australiano *The Sydney Morning Herald*, donde denominó ambos conceptos como “Jardinero” y “Arquitecto”. Stephen King también habló sobre esto en su manual de escritura, *Mientras escribo*, en el año 2000, donde desprecia el uso de esquemas y se proclama parte de los que descubren la trama “como si fuese un fósil desenterrado”.

Tanto la decisión del tipo de estructura que se debe utilizar como la del proceso creativo que se seguirá determinarán directamente la obra que tendrás al finalizar el proyecto. Y esto mismo se puede aplicar tanto al trabajo de ficción como a aquel más ligado con el trabajo de campo de periodismo, donde se quiera exponer una realidad mediante una historia real. Esta metodología previa a la creación de la historia va a determinar el aspecto general de su forma y, por lo tanto, de sus efectos sobre los que la lean, vean o escuchen.

El objetivo de este trabajo es determinar dónde residen las diferencias más notables tras escoger una metodología y proceso creativo en concreto. Asimismo, se hace interesante observar si existe la posibilidad de distinguir las características de un relato que demuestran que el autor adopta un estilo de mapa o de brújula. Con dicha información se puede llegar a determinar cuál es el proceso creativo adecuado según los fines de la historia que se está contando, así como la adecuación que este tiene con la estructura escogida, pues cada estructura narrativa tiene sus propias reglas y convenciones, que guían el desarrollo de la trama y la evolución de los personajes. Todo esto, en su conjunto, ayuda a mantener la coherencia y la cohesión de la historia, facilitando la comprensión del lector. Además, la elección de una estructura o método de escritura específico puede influir en el tono, el ritmo y el estilo de la narración. Independientemente de los resultados, cada autor tiene sus propias formas de crear, más ligadas a la propia personalidad y contexto que a la obra en cuestión o sus objetivos. A pesar de ello, existe la posibilidad de que, al conocer los entresijos existentes en las distintas opciones creativas, la elección entre una u otra se torne más concluyente.

2. Estado de la cuestión

En la actualidad existen dos manuales de escritura, de dos de los escritores más importantes e influyentes a nivel mundial, que pueden servir de gran ayuda a la hora de abordar la cuestión planteada. Para tratar la perspectiva de un escritor de esquemas, el autor de fantasía Brandon Sanderson se postula como uno de los más férreos defensores. En su libro *Curso de escritura creativa* aborda el tema al tiempo que detalla cuáles son sus métodos siguiendo este proceso creativo. Por otro lado, Stephen King se muestra, en su libro *Mientras escribo*, abiertamente en contra del uso de esquemas para escribir. Ambos autores destacan por ser prolíficos y conquistar las librerías de todo el planeta a pesar de la evidente contrariedad en sus métodos.

Es importante mencionar que el género suele ser determinante en la ecuación. Por ello, convendría también observar el caso de George R. R. Martin, exitoso autor de fantasía medieval, más decantado por el método de brújula, pero que ha sufrido consecuencias por ello hacia el final de su saga *Canción de Hielo y Fuego*. También resulta interesante enfocar por un momento la mirada en las historias que cuenta el cine y la forma que llega a adoptar para contarlas. Dicha observación ofrecerá mayor perspectiva acerca de la importancia de la metodología y procesos creativos, pues, en un guion, los entresijos de la historia pueden llegar a aparecer expuestos de una forma más expositiva que en una novela, pues, al fin y al cabo, el lenguaje cinematográfico tiende a ser más visual por motivos obvios. Para dicha observación servirá de referencia el libro de Blake Snyder *Salva al gato*, pues supone uno de los más importantes manuales de escritura de guion desde su publicación en 2003.

Escritura de brújula y escribir “la verdad”

Con relación a la escritura de brújula, Stephen King alega que se fía mucho más de la intuición, gracias a que sus obras tienden a basarse en situaciones más que en historias. Y ahí reside un aspecto importante acerca de este asunto, que puede servir como determinante a la hora de plantearse ambos métodos: la importancia de las situaciones

concretas en contraposición al desarrollo general de la historia con perspectiva a alcanzar un final culminante. Es un tipo de narración no tan asentada o expandida como la clásica, que podríamos encontrar en obras tan imitadas e influyentes como la *Odisea* de Homero o *Hamlet* de William Shakespeare. En este otro tipo de narración, se busca exponer a un grupo de personajes a alguna clase de aprieto para ver cómo logran (o no) salir de él. El autor aquí no puede ni debería ayudarlos a salir ni manipular nada para que queden a salvo, sino más bien observar qué sucede para contarlo. Esa es la primera regla que aparece en este tipo de metodología: la obligación del escritor de contar “la verdad”.

En este punto se hace necesario desarrollar el concepto de “verdad” en el contexto de una novela de ficción y que tiende a ser utilizado con asiduidad por este tipo de escritores. En muchas ocasiones, no es más que un recurso con una relación más estrecha con el *marketing* de la obra que con la metodología o esencia de esta. Pero, a menudo, hace referencia al hecho de que el autor no ha elaborado una trama previa, sino que ha partido de unos personajes y una premisa inicial para crear un relato o sucesión de acontecimientos de forma espontánea. Surgiría, por lo tanto, una historia en directa relación con lo que ha vivido el propio autor. Lo que transcurre por su cabeza en cada momento del proceso creativo queda reflejado vertebrando la trama. Esto no solo afectaría a la trama, pues el estilo general de la obra se vería teñido por la presencia del autor y sus propias tribulaciones.

En este contexto, la contemporaneidad y el carácter más puramente humano del relato se ve subrayado, pues el desarrollo de la trama surge de lo espontáneo y envuelto en la situación de actualidad del entorno social y personal del autor.

El tema de una historia se suele posicionar como una de los principales pilares de esta. Es ese aspecto subyacente el que hilvana todos los acontecimientos de la historia y les otorga un sentido único y especial. Es la idea central en torno a la cual gira toda la obra. Es importante tener en cuenta que tema y argumento son elementos distintos, pues el argumento es la historia en sí misma. El tema es la reflexión subyacente que atraviesa toda la novela y que plantea una pregunta al lector, que se rebatirá o afirmará a lo largo de la novela. Su conclusión al final de la obra funciona como una especie de moraleja. Es, en

esencia, el elemento que impulsa la narrativa y le otorga significado. Un buen tema dota a la obra de atemporalidad.

Es aquí cuando surge la cuestión de si el tema debe estar claro antes de comenzar a escribir o si, por el contrario, es plausible que aparezca una vez terminado el primer borrador. La respuesta dependerá directamente del tipo de metodología utilizada y, por lo tanto, facilitar la respuesta a dicha cuestión se halla entre uno de los objetivos de esta investigación. Más tarde se analizarán las diferencias que se deben tener en cuenta al abordar la cuestión desde una metodología basada en el mapa o en la brújula. Primero conviene atender a la opinión de los autores propuestos para dicha investigación: Stephen King y Brandon Sanderson.

La elección del tema de un escritor de brújula

Como escritor de brújula, Stephen King no tiene una opinión favorable a que la elección del tema sea previa al comienzo del proceso de escritura del primer borrador. En palabras del autor, “escribir un libro es pasarse varios días examinando e identificando árboles. Al acabarlo debes retroceder y mirar al bosque” (2000: 221). De esta forma, subraya que escribir viene directamente relacionado con la intuición, la espontaneidad y la creatividad del propio autor. Vendría a ser algo similar a un pintor que, sin haber bocetado nada, se deja llevar por lo que su intuición le dicta. Casi sin ninguna duda, acabará alejándose tras terminar la primera sesión para percatarse de que ha pintado algo que ya conoce. Ya sea porque le remueve por dentro, porque tiene una buena experiencia de ese lugar o porque simplemente pasa por ahí todos los días.

Cobra sentido entonces que, a pesar de no tener un tema al iniciar la escritura, Stephen King asegura que “todos los libros que vale la pena leer hablan de algo” (2000: 202). Por lo tanto, con esta metodología no le quita importancia al tema, como sí lo hace con el argumento. De hecho, afirma que las revisiones cobran aquí especial importancia, pues, a pesar de que en el proceso de escritura no debe ser crucial la existencia del tema, en la obra final, sí.

