

3

¿Cómo crear historias de cambio?

Atrévete a convertirte en escritor/a de 'historias de cambio'. Es decir, de historias que generen un impacto positivo en el cambio de valores y actitudes en torno a cuestiones globales como el desarrollo sostenible y las migraciones. A continuación te decimos cómo:

FASE 1: Capta la idea

Antes de crear una historia debes ser consciente de que ya eres un/a narrador/a. Es algo que hacemos de forma natural y que empezamos a hacer desde muy temprana edad y además lo hacemos desde una perspectiva y manera de contar única. Este puede ser tu punto de partida para crear una historia.

EJERCICIO

1. Piensa en alguna anécdota de la infancia que recuerdes claramente. Intenta expresar tus recuerdos y emociones de algún modo:
 - Escribe una historia
 - Escenifica una historia
 - Dibuja una historia
2. Crea tu propio diario de historias o blog en el que puedas presentar tus historias.
3. Elige una historia de un periódico y elabora un argumento interesante...

FASE 2: Encontrar un mundo y crear un personaje

Cuando hablamos del **mundo** de la historia nos referimos al ambiente o lugar y el conjunto de normas dentro del que se va a desarrollar la historia. Puede ser algo literal, como una habitación, o figurativo, como la mente de un insecto.

El **personaje** hace referencia a los sujetos o individuos que seguimos en el recorrido de la historia. Puede haber un personaje principal o incluso más.

Lo primero será crear un mundo o bien un personaje. Algunas veces el mundo dará algunas características al personaje y otras veces será al revés.

EJERCICIO

1. Intenta recordar tus 3 películas o libros favoritos. Identifica los mundos y los personajes de cada uno de ellos. Escríbelo en un papel. ¿Quiénes son los personajes principales? ¿Hay algún personaje con el que te identifiques más? ¿Dónde se desarrolla? ¿Es un mundo o varios mundos?

2. Intenta combinar un personaje y un mundo de diferentes películas. Haz esto varias veces y observa lo que ocurre.

Existen algunas reglas que tendrás que tener en cuenta al crear un mundo y unos personajes.

Crea dos personajes diferentes y su mundo siguiendo las siguientes descripciones:

MUNDO

- ¿Qué aspecto tiene? (Si se trata de una calle, del espacio, de un bosque, un aula...)
- ¿En qué momento o periodo ocurre? (el presente, el pasado, el futuro, por la mañana, por la tarde, por la noche, a qué hora, etc.)
- ¿Cómo viven aquí los personajes, de dónde viene la comida, hasta qué punto cuentan con avances tecnológicos?
- ¿Qué etnias existen? ¿Cuánta migración hay de otros lugares? ¿Están integradas las personas migrantes? ¿Qué idiomas se hablan y quiénes los hablan?
- ¿Qué clases sociales están presentes y cómo interactúan?

PERSONAJE

- Características externas (su aspecto, si es humano, animal, objeto; su vestimenta, sus rasgos físicos)
- Características internas (valentía, inteligencia, envidia, inseguridad, etc.)
- ¿Qué le gusta hacer a tu personaje? ¿Cuáles son sus creencias? ¿Qué le gusta y qué aborrece?
- Los personajes nacen de emociones y experiencias humanas auténticas. Así que trata de encontrar modelos entre las personas que te rodean.
- ¿Qué quiere tu personaje? Un personaje tiene que tener algún objetivo o motivación y todas sus acciones en la historia le acercarán a este objetivo (“quiero ser rey”, “quiero salvar el mundo”, “quiero aprender a volar”, etc.) ¿Qué necesita tu personaje (que a veces se halla en conflicto con aquello que quiere)? (Quiere ser rey, pero debe aprender a ser justo/ Quiere sacarse una carrera pero debe cuidar de su hija, etc.)

EJERCICIO

FASE 3: Crear obstáculos

Las **necesidades y deseos** motivan al personaje para actuar en el mundo, pero también encuentra impedimentos en su camino que pueden definirse como obstáculos. Los obstáculos pueden ser cualquier cosa: una persona, una gran distancia o algo interno como el miedo.

Un **obstáculo** es algo que se antepone en el camino del personaje y no le deja conseguir lo que necesita o aquello que desea. El obstáculo hace que el personaje se percate de lo que tiene que conseguir y le ayuda a reaccionar.

EJERCICIO

1. Vuelve a tus tres películas o libros favoritos. Identifica un obstáculo al que se enfrenta el personaje principal en cada uno de ellos.
2. Retoma el personaje que estás desarrollando. Imagina unos cuantos obstáculos a los que podrían enfrentarse.

El **conflicto** es el primer problema al que se enfrentan los personajes. Es la fuerza conductora de cualquier historia, dado que influye en el giro de los acontecimientos de la trama. Sin conflicto no hay arco narrativo ni desarrollo del personaje. El conflicto puede desglosarse en cuatro categorías: del ser humano contra el ser humano, del ser humano contra la naturaleza, del ser humano contra la sociedad y del ser humano consigo mismo. Los primeros tres tipos se conocen como conflicto externo y el último tipo es el conflicto interno.