La presencia de un tema dominante dota a la novela de una mayor nitidez y una mayor unidad de relato. Una forma idónea de comprobar esto es con las relecturas, pues no es

extraño que el tema se revele al lector casi al final de la obra, cobrando mayor sentido y adquiriendo mayor fuerza dramática todo lo narrado en la historia.

La elección del tema de un escritor de mapa

Brandon Sanderson define, en su libro *Curso de escritura creativa*, la metodología de hacer esquemas como “una forma de adelantar trabajo” (2022: 77). Para él, la principal ventaja que tiene la elaboración de esquemas reside en que el autor tiene mayor tranquilidad para continuar con su obra, pues, antes de comenzar con cada capítulo, ya sabe lo que debe escribir. Solo necesita ponerse a ello.

Con esto en mente, la creatividad se ve concentrada antes de comenzar el proceso de escritura. Para Sanderson, desarrollar la historia página tras página se presenta como un trabajo que realizar más que como una historia que desenterrar. Y de ello se puede deducir que, al contrario de lo que comentaba Stephen King, para Brandon Sanderson la elección del tema es algo que se debe realizar antes de comenzar el viaje. Debido a ello, por lo general, un escritor de descubrimiento se verá obligado a realizar un mayor trabajo de revisión y reescritura, pues necesita dotar a la novela de coherencia y tema. En contraposición, el escritor de esquema terminará con un primer borrador más limpio, así como un tema ya escogido que hilvane todas las partes del relato. Solo queda asegurarse de que lo haga correctamente, empapando en mayor o menor medida las situaciones en las que conviene que así sea.

Proceso de reescritura, promesas y progreso

Sanderson asegura que el proceso de reescritura sigue siendo un factor importante para cualquier tipo de escritor, aunque su proceso difiere de lo comentado por Stephen King en algunos detalles.

Uno de los principales aspectos que Brandon Sanderson tiene en cuenta en el primer borrador es el de asegurarse “un conjunto satisfactorio de promesas y recompensas”. Esto hace alusión a una técnica narrativa basada en prometer una serie de cosas al lector al principio de la obra para cumplirlas al final, ya sea con lo que el lector lleva esperando de forma casi subconsciente todo el relato (que el romance se consolide o que el héroe salve a su pueblo) o, a ser posible, algo diferente que lo sorprenda y que sea aún mejor que lo

prometido. Es importante subrayar que las recompensas pueden llegar en cualquier momento, aunque lo recomendable sería situar aquellas más importantes al final de la obra. Y aquí aparece el concepto que Sanderson denomina "progreso". Este se basa en el trayecto que las promesas recorren para llegar a convertirse en recompensas para el lector. Un buen ejemplo de dicho concepto reside en la misma esencia de historias tan importantes para la sociedad contemporánea como *Star Wars*. Si la promesa de que Luke Skywalker va a salvar la galaxia se convierte en recompensa después de dos sablazos y diez minutos de película, la obra de George Lucas no saldría citada en este escrito académico.

Tras el ejemplo, adquiere sentido que para Sanderson el progreso sea lo que determina si un lector permanece en la obra y, más importante aún, si una vez concluida decide acudir a otros relatos del autor.

Llegados a este punto, se podría decir que este aspecto pertenece al nudo de la obra, esa parte que lleva al lector de la introducción al desenlace. El propio Sanderson reconoce que Stephen King es un autor que suele contar con finales flojos, como si la historia decidiera acabar a mitad del progreso. Sin embargo, Stephen King maneja el progreso con gran habilidad, pues, aunque a menudo no alcanza la recompensa esperada por el lector, el recorrido cuenta con los factores adecuados para no permitir al lector dejar de pasar páginas.

La vida de los personajes: espontánea o espectacular

El desarrollo de personajes es un pilar fundamental en la escritura narrativa y existen diversas técnicas para dotarlos de profundidad y verosimilitud. Una de las más destacadas es la conocida como "Salvar al gato", acuñada por Blake Snyder en su manual de escritura de guion homónimo, *Salvar al gato* (2005). Este método sugiere mostrar al protagonista realizando una acción noble al inicio de la historia para ganarse la empatía del lector. Como Snyder explica, "El protagonista tiene que hacer algo en el momento en que le conocemos para granjearse nuestra simpatía y que queramos que gane" (2005: 13). Este principio se puede aplicar tanto a héroes como a antihéroes, y es una herramienta poderosa para establecer una conexión emocional con el público que está a punto de juzgar las vivencias del personaje. Por otro lado, Stephen King, en su libro *Mientras escribo*, menciona que la esencia de la escritura radica en transformar lo ordinario en extraordinario, revelando la belleza oculta en lo cotidiano. Esta perspectiva es esencial para el desarrollo de personajes,

pues invita a encontrar lo extraordinario en sus acciones más mundanas, otorgándoles una dimensión más humana y, por lo tanto, adquiriendo una mayor conexión con el lector. A lo mencionado, autores de esquema como Brandon Sanderson o J. K. Rowling enfatizan en la importancia de construir personajes complejos y convincentes, que evolucionen a lo largo de la trama y cuyas acciones y decisiones impulsen la narrativa hacia adelante, creando así una vida única y totalmente fuera de lo ordinario.

Queda en este punto una diferencia palpable entre personajes cotidianos envueltos en situaciones extraordinarias y, por el otro lado, personajes extraordinarios envueltos en situaciones excepcionales. Claro está, se podría dar también en este punto el caso de personajes extraordinarios en situaciones mundanas. Este último caso, este tipo de personaje parece encajar mejor con una planificación de brújula por la espontaneidad que adquiere el personaje al verse envuelto en situaciones tan similares a las que podrían vivir los lectores. Sin embargo, recurriendo a ejemplos de obras contemporáneas, se puede observar cómo este tipo de personajes requieren una planificación detallada antes de comenzar la escritura, aunque las situaciones en las que se vean envueltos sí que sean espontáneas. Un buen ejemplo de ello es la trilogía *Reina Roja*, de Juan Gómez Jurado. En más de una ocasión, el escritor ha mencionado la importancia de crear y estructurar la trama para asegurar un desarrollo interesante de los personajes. Unos personajes que, a pesar de vivir en el centro de Madrid y llevar una vida muy cercana a lo cotidiano, son genios que se ven envueltos en conspiraciones y asesinatos inspirados en cualquier atrocidad que bien el lector podría haber escuchado en el noticiario del mediodía.

La presentación y desarrollo de personajes se presenta, por lo tanto, como un paso de cuidadosa consideración. La elaboración previa de un esquema detallado del arco argumental del personaje puede ser fundamental para garantizar una presentación coherente y profunda. Este enfoque permite al escritor explorar las motivaciones, el desarrollo y las transformaciones del personaje con una claridad que beneficia tanto la estructura de la narrativa como la conexión emocional con el lector. Por otro lado, la escritura espontánea, sin un plan definido, puede dar lugar a descubrimientos sorprendentes y giros inesperados que aportan frescura y autenticidad a la historia. Sin embargo, este método puede correr el riesgo de inconsistencias o desarrollos de personajes menos convincentes.

La construcción de un mundo

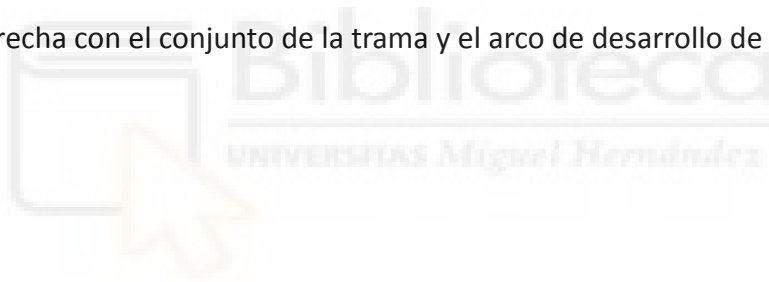
La construcción de mundo o *worldbuilding* es uno de los aspectos más relevantes y característicos de las historias ambientadas en mundos (o galaxias) muy lejanas. Supone el aspecto diferenciador más llamativo en las historias de ficción pertenecientes ya sea al género de la fantasía o al de la ciencia ficción.

Consiste en la creación de todo lo que rodeará al personaje y que, por lo tanto, moldeará directamente el planteamiento de la historia y su desarrollo. Como es de suponer, este proceso no está exento de desafíos. Mantener la consistencia y evitar incongruencias requiere una planificación cuidadosa y una consideración profunda de cada elemento introducido en el mundo ficticio. Autores renombrados como J. R. R. Tolkien y George R. R. Martin han destacado la importancia de mostrar solo la "punta del iceberg" del *worldbuilding*, sugiriendo que hay mucho más bajo la superficie que los lectores no necesitan ver, pero que sostiene la verosimilitud del mundo. La creación de un mundo creíble es esencial, ya que incluso los detalles más pequeños pueden tener un impacto significativo en la narrativa y en la experiencia del lector. Por lo tanto, el *worldbuilding* no es solo un telón de fondo, sino un personaje en sí mismo que requiere atención y desarrollo para enriquecer la trama y dar profundidad a la narrativa.

Es en sí una labor que va en contra de la espontaneidad característica del proceso creativo asociado al descubrimiento, pues, en este caso, los esquemas actúan como un mapa vital que guía al autor a través del complejo proceso, asegurando que cada elemento nuevo se integre armoniosamente con el conjunto existente. En una historia en la que la construcción del mundo sea un aspecto importante, la desenvoltura de "la verdad" supone un problema que fácilmente lleva a la incoherencia y a la consecuente necesidad de ardua reescritura.

Por último, es importante mencionar la técnica del *foreshadowing*, o anticipación narrativa, y la importancia que adquiere a la hora de usar un método de escritura u otro. Es una técnica literaria que consiste en sembrar pistas sutiles a lo largo de una narración, las cuales prefiguran eventos futuros, creando así una sensación de coherencia y expectativa en el lector. Antón Chéjov, un maestro del cuento corto, es frecuentemente citado por su famoso principio de que si, en el primer acto cuelgas un rifle en la pared, entonces en el siguiente

acto debe ser disparado.. Esta máxima encapsula la esencia del *foreshadowing*: cada elemento narrativo introducido debe tener un propósito y eventualmente cumplirlo, manteniendo al lector enganchado y contribuyendo a la verosimilitud de la trama. De cierta forma, el autor ya está creando un boceto de acontecimientos dentro de la propia obra, dando lugar a un factor que, o bien confirma el uso de esquemas en la creación de la obra, o bien realiza los propios esquemas de forma simultánea a su desarrollo. De una forma u otra, la anticipación narrativa es una especie de cerco que se coloca el autor, algo que, por lo tanto, iría en contra de la más pura metodología de brújula. En relación con esto, Bob Mayer, en su obra *The Fiction Writer's Toolkit* (2001), advierte contra el exceso de prefiguración, sugiriendo que un equilibrio cuidadoso es clave para no sacrificar el suspense. Dicho esto, es fácil confundir este concepto con el de promesas y recompensas, expuesto anteriormente, pero la realidad es que son distintos. El *foreshadowing* anticipa algo, mientras que las promesas son esperanzas que el escritor siembra en las expectativas del lector. La anticipación tiene más que ver con la acción, mientras que las promesas se hallan en una relación más estrecha con el conjunto de la trama y el arco de desarrollo de los personajes.



3. Metodología

En este apartado, se abordará el análisis cualitativo de dos metodologías narrativas distintas, con el fin de desentrañar las diferencias inherentes entre ellas. Las metodologías en cuestión son las ya mencionadas, escritura de brújula o descubrimiento y escritura de mapa o esquema. Entre ambos tipos de análisis, la elección de un enfoque cualitativo es esencial para capturar la esencia y profundidad de los métodos narrativos, permitiendo una comprensión más rica y matizada que va más allá de la mera cuantificación. Los relatos seleccionados, originados de la pluma de dos escritores con estilos distintivos, proporcionarán un campo fértil para este análisis. A través de un análisis detallado y reflexivo, se buscará identificar y comparar los elementos que caracterizan la técnica de escritura utilizada por cada uno de ellos, desde la estructura y el desarrollo de personajes hasta el uso del lenguaje y los temas abordados. Este estudio no solo pretende ser una

exploración de las diferencias entre los métodos de escritura narrativa, sino también una observación de la diversidad y riqueza que estos pueden aportar al panorama literario.

Con dicha filosofía se llevará a cabo el análisis propuesto en el trabajo. Para comenzar con ello, será necesario preparar una serie de elementos que debemos identificar dentro de cada relato que revelen el tipo de metodología utilizado y así considerar sus consecuencias directas en el transcurso de la historia. Para ello, será conveniente recopilar las técnicas generalmente utilizadas en los relatos de ficción, ya expuestas en el anterior apartado. Hecho esto, se analizará la presencialidad de sus elementos en los relatos escogidos, así como el sentido que adquiere su presencia en el contexto de la historia y si dicha presencia es algún tipo de consecuencia del método de escritura escogido por el autor.

De esta forma, se puede llegar a considerar si la elección del método de escritura escogido afecta directamente al resultado final o, si por el contrario, la existencia de reescrituras y revisiones acaban relegando el nacimiento del primer borrador a un aspecto sin importancia.

La elección de los relatos escogidos para dicho análisis se fundamenta en la necesidad de escoger como objetos de estudio a dos autores experimentados y con gran recorrido. También es necesario tener en cuenta la experiencia de dichos autores en la narración de relatos cortos, pues este formato será el analizado. Esta elección se debe a la capacidad de condensación necesaria para la satisfactoria elaboración de una historia corta. En una cantidad reducida de páginas el autor vuelca sus conocimientos sobre narrativa y pone en práctica un método de escritura concreto. Una vez más, dicha síntesis es adecuada para el análisis.

Los autores escogidos para ello son Brandon Sanderson y Stephen King. Ambos autores son titanes en el mundo de la literatura fantástica, pero sus enfoques para tejer narrativas son distintivamente únicos, tal como se ha expuesto a lo largo del trabajo. Sanderson es conocido por su meticuloso desarrollo de sistemas de magia y universos complejos, mientras que King destaca por su habilidad para crear un relato espontáneo y cotidiano plagado de elementos sobrenaturales. A pesar de sus diferencias metodológicas, ambos comparten la habilidad de crear mundos de fantasía que sirven como un espejo distorsionado de la

realidad, permitiendo una exploración profunda de temas universales a través de una lente fantástica.

Para más concreción y una mayor precisión en el análisis, los relatos escogidos son *Alomante Jak* (Sanderson, 2017) y *El Pistolero* (King, 1989). La similitud en la ambientación, longitud y personajes principales de los relatos seleccionados proporciona una base común para el análisis, asegurando que las diferencias observadas se deban a los estilos narrativos de los autores y no a factores externos. Esto enriquece el estudio, permitiendo una comparación más justa y centrada en las técnicas de escritura de dos maestros del género.

Alomante Jak y los pozos de Eltania es un relato corto ambientado en el universo del Cosmere de Brandon Sanderson. La historia sigue las aventuras de Alomante Jak, un personaje que recuerda a los héroes de las clásicas historias de aventuras *pulp*. Jak se embarca en una búsqueda del tesoro legendario del "Superviviente", un lugar sagrado para temibles criaturas humanoides llamadas Koloss. A través de ingenio y valentía, Jak debe navegar por un laberinto de intrigas y peligros, mientras desentraña los misterios de los Pozos de Eltania y enfrenta desafíos que pondrán a prueba su astucia y su habilidad para sobrevivir. Este relato está incluido en la colección de Sanderson *Arcanum ilimitado* (2021), que es una antología de historias cortas situadas en el universo literario de Sanderson.

El Pistolero es el primer volumen de la serie *La Torre Oscura* de Stephen King, una mezcla de fantasía, terror y western. La historia sigue a Roland Deschain, el último de una orden de pistoleros, en su obsesiva búsqueda del enigmático Hombre de Negro. A través de un mundo vasto y desolado, Roland persigue a su adversario con la esperanza de obtener respuestas que lo llevarán a la Torre Oscura. En su búsqueda, Roland enfrenta peligros y dilemas morales mientras se adentra en territorios desconocidos y se encuentra con personajes que cambiarán su destino.