El conflicto se presenta en la exposición o al principio de la historia y crea el escenario de los acontecimientos futuros. Algunas historias contienen más de un conflicto pero normalmente existe una lucha inicial que los personajes deben librar. Durante el **clímax**, que es la parte más intensa de la historia, los personajes normalmente se enfrentan cara a cara con sus conflictos y marca un punto de inflexión en sus vidas.

EJERCICIO

Retoma tus personajes. Imagina que tienen un conflicto entre ellos/ellas. No identifiques un protagonista ni un antagonista, ambos personajes deberán tener el potencial de ser buenos o malos. Empieza con las descripciones físicas y luego métete dentro de las cabezas de los personajes para crear sus paisajes interiores y por último elabora una pequeña historia sobre sus orígenes para cada uno de ellos. Imagina que estos dos personajes tienen un conflicto de fondo el uno con el otro, ¿Sobre qué? El objetivo de este ejercicio es identificar ese conflicto.



FASE 4: Estructura de la historia

La **estructura en tres actos** es una de las formas más simples y efectivas de dividir una historia. Los tres actos son:

INTRODUCCIÓN - Presentación (Acto 1)



CONFRONTACIÓN - Nudo (Acto 2)



CLÍMAX Y RESOLUCIÓN - Desenlace (Acto 3)

Acto 1

En la primera parte de una historia conocemos a nuestro personaje, el/la protagonista, lo/la presentamos, conocemos cuándo y dónde se desarrolla la historia y es en esta parte donde comienza el conflicto. En el Acto 1 puedes también presentar el antagonista, algunas veces conocido como villano, que es una fuerza que se interpone en el camino de los deseos y necesidades de tu protagonista.

Acto 2

En la segunda (y más extensa) parte de la historia, el personaje empieza a alcanzar sus objetivos. Aquí el protagonista se topa paulatinamente con una serie de complicaciones. Estos obstáculos le hacen tomar decisiones complicadas, ya que uno lleva a otro en una cadena de sucesos que se conoce como recorrido.

Este acto se construye hasta alcanzar un clímax en el cual el conflicto alcanza el punto más álgido. Puede llegar un punto en que todo parezca que está perdido y que no hay esperanza. ¡El personaje puede haber errado en todos sus intentos de conseguir lo que desea o puede que haya conseguido lo que desea pero sigue triste porque no es lo que necesitaba en realidad!

Acto 3

En este acto comienza el clímax. Las elecciones que ha realizado tu personaje en el Acto 1 y el Acto 2 estuvieron motivadas por sus deseos, pero ahora se enfrenta a su prueba final. Tras el clímax, cuando superan los obstáculos, los personajes vuelven a un lugar más tranquilo, quizá con una visión más completa o mejor de sí mismos. Esto se conoce como desenlace. Algunas veces el desenlace llega con una sorpresa y es emocional.



Algunos consejos para crear una historia transformadora



Dale a tus historias un enfoque global:

- Conecta lo cercano con lo que sucede en otros lugares del mundo.
- Visibiliza las interrelaciones, cómo nuestros actos y decisiones influyen en la vida otras personas y/o en otros lugares del mundo.



Ponte las gafas de género:

- Emplea lenguaje no sexista.
- Da protagonismo también a las mujeres.
- Deja que los personajes expresen valores, comportamientos y capacidades sin tener en cuenta su pertenencia a un sexo u otro.
- Enfrenta a los personajes a los estereotipos y roles de género.
- Visibiliza la diversidad.



Aporta una mirada positiva de la migración:

Las historias sobre migraciones suelen contarse de manera que a veces infunden temor. Historias con visiones simplistas que, por lo general, no tienen en cuenta las desigualdades globales ni los derechos humanos que subyacen tras ellas.

- Haz visible en tu historia las contribuciones de la migración para un desarrollo sostenible para todas las personas.



Rompe con los estereotipos y pon en valor la diversidad:

Como dice la escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie, *"...el problema con los estereotipos no es que sean falsos, sino incompletos"*.

Los estereotipos son ideas simples acerca de un grupo de personas que comparten ciertas características culturales, étnicas, religiosas, sociales o de género. El estereotipo, normalmente negativo, puede llevar al prejuicio.

Las historias son una gran herramienta socializadora y transmisora de modelos de conducta y valores y por tanto pueden ayudar a crear, o mantener estereotipos pero también a desmontarlos.

El prejuicio es un juicio o valoración que se emite sobre un grupo o persona sin que haya existido una experiencia directa o real. Es generalmente negativo e implica una emoción de carácter negativo.

Los prejuicios y los estereotipos son la base de actitudes discriminatorias y pueden llegar incluso a convertirse en móvil para ejercer la violencia hacia otras personas.



- Crea historias que ayuden a comprender al otro, a ponerse en su piel, sacando a la luz lo que las personas comparten y no sólo lo que las diferencia.
- Muestra la belleza que existe en la diversidad.



Imagina otro mundo posible:

- Imagina formas alternativas de relacionarnos con el planeta y con las personas. Inspírate en ejemplos que ya existan y si no los hay, créalos. De este modo estarás ayudando a crear una visión alternativa de la realidad que ayude a abrir mentes e imaginar otro mundo o sociedades posibles.