Como se puede observar, ambos relatos cuentan con numerosas similitudes. Tanto ambientación como protagonistas son similares, así como el hecho de que la motivación principal del personaje sea la búsqueda de algo, o alguien, que se halla por tierras peligrosas y desconocidas. Además, ambos relatos pertenecen al universo literario de sus respectivos autores, pensadas así como historias que enriquezcan el contenido de pasadas y futuras

entregas ambientadas en dichos universos. Se hace, por lo tanto, aún más curiosa y destacable la diferencia entre metodologías usadas por ambos autores para obras de tan similares aspectos. Quedará, por lo tanto, determinar los resultados de ambas metodologías y si estas han podido suponer alguna diferencia en el resultado final de ambos relatos.

Para el análisis, se tendrá en cuenta la presencia y el uso de los siguientes aspectos narrativos:

1. **Tema:** Se tendrá en consideración la complejidad del tema escogido, así como su contemporaneidad. También se tendrá en cuenta el grado en el que se logra tratar el tema y si este presenta algún tipo de moraleja o visión particular por parte del autor. Se tendrá en cuenta el nivel de exposición del tema, es decir, si permanece de forma subtextual en el transcurso del relato o si se revela de forma sencilla y sin rodeos al lector.
2. **Naturalidad de los acontecimientos:** Determinar si los eventos fluyen con naturalidad o si parecen forzados. Ya se ha expuesto que un relato convincente se caracteriza por acontecimientos que se despliegan lógicamente a partir de las acciones y decisiones de los personajes, así como por el carácter espontáneo característico de autores como Stephen King, que dota de naturalidad a la narración. Una narrativa puede perder su encanto si los eventos parecen manipulados solo para hacer avanzar en la trama, elemento que dejaría al descubierto la existencia (o exceso) de esquemas a la hora de concebir la historia.
3. **Promesas y recompensas:** Identificar las posibles promesas y sus respectivas recompensas al final del relato. Puede que se dé el caso de que aparezcan promesas pero las recompensas no terminen de llegar. Esto sugeriría una planificación que trasciende al propio relato de forma individual, pues sería una señal de construcción de trama interconectada en futuros relatos. Ya no solo habría planificación previa para ese relato en concreto, sino que expondría una preparación para la totalidad de la historia en diferentes entregas. Conviene no solo centrarse en la presencia de estos elementos, sino también en el grado en el que las recompensas logran satisfacer las promesas expuestas al lector.
4. **Elementos de *worldbuilding*:** El análisis de los elementos de construcción de mundo, o *worldbuilding*, es fundamental para comprender cómo los relatos configuran

universos complejos. Esto cobra fuerza al tener en cuenta que los dos relatos escogidos para el análisis de este trabajo pertenecen al género de la fantasía. Al examinar dichos elementos, se revela la habilidad de los autores para tejer detalles que no solo enriquecen el contexto actual de la historia, sino que también siembran semillas para futuros desarrollos. Estos elementos pueden incluir la geografía, la política, la cultura y las normas sociales de los mundos ficticios, los cuales proporcionan una base sólida para que la trama evolucione de manera satisfactoria. La presencia de un *worldbuilding* meticuloso es, a menudo, un indicador de la calidad de la narrativa y su potencial para sostener historias capaces de expandirse.

5. **Foreshadowing:** Estos elementos, sutiles indicios o señales que un autor dispersa a lo largo de la narración, son esenciales para construir la tensión y guiar las expectativas del lector hacia futuros desarrollos de la trama. Al examinar los dos relatos específicos, se puede apreciar cómo el *foreshadowing* no solo enriquece la experiencia de lectura, sino que también ofrece pistas sobre el método de escritura del autor. La presencia de *foreshadowing* puede variar desde una mención casi imperceptible hasta un evento que resuena con significado en retrospectiva. Un uso hábil de esta técnica puede demostrar una planificación detallada y una comprensión profunda de la psicología del lector. Por otro lado, un *foreshadowing* demasiado obvio o mal ejecutado puede disminuir el impacto de los giros argumentales y la credibilidad de la narrativa.
6. **Excepcionalidad del protagonista y su trasfondo:** Los personajes principales llevan a menudo el peso de la trama sobre sus hombros, siendo el eje central alrededor del cual giran los eventos y los demás personajes. Analizar la singularidad de estos protagonistas permite adentrarse en las profundidades de su construcción y entender cómo su excepcionalidad no solo impulsa la narrativa hacia adelante, sino que también puede ser un reflejo del método de escritura del autor. Esta singularidad puede manifestarse en diversas formas: una personalidad compleja y multifacética, una historia de origen inusual o habilidades que los distinguen del resto de los personajes. Al considerar cómo estos rasgos únicos afectan el desarrollo de la trama, es posible anticipar giros y revelaciones futuras. Además, la forma en que estos personajes se enfrentan a los desafíos y evolucionan a lo largo de la historia ofrece pistas sobre los temas y mensajes que el autor desea explorar. Por

ejemplo, un personaje que constantemente supera obstáculos insuperables podría simbolizar la resiliencia humana frente a la adversidad. Atendiendo a esto mismo, un protagonista que posee una perspectiva o habilidad única podría ser el medio a través del cual el autor examina cuestiones más amplias, enriqueciendo la trama y abordando de forma específica cómo se relaciona el tema escogido con su protagonista.

7. **Estilo:** El análisis del estilo literario puede ofrecer una ventana a los métodos de escritura subyacentes. Al considerar la espontaneidad y naturalidad frente a una prosa más intrincada, se revelan las diversas capas de la técnica narrativa y cómo estas influyen en la dirección y el tono de la trama. Por ejemplo, un autor que escribe con un esquema predefinido podría presentar una historia meticulosamente estructurada, donde cada elemento está finamente entrelazado desde el principio. Por otro lado, un enfoque más orgánico, descubriendo la trama en el proceso de escritura, puede resultar en una narrativa que sorprende y evoluciona de manera impredecible, reflejando quizás una mayor autenticidad emocional. Ambos estilos tienen el potencial de dejar una huella duradera en el lector, y su estudio puede desvelar mucho sobre las intenciones y metodología del autor.
8. **Acontecimientos abarcados:** La magnitud de los acontecimientos acaecidos a lo largo de la historia cobra importancia para determinar diferencias entre las metodologías utilizadas. Esto no depende únicamente de la longitud del relato, pues la cantidad de acciones y acontecimientos que hacen avanzar la trama dependen más bien de la capacidad organizativa del autor y cómo haya decidido estructurar la trama. De esta forma, una historia con gran cantidad de acontecimientos y golpes de trama correctamente enlazados entre sí podría dificultar enormemente un trabajo de descubrimiento. La intención es tener esto en cuenta a la hora de analizar ambos relatos.
9. **Personajes secundarios y profundidad:** Al igual que puede ocurrir con los acontecimientos abarcados y la excepcionalidad del personaje protagonista, el número y profundidad de los personajes secundarios presentes en el relato también puede ser un determinante para la elección de la metodología. Llevar el desarrollo de muchos personajes a lo largo de toda la trama es algo complejo, pues mantener la cohesión y evolución a un nivel adecuado de profundidad en todos ellos es una tarea

que puede requerir de planificación previa o seguimiento constante. Por esta misma razón, gran parte de las historias elaboradas mediante la metodología de descubrimiento cuentan con pocos personajes, a los que se les da una profundidad especial como compensación.

10. Subtrama: De forma similar a lo mencionado en el anterior apartado, la presencia de numerosas subtramas dotadas de profundidad y complejidad es un aspecto determinante a la hora de escoger metodología. Una subtrama debe enriquecer la historia sin entorpecer el desarrollo de la trama principal, a la que, en todo caso, debe potenciar. Un elevado número de subtramas da lugar a un entramado que requiere atención y desarrollo, lo que hace interesante analizar la capacidad que pueden llegar a tener autores de distintas metodologías.

4. Resultados

4.1 *Alomante Jak*

Argumento

En *Alomante Jak*, la aventura comienza con el protagonista, Jak, despertando en una oscura cueva, desprovisto de metales, los cuales suponen la fuente de su poder. A pesar de ello, hace uso de su ingenio para escapar a través de un río subterráneo, después de haber encontrado y lamido un yacimiento de estaño en la cueva y, por lo tanto, haber podido acceder a su poder durante unos instantes. Sin embargo, su libertad es efímera, ya que es capturado por los koloss, criaturas imponentes que desean hacer de él su líder y transformarlo en uno de ellos. En un giro sorprendente, Jak descubre que su amada, Elizandra Dramali, posee sangre koloss. Ante la perspectiva de transformarse él mismo en uno de esos “monstruos”, Jak se declara falsamente como uno de ellos, prometiendo probar su afirmación al recuperar el legendario tesoro del Superviviente, oculto en las profundidades de una laguna en forma de lanza. Con valentía, se zambulle y logra emerger con un cofre, que, para sorpresa de todos, contiene clavos de koloss, esenciales para la creación de más seres como ellos. La emoción de los koloss ante este hallazgo permite que Jak y Elizandra huyan sin más contratiempos. Durante su escape, Jak se percata de que el cofre, más allá de su contenido, es una reliquia en sí mismo, pues está forjado de aluminio. En el mundo de Jak, el aluminio es uno de los metales más valiosos que existen.

1. **Tema:** Tras el análisis, queda claro que el tema del relato vendría a ser algo como: No se debería juzgar algo por su aspecto. Pues, en un primer momento, tanto el maletín como los koloss parecían algo burdo y sin valor. Posteriormente se revela que esto no es así.
2. **Naturalidad de los acontecimientos:** El protagonista lame una roca para adquirir poderes de percepción y momentos después un cuervo le da la enhorabuena. Precisamente, el metal que ha lamido es el que necesitaba para adquirir sus poderes de percepción. Gracias a esto, descubre que bajo la cueva donde está encerrado pasa un río que, cuando hay tormenta, crece. Justo ese día viene una tormenta que hará conveniente que crezca el río y el protagonista consiga escapar. Se tratará detenidamente la naturaleza de estos acontecimientos en el apartado de conclusiones en relación con la metodología utilizada por Sanderson, pero es evidente que la espontaneidad y naturalidad no termina de encajar con lo buscado por el autor en este relato.
3. **Promesas y recompensas:**

Al comienzo del relato se exponen las principales promesas de la historia: Rescatar a la amada del protagonista de los monstruos que la retienen y encontrar el tesoro del Superviviente. De forma subyacente, el autor también siembra dudas en el lector acerca de la naturaleza de los koloss, estas extrañas criaturas que retienen al protagonista. Por lo tanto, también se podría añadir una tercera promesa: Comprender las intenciones o funcionamiento de los koloss. Una vez finalizado el relato, el lector se encuentra que todas las promesas han recibido su recompensa.

 - a. **Promesa de rescatar a Elizandra - Recompensa:** no necesita ser salvada, pues es una de ellos.
 - b. **Promesa de encontrar el tesoro del superviviente- Recompensa:** lo parece encontrar y le decepciona... ¡Pero en realidad era el envoltorio lo que andaba buscando!
 - c. **Promesa de entender a los koloss- Recompensa:** revelación de que en realidad fueron humanos y breve explicación del proceso de transformación.
4. **Elementos de *worldbuilding*:** La presencia e importancia de elementos de *worldbuilding* en el relato es importante, pues aparecen en repetidas ocasiones

conceptos y expresiones como: “Alomante”, “Elendel”, “Koloss”, “Áridos”, “escarpada como el precio del whiskey en la fonda de Marlie”, “juramento de Koloss con el pueblo de Terris”, “el Superviviente”, “Inmortales sin Rostro”, “en tiempos remotos, habrían matado a Koloss como aquellos”.

5. **Foreshadowing:** Antes de cada “carta” avisa sobre el contenido de esta, anticipando el carácter de lo que está a punto de contar en la narración. También se observa una anticipación narrativa como elemento clave de resolución del clímax en la recitación del poema: “opuesto al cielo, elevado solo por la misma vida” (2017: 211). Gracias a eso conseguirá salir con vida de la prueba final y salir airoso de las dificultades presentadas.
6. **Excepcionalidad del protagonista y su trasfondo:** El personaje principal del relato, Jak, es carismático y con expresiones propias como “herrumbre y ruina”. Suele mencionar sus anteriores aventuras, dando a entender que ha experimentado muchísimas (“tenía experiencia sobreviviendo a aguas de aquella naturaleza”; 2017: 205). Al final del relato, el propio autor revela que su intención es que el personaje fuese un “aventurero quijotesco de inacabable optimismo” (2017: 216). También se hallan presentes anotaciones del personaje de Handerwynn, una suerte de mayordomo que acompaña al protagonista en otras aventuras, que acentúa la personalidad excéntrica del protagonista.
7. **Estilo:** El estilo del relato de Sanderson es recargado y paródico. Es una narración en primera persona, pues es el propio protagonista el que cuenta sus peripecias (y las interpreta como quiere) al lector.
8. **Acontecimientos abarcados:** La historia abarca poco tiempo, aunque mucha acción. En 5.322 palabras, el protagonista ha pasado de estar encarcelado a convertirse en el héroe del pueblo, descubrir el tesoro que buscaba y seducir a la mujer de la que estaba enamorado.
9. **Personajes secundarios y profundidad:** Se nombran/aparecen varios personajes secundarios (Handerwynn, Rannete, Lyndip), aunque solo se profundiza en Elizandra.
10. **Subtramas:** Encontrar el tesoro del Superviviente se podría determinar como trama principal. A esta se le suman las subtramas de la relación del protagonista con los koloss y la situación con Elizandra con su condición de persona medio koloss. Ambas

subtramas se enlazan a mitad del relato con la trama principal de encontrar el tesoro del Superviviente.

4.2 El pistolero

Argumento

"El pistolero" tuvo su primera aparición en la revista *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* en el mes de octubre del año 1978. Cuatro años más tarde, en 1982, esta historia se unió a un conjunto de cuatro relatos adicionales que King había difundido a través de la misma revista, dando forma a la obra, ya en formato de novela, *La Torre Oscura I: El pistolero*. Este primer relato hace el papel de introducción a la saga.

Roland, el último de una orden de pistoleros, atraviesa un vasto desierto en pos del enigmático Hombre de Negro. Siguiendo su rastro, llega a una pequeña granja, donde conoce a Brown. Se trata de un habitante del desierto en compañía de un cuervo que, de vez en cuando, suelta algún improperio. Allí, el protagonista confiesa al granjero que ha terminado con la vida de todos los habitantes de Tull, una aldea cercana. Animado por este, Roland narra los acontecimientos acaecidos en aquel lugar y cómo tal desenlace guarda relación con el Hombre de Negro al que anda buscando.

1. **Tema:** El tema es complejo de especificar y está sujeto a varias interpretaciones. Una de ellas podría ser: La maldad solo trae más maldad. Como una pescadilla que se muerde la cola, Roland persigue al hombre de negro para vengarse de algo malo que hizo este. Pero a su paso, Roland lleva consigo brutalidad, convirtiéndose así en algo similar al propio hombre de negro que persigue.
2. **Naturalidad de los acontecimientos:** Los acontecimientos de los que se conforma el relato aparecen de forma progresiva. La información se revela de forma natural en el contexto del relato sin ningún tipo de extravagancia o sorpresa.
3. **Promesas y recompensas:**
 - a. **Promesa:** Alcanzar al hombre de negro (o saber más de él)- **Recompensa:** Es un hechicero capaz de hacer cosas fuera de lo común y tiene algo que ver con el pasado del protagonista. No se cumple la promesa en su totalidad en este primer relato.

- b. **Promesa:** El protagonista es un pistolero excepcional - **Recompensa:** Acaba con todos los habitantes de una aldea. Es una promesa que se cumple de forma agri dulce, pues la resolución del conflicto es brutal pero no acaba con la vida de malhechores, sino de un pueblo entero. Mujeres y niños incluidos.
4. **Elementos de *worldbuilding*:** Algunos conceptos propios de la labor de *worldbuilding* en el relato son: “Santo varón de los manni”, “hierba del diablo”, “moradores de los confines”, “Letras Mayores”, “brújula Silva”, “taheen” (un ser descrito como un hombre con cabeza de cuervo), “Mundo Interior”, “Mundo Medio” (destacable el hecho de que el sistema monetario se componga de monedas de oro/plata y que también existan los dólares). Es una construcción de mundo compuesta por el mundo real con añadidos de fantasía. El mejor ejemplo de ello es el sistema monetario, compuesto en su mayor parte por monedas de oro y plata, pero mencionando también la existencia del dólar. Los conceptos relacionados a la mitología del mundo donde se desarrolla el relato quedan mencionados de forma superficial, sin más pistas ni profundidad que la mera mención de nombres de figuras o acontecimientos históricos.
5. **Foreshadowing:** Nada más comenzar el relato menciona las pistolas y subraya mediante la descripción la importancia que estas tienen. En la parte diecisiete, las utiliza por primera vez. En la parte 10 menciona unas especie de escrituras apocalípticas, algo parecido a una profecía. “Solo volvería a verla una vez con vida” (1989: 92), de la parte 14, en referencia a Allie y el destino que a esta le espera poco después. Cuando habla con Brown, el protagonista también adelanta que la aldea de Tull está muerta, pues él la ha matado. Posteriormente pasa a narrar cómo ha ocurrido esto.
6. **Excepcionalidad del protagonista y su trasfondo:** A lo largo de todo el relato el trasfondo o *background* del protagonista adquiere importancia, aunque solo llega a desarrollarse de forma superficial. “Lo había dejado caer la mano de un amigo moribundo, y los extrañaba a ambos” (1989: 38), “amigos perdidos en la Colina de Jericó” (1989: 40), “las pistolas de su padre” (1989: 40)... El trasfondo del protagonista adquiere un aura de misterio importante e intencionada. Con ella, King centra este aspecto de la historia como uno de los pilares de la narración y uno de los mayores secretos a desvelar a lo largo de su desarrollo.

7. Estilo: El estilo de Stephen King en este relato destaca por su abundante y profunda descripción, acompañada de unos diálogos fugaces y espontáneos dotados de naturalidad.

8. Acontecimientos abarcados:

- a. **Parte 1:** El protagonista vaga por el desierto, en apariencia infinito e implacable. Finalmente, encuentra los restos de una hoguera y enciende un fuego para dormir.
- b. **Parte 2:** Hay un salto temporal indeterminado. El Pistolero se encuentra con un granjero llamado Brown. Tras charlar un poco se queda a cenar.
- c. **Parte 3:** Brown lo despierta y se disponen a cenar. La mula del Pistolero ha muerto mientras este dormía.
- d. **Parte 4:** Brown y el Pistolero conversan mientras cenan. Este último se dispone a contar la historia de algo que le ha sucedido recientemente.
- e. **Parte 5:** El Pistolero narra cómo llega a un pueblo llamado Tull y busca un sitio para cenar. Allí conoce a un hombre extraño que puede albergar pistas sobre aquel a quien persigue. El capítulo termina con el Pistolero llevando a la camarera del local, llamada Allie, a la alcoba a cambio de que esta le revele información sobre ese hombre.
- f. **Parte 6:** La camarera le revela al Pistolero que el tal Nort había muerto tiempo atrás pero que, por alguna razón, había vuelto a la vida.
- g. **Parte 7:** Narra la llegada del hombre de negro al poblado desde el punto de vista de Alice y cómo este revivió a Nort mediante un macabro ritual. El capítulo termina con la interesante idea de que si Alice pronuncia la palabra “diecinueve”, Nort le dirá qué vio cuando murió. (Esto es lo primero que aparece que parece indicar un esquema premeditado).
- h. **Parte 8:** Breve conversación entre Allie y el Pistolero donde este último le advierte del peligro que puede llegar a entrañar que le diga a Nort la palabra.
- i. **Parte 9:** Otra breve conversación entre Allie y el Pistolero. Él le pregunta a ella dónde podría encontrar un mapa. Ella adquiere un poco más de profundidad.
- j. **Parte 10:** El Pistolero mantiene una conversación con Kennely, el dueño del establo donde tiene a su mula. La conversación añade algo de información al desierto, aunque de forma muy escueta.

- k. **Parte 11:** Han pasado cuatro días. Sheb intenta atacar al Pistolero y este le rompe las muñecas. Tras eso, lo reconoce. Al parecer habían coincidido años atrás, cuando el Pistolero aún era un niño. Aparecen pequeñas pistas sobre el pasado del protagonista.
- l. **Parte 12:** El Pistolero acude a la iglesia, donde se desvela, una vez más, de forma muy escueta y confusa, información sobre la religión del mundo en el que transcurre la historia.
- m. **Parte 13:** El Pistolero le pide información a Allie sobre la predicadora que ha visto en la iglesia.
- n. **Parte 14:** El Pistolero desayuna y se dirige a hablar con la predicadora.
- o. **Parte 15:** Mantiene una conversación confusa, similar a un exorcismo, con la predicadora. Obtiene algo de información acerca del hombre de negro.
- p. **Parte 16:** El Pistolero acude en busca de su mula para partir. Kennerly intenta jugársela sin éxito.
- q. **Parte 17:** Justo cuando se va a marchar, el pueblo entero de Tull enloquece, dispuesto a terminar con su vida. El Pistolero se defiende, acabando con la vida de todos los habitantes, incluida Allie. Esta, antes de morir, le ha llamado "Roland". Aparece, por lo tanto, su nombre por primera vez en todo el relato.
- r. **Parte 18:** La narración vuelve al presente, donde El Pistolero acaba de terminar de contarle lo sucedido a Brown.
- s. **Parte 19:** Roland (El Pistolero) se despide de Brown y emprende de nuevo el camino.
- t. **Parte 20:** Se vuelve a mencionar algo sobre el pasado del protagonista, quien continúa su marcha en busca del hombre de negro.

El relato analizado cuenta con 66 páginas. En dichas páginas, los acontecimientos se podrían dividir en una estructura principal de 3 partes: La parte con Brown, el granjero; la llegada de Roland a Tull; y, finalmente, la resolución de lo ocurrido en el pueblo y la continuación del viaje del protagonista. La transición entre las distintas partes se lleva a cabo de forma paulatina.

9. **Personajes secundarios y profundidad:** (Cort), Brown, Zoltan (el cuervo), Pappa Doc, Sheemie, Allie, Nort, Kennerly, Sheb.

- a. Solo Allie adquiere un poco de profundidad. Los demás personajes permanecen en la superficie, como personajes transitorios en el viaje del protagonista. Brown tiene la oportunidad de adquirir mayor profundidad, pero queda como un personaje extraño sin mayor interés en la trama que como catalizador para que Roland cuente su historia.

10. Subtramas: La subtrama de Allie, la subtrama de Brown, la subtrama de Nort y la droga.

- a. Ninguna subtrama se llega a cerrar como tal más que con el personaje relacionado muriendo. Todo lo similar a una subtrama acaba terminando sin más profundidad que la de otorgar algún detalle a la trama principal de Roland y el hombre de negro.

5. Conclusiones

Como todo el arte, la escritura se despega directamente de lo más profundo de la persona que plasma las palabras en la página en blanco. Este recóndito hueco de todo artista es conocido por algunos como experiencia, aunque otros se refieren a ello como intuición o instinto. Hay algunos románticos que se aventuran a llamarlo alma. Sea como fuere, la clave del nacimiento de una obra se encuentra estrechamente ligada con el proceso creativo, podría llamarse catalizador, que da forma a la voluntad de esta experiencia, intuición, instinto o alma. El principal objetivo de este trabajo radica en determinar la importancia de este catalizador en el resultado final, es decir, la obra ya publicada. Claro está, se cuenta con que dicha obra ya ha pasado por los numerosos procesos de escritura, edición y revisión habituales en la publicación literaria. Dentro de los distintos procesos de escritura es posible identificar dos métodos de escritura relacionados con la organización y el proceso bruto de escritura del primer borrador. Estos son conocidos como escritura de mapa y escritura de brújula. Los matices de ambos procesos ya han sido tratados en anteriores apartados.

Mencionado esto, surge la pregunta: ¿Realmente es determinante la metodología utilizada en una etapa tan temprana de la creación de una obra? Y de ser así, ¿cómo puede influir la

elección de un método u otro? Pues, tras lo expuesto en el análisis de las dos obras, existe una respuesta a ambas preguntas.

Comenzando por la estructura, el esqueleto de todo relato, queda al descubierto una interesante observación. En la narrativa de Sanderson se percibe una meticulosidad casi mecánica, que puede llegar a recordar incluso a una partida de *Cluedo*, donde cada elemento del misterio se coloca con precisión premeditada con intenciones de conducir a un final sorprendente, donde todas las partes adquieren sentido en el entramado general. Esta técnica confiere a sus historias un flujo constante y una estructura sólida que captura la atención del lector. Se hace difícil pensar en una manera de alcanzar este resultado, con toda seguridad buscado por el autor, que excluya la confección previa de una estructura y desarrollo de la trama al comienzo del proceso de escritura. Es un aspecto que requeriría de una reescritura casi total del primer borrador con el objetivo de hilar todo aquello que, por seguir la metodología del descubrimiento, se haya alejado del sendero deseado. Por otro lado, Stephen King opta por un enfoque más orgánico, permitiendo que la trama se despliegue con una cadencia que, aunque pueda resultar más enigmática y pausada, crea una atmósfera de autenticidad y profundidad psicológica. Se hace más sencillo prever por dónde va a avanzar la trama, pues las decisiones de los personajes se revelan más cercanas a lo que, de cierta forma, cualquier persona podría decidir o intuir teniendo en cuenta la personalidad o matices ya revelados del personaje. En contraposición a esto, aparece como diferencia determinante el orden establecido para la revelación de acontecimientos. Sanderson hace uso de una estructura lineal, presentando los eventos en un orden secuencial que refleja el paso del tiempo de manera directa. Stephen King adopta un enfoque más fragmentado, dispersando los momentos clave a lo largo de la historia sin seguir un patrón cronológico estricto. Este estilo crea una experiencia de lectura más dinámica y misteriosa, donde el descubrimiento y la reconstrucción de la secuencia de eventos recae en manos del lector. Ambos métodos tienen sus méritos y ofrecen experiencias distintas.

Continuando con la estructura narrativa, se observa que la obra de King se presenta en una forma más fragmentada, con un total de veinte secciones distintas. Esta división contribuye a una sensación de dispersión, como si la recompensa de las promesas planteadas al inicio se diluyera en el horizonte, aún lejano para el lector. Por su parte, la narrativa de Sanderson

da la sensación de fluir con mayor facilidad, gracias a una secuencia más ordenada que se percibe a lo largo del desarrollo del relato. A esto contribuye el hecho de que, en el relato de Sanderson, las promesas son mucho más fáciles de identificar en las primeras páginas de la historia. Además, una vez identificadas, el avance hasta su resolución se hace más palpable, pues todo lo ocurrido avanza de cierta forma en la misma dirección.

En relación con la anticipación narrativa, tras el análisis, se pueden destacar algunos aspectos que bien podrían estar relacionados con la metodología empleada. Empezando por el relato de Stephen King, es posible observar que, cada vez que aparece algo novedoso en la historia, raras veces ha sido anticipado o mencionado con anterioridad. Aunque, tras una atenta revisión, se puede confirmar que este matiz alberga una excepción: cuando lo novedoso tiene que ver con el pasado del protagonista. Un buen ejemplo de ello se puede ver en la parte en la que el protagonista cree conocer al pianista que toca en la taberna de Tull, un hombrecillo llamado Shep. Queda ahí marcado que algo ocurre u ocurrirá con ese personaje en concreto, pero no será hasta bastante más avanzado el relato cuando se descubra que, en realidad, este tal Shep es, de hecho, una conexión con el pasado de Roland. Con Sanderson, esto mismo se extiende a todo el relato. Todo tiene, en mayor o menor medida, anticipación y posterior revelación. El único aspecto del relato de Sanderson que parece no cumplir esta parte es la perteneciente a la aparición del cuervo parlante, Lyndip. Las anotaciones del personaje de Handerym a pie de página sugieren que se trata de una alucinación del personaje principal, Jak. El propio Jak menciona que se trata de un Inmortal sin Rostro, una raza desarrollada en el transcurso de *Nacidos de la Bruma* (2006), una de las obras de Sanderson que se desarrolla en este mismo universo ficticio. De esta forma, aunque la aparición de este ser no reciba una anticipación o posterior explicación, queda ciertamente justificada. De ser una alucinación, formaría parte de la caracterización del propio personaje, de igual forma que los molinos eran gigantes para don Quijote (ya se ha mencionado la intención de Sanderson por representar un personaje quijotesco como protagonista de este relato). De no ser así, sería un guiño a los lectores de sus otras obras que lean este relato. Ambas opciones cuentan, por lo tanto, con una explicación, lo que revelaría que, incluso esta especie de excepción, cuenta con sus engranajes bien medidos para aparecer en la historia.

Es preciso ahora comentar el tema de ambos relatos. Ya se ha mencionado la importancia que otorgan ambos autores a la elección de un tema para todas sus historias. Tras el análisis de ambos relatos, se puede observar una clara diferencia en el resultado que tiene el hecho de elegir el tema antes de comenzar el proceso de escritura o hacerlo después de terminar el primer borrador. El tema del relato de Sanderson sale a flote de forma sencilla y clara, sin demasiadas interpretaciones que considerar: no se debe juzgar algo por su aspecto. Esta sencillez en la interpretación se acentúa por el hecho de que todas las tramas se unen para desembocar en una misma parte que, “casualmente”, viene a decir lo mismo. La resolución del clímax adquiere así dos vertientes (la alegría de los koloss, que solo querían sobrevivir, y el material del maletín, mucho más valioso que como un mero recipiente) que acentúan el tema, acercándolo a la moraleja. Por su lado, Stephen King decide el tema una vez que ha terminado el primer borrador y se dispone a revisarlo. Esto provoca que la unidad del relato se reduzca, pues no todas las tramas dan la sensación de avanzar en la misma dirección. Tras finalizar la lectura, se hace más complicado como lector determinar el tema o identificar qué te ha querido decir el autor. Queda más claro cuál es el núcleo de la historia (alcanzar al Hombre de Negro cueste lo que cueste), pero queda más diluido el envoltorio en el que te lo presenta o el subtexto que la historia pueda llegar a tener. Aún así, está presente el tema de: la maldad solo trae más maldad. Sin embargo, posee una solidez menor que la presente en el tema del relato de Sanderson.

Con relación al final de los relatos, ambos autores sugieren la posibilidad de futuras narraciones centradas en sus respectivos protagonistas. Stephen King opta por un enfoque más abierto, dejando varios hilos argumentales sin concluir, lo que invita a la especulación y anticipación de continuaciones. Se podría afirmar que, en cuanto a este relato se refiere, Stephen King hace uso de la “teoría del iceberg”, pues muestra una mínima parte de la historia, dejando lo demás oculto, ya sea porque aún no lo tiene desarrollado o porque pretende generar expectativas de cara a las siguientes entregas. Es muy posible que sean ambas opciones, pues, de cierta forma, ambas decisiones se retroalimentan. Por otro lado, Brandon Sanderson tampoco excluye la posibilidad de futuras aventuras protagonizadas por este mismo elenco y en este mismo mundo. Pero, al contrario que King, prefiere una narrativa más definida y conclusiva, proporcionando un cierre sólido y que resuelve los conflictos principales presentados en el relato. Las cuestiones sin resolver pasan lo

suficientemente desapercibidas como para que el lector no tenga la sensación de haberse quedado a medias. Se podría afirmar que Sanderson también hace uso de esta “teoría del iceberg”, aunque la porción mostrada en su relato es más generosa que en el de King.

Ya se ha mencionado que el *worldbuilding* o construcción de mundo es uno de los aspectos más importantes en cualquier relato perteneciente al género de la fantasía o la ciencia ficción. Teniendo en cuenta la metodología utilizada por ambos autores, ¿cómo se desenvuelven en los relatos analizados? Es preciso tener aquí en cuenta el factor de la intuición o experiencia de cada autor. Sanderson lleva toda su carrera cultivando el género de la fantasía, mientras que Stephen King siempre ha caminado por el límite de ese género sin llegar a adentrarse de lleno en el más puro concepto de la fantasía. Una de sus excepciones es la saga de la *Torre Oscura*, a la que da pie el relato analizado. Los elementos del *worldbuilding* están muy presentes a lo largo de todo el relato, aunque la verdad es que casi todos ellos están más hilados a la religión y mitología del mundo que a magia, criaturas o características ambientales. Esto llama la atención una vez más porque, de alguna forma, las creencias de los personajes de este mundo están hiladas al protagonista y su antagonista, recordando a una especie de acercamiento a la típica profecía que expone a un personaje destinado a destruir el mundo en contraposición a otro que debe detenerlo para salvarlo. Quedan así los demás aspectos de la construcción de mundo relegados a un marcado segundo plano, más como enriquecedores de la historia que como pequeños motores que complementan a esta. En esta primera parte, y salvo alguna excepción como la forma de saludarse de los personajes (escupiendo al suelo y deseando buena lluvia), bien podría estar ambientada en una tundra helada. Se nota, por lo tanto, que Stephen King no se ha querido pillar demasiado los dedos presentando excepcionalidades y funcionamientos del mundo en el que se desarrolla la historia, pues de hacerlo (y teniendo en cuenta que no cuenta con esquemas), la tarea de cohesionar toda la historia se multiplicaría por dos, pues ya no solo tendría que cohesionar lo que ocurre con la trama, sino todo lo que la envuelve. Desde los cuervos que parecen hombres, hasta los hombres que parecen cuervos. Teniendo en cuenta esto, no sorprende el mensaje que deja Stephen King como nota al lector al comienzo del relato. Aclara que el lector se encuentra ante una versión reescrita de lo que en su día fue el relato. Esa primera versión que vio la luz en el año 1978 ya no existe, pues ha dejado paso a

esta nueva. Aclara que no ha cambiado demasiadas cosas, pero que se ha visto obligado a reescribir algunas escenas y añadir otras nuevas. La explicación la atribuye a que, con las siguientes entregas de la historia del Pistolero, muchos elementos perdieron cohesión. Sabiendo esto, no es de extrañar que algunos de los elementos de *worldbuilding* presentes en el relato formen parte de esta reescritura. La apuesta segura es que se tratan concretamente de aquellos relacionados a esta “profecía” que se ha mencionado, relacionada con el pasado del protagonista y su porvenir. Es decir, lo que ya había bosquejado antes de comenzar el proceso de escritura, y lo que resultó después de este. Se hace difícil encontrar una prueba más evidente de que, para autores como Stephen King, el primer borrador cumple la función de boceto o mapa que redactan otros autores como Sanderson antes de comenzar a escribir.

Con todo ello, queda al descubierto una conclusión que responde a las preguntas planteadas al comienzo del trabajo. En especial, a la de si seguir una metodología de mapa o de brújula afecta directamente al resultado final de la obra. La respuesta es que sí, afecta al resultado alcanzado y dependerá de lo que se desee alcanzar para escoger una metodología u otra. Pero será necesario, o como mínimo recomendable, escoger teniendo en cuenta una serie de factores. Como se ha retratado en este trabajo, el resultado de escribir con boceto es una experiencia más despejada y cohesionada. Es más sencilla de seguir para el lector, aunque paga el precio de ser más secuencial, como si de un videojuego se tratase. Lleva al lector de la mano a lo largo de toda la historia, llevándolo por peripecias y técnicas narrativas con una intención y objetivo muy específico que lo preparen para la siguiente escena. Si en una escena se explica el funcionamiento de un artefacto, el lector puede dar por sentado que en la siguiente escena esa explicación cobrará especial importancia. Nada parece dejado en manos de la casualidad, aunque, cuando lo hace, en un relato de este tipo se siente como algo fuera de lugar, una dejadez por parte del autor. Un buen ejemplo de ello es la escena mencionada de *Alomante Jak*, donde necesita de la lluvia para salir de la cueva y, precisamente ese día, llueve. El lector puede experimentar un malestar extraño, pues espera que, al menos, el autor le haya expuesto con antelación que el ambiente lleva oliendo a humedad durante días, o que el protagonista no se quita de la cabeza esos nubarrones tan negros porque se ha dejado la ropa tendida. El autor ha situado al lector desde un principio en un mundo en el que todo tiene apariencia de estar conectado, en el que nada pasa

porque sí. Si esa es la sensación buscada, la metodología de mapa es el camino que se debe seguir. El peligro de combinar ambas metodologías a medias puede dar lugar a lo mencionado sobre el azar. Eso sí, puede que la intención sea precisamente esa.

Es importante tener claro que no hay reglas ni prohibiciones. Pero, tras las evidencias puestas sobre la mesa en este trabajo, resulta muy útil saber qué matices va a adoptar la historia dependiendo de la metodología utilizada. Una historia cimentada en un primer borrador que ha surgido tras una escritura de brújula, se presentará de forma más diluida, abarcando conceptos, temas y situaciones que solo una mente despierta y creativa puede alumbrar. Tendrá un aspecto más verosímil, puede que incluso algo de crudeza, pues ni el mismo autor sabe qué va a ocurrir con los personajes. Su destino no está escrito. Nada asegura que en el siguiente capítulo no vaya a ser decapitado por supuesta traición quien parecía ser el protagonista de la historia. Es una experiencia que deja más hueco libre para que el lector sea el que lo rellene. La obra que nace de una escritura de mapa se asemeja a un juego emocionante pero sólido, con todos sus huecos bien atados y rellenos, que promete una experiencia llena de sorpresas. En la escritura de brújula, la obra pone los pies fuera de la cama y echa a caminar. Promete intentar encontrar algo fascinante en estrecha vinculación con lo más profundo del ser humano. Algo que nunca se podría preparar ni pensar de antemano. Promete intentarlo, pero su naturaleza no puede asegurarlo. Ahí reside la vida de contar historias, el papel de ese hueco dentro del autor que algunos llaman intuición y otros alma. Así, el uso de una metodología u otra no hace la obra peor o mejor, pues pocas cosas hay más subjetivas y, por suerte, infinitas que el arte de contar historias.

Bibliografía

Brande, D. (2019). *Para ser escritor*. Círculo de Tiza.

De Libro, C. I. (2024, 20 marzo). *Técnicas para escribir personajes creíbles y memorables*.

Escribir un Libro En Autoedición Fácilmente.

<https://www.coollibri.es/blog/tecnicas-para-escribir-personajes-creibles-y-memorables/>

Gomez-Jurado, J. (2022). *Reina roja*. EDICIONES B

Ilíada y Odisea, primeros textos literarios de la literatura occidental | TRT Español. (2021, 22 junio).

<https://www.trt.net.tr/espanol/programas/2021/06/22/iliada-y-odisea-primeros-textos-literarios-de-la-literatura-occidental-1660862#:~:text=Estas%20obras%20son%20la%20Il%C3%ADada,la%20Il%C3%ADada%20y%20la%20Odisea.>

J.E.F.S, & J.E.F.S. (2023, 1 agosto). *¿Qué es un arco de personaje y cómo construirlo?* J.E.F.S Escritor.

<https://blog.jefsescritor.com/que-es-un-arco-de-personaje-y-como-construirlo/>

King, S. (1982). *The Gunslinger*. Donald M. Grant Publishers.

King, S. (2010). *La torre oscura: El pistolero*. DEBOLSILLO.

Lumet, S. (1999b). *Así se hacen las películas*. Ediciones Rialp.

Mayer, B. (2001). *The Fiction Writer's Toolkit*. E-Rights/E-Reads Limited.

McKee, R. (2009). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial

Sanderson, B. (2021). *Arcanum ilimitado*. NOVA

Sanderson, B. (2022). *Curso de escritura creativa*. EDICIONES B

Sanderson, B. (2024). *Nacidos de la bruma*. NOVA

Sellés, V. (2023, 2 enero). *Kishotenketsu, la estructura narrativa en cuatro actos*. Víctor

Sellés. <https://victorselles.com/kishotenketsu-narrativa-cuatro-actos/>

Serafini, M. T. (2007). *Cómo se escribe*. Grupo Planeta (GBS).

Snyder, B. (2016). *¡Salva al gato!* ALBA Editorial.

Tarantino, Q. (2023). *Meditaciones de cine*. RESERVOIR BOOKS.

