

HÉCTOR URIÉN

EL ARTE  
de  
contar bien  
una  
historia

101 estrategias  
para el storytelling

Prólogo de Jorge Drexler  
Epílogo de Mónica Galán Bravo

# **El arte de contar bien una historia**

101 estrategias para el *storytelling*

**HÉCTOR URIÉN**



© Héctor Urién, 2020

© Editorial Planeta, S.A., 2020

© de esta edición: Centro de Libros PAFP, SLU.

Alenta es un sello editorial de Centro de Libros PAFP, SLU.

Av. Diagonal, 662-664

08034 Barcelona

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

ISBN: 978-84-1344-009-5

Depósito legal: B. 1.925-2020

Primera edición: marzo de 2020

Preimpresión: gama sl

Impreso por Artes Gráficas Huertas

Impreso en España - *Printed in Spain*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

## Sumario

---

Prólogo. <i>Homo narrans</i> , por Jorge Drexler . . . . .	15
<i>Al lector</i> , por Héctor Urién . . . . .	19
Introducción . . . . .	23

### I. ESTRATEGIAS REFERIDAS A LA COMPOSICIÓN DE LA HISTORIA (47)

1. Diferencia entre lo compositivo y lo expositivo . .	33
2. Identifica los «atractores» estructurales de tu historia . . . . .	35
3. Identifica los «atractores» misteriosos de tu historia . . . . .	36
4. Identifica los códigos de cada vehículo expresivo y aprende sus reglas . . . . .	38
5. Conoce la estructura básica y úsala como molde . .	40
6. Cuenta historias de destino . . . . .	43
7. Usa un falso final . . . . .	44
8. Usa una catástrofe . . . . .	45
9. Usa un personaje atractor . . . . .	47

10. Empieza por el final . . . . .	47
11. Cierra antes de irte . . . . .	49
12. Aprovecha la dimensión fractal de una historia . .	50
13. Usa la herramienta del «De cómo...» para fijar una situación narrativa . . . . .	51
14. Pon un título atractivo y guárdate el título secreto . . . . .	53
15. Usa historias de carácter . . . . .	54
16. Usa dilemas . . . . .	56
17. Usa y acentúa las situaciones de reconocimiento	57
18. Usa progresiones . . . . .	58
19. Usa cambios de valor . . . . .	60
20. Comienza <i>in media res</i> . . . . .	61
21. Rompe la estructura clásica de destino . . . . .	63
22. Usa un <i>Macguffin</i> . . . . .	64
23. Aprovéchate del «efecto Kuleshov» . . . . .	65
24. Es más el cómo que el qué . . . . .	67
25. Usa una estructura de diamante . . . . .	68
26. Aprovecha la suspensión voluntaria de la incredulidad . . . . .	71
27. Deja a la mitad y recupera . . . . .	72
28. Busca una unidad de acción . . . . .	74
29. Usa «cuentos espejo» . . . . .	75
30. Usa «cuentos mensaje» . . . . .	77
31. Que lo posible asalte lo probable . . . . .	78
32. Busca historias que provoquen piedad, temor, risa o ternura . . . . .	80
33. Usa superposiciones horizontales . . . . .	81
34. Usa «porcerteos» . . . . .	82
35. Usa correspondencias . . . . .	83
36. Usa superposiciones verticales . . . . .	84
37. Acentúa . . . . .	85
38. Antiacentúa . . . . .	87
39. Usa presagios y suspense . . . . .	88

40. Usa engaño-desengaño .....	90
41. Busca el conflicto .....	91
42. Usa el mal .....	92
43. Usa el pecado para el mal interior .....	94
44. Usa <i>hamartias</i> .....	97
45. Esperanzas .....	98
46. Sé consecuente... casi siempre .....	100
47. Cuenta buenas historias .....	101

## II. ESTRATEGIAS PARA GENERAR RECURSOS POÉTICO/HUMORÍSTICOS (30)

48. Muestra y no expliques .....	105
49. Sé consciente de la caducidad de los recursos poético/cómicos .....	107
50. La técnica de la sustitución (dilo de otra manera) .	108
51. Usa filtros de sensibilización .....	110
52. Usa filtros de deformación .....	112
53. Usa filtros de extrañamiento .....	114
54. Usa extrañamientos y «ultramostrados» .....	115
55. Fíate de las imágenes y no de las palabras .....	116
56. Usa metáforas conscientes .....	117
57. Usa desplazamientos calificativos .....	119
58. Usa expresiones visionarias .....	120
59. Conoce lo que es un símbolo y úsalo .....	124
60. Usa símbolos disémicos .....	126
61. Usa símbolos monosémicos .....	128
62. Apóyate en árboles de relación .....	129
63. Usa alegorías y diferéncialas del símbolo .....	130
64. Usa atemporalidades .....	131
65. Los significantes también expresan irracionalidad .....	132
66. Usa dinámicas expresivas .....	134

67. Usa <i>kennings</i> .....	137
68. Siembra indicios para sugerir .....	138
69. Crea un binomio fantástico .....	139
70. Usa arquetipos .....	140
71. Usa el humor .....	141
72. Usa humor serio .....	142
73. Usa el humor lúdico .....	143
74. Usa rupturas de sistema .....	144
75. Construye el sistema .....	146
76. Evita los «porqués» .....	147
77. Tira de tu imaginario .....	148

### III. ESTRATEGIAS ESCÉNICAS PARA CONTAR «AQUÍ Y AHORA» (24)

78. Estate presente .....	151
79. Elimina barreras: no trates de ser quien no eres ..	152
80. Elimina barreras: usa la memoria, pero no lo memorices todo .....	152
81. Elimina barreras: interpela al otro .....	155
82. Mantén la concentración .....	156
83. Elimina barreras: usa los códigos compartidos ..	157
84. Adapta la historia a tu receptor .....	158
85. Adapta la historia a ti y, si puedes, cuenta con pruebas .....	160
86. Que no se vea el narrador... más de lo necesario ..	161
87. Contar es contar con pocas palabras .....	162
88. Busca el asentimiento .....	163
89. Utiliza el subtexto .....	164
90. Sostén el silencio .....	166
91. Hila .....	167
92. Habita la palabra .....	167
93. Usa la <i>captatio benevolentia</i> .....	168

94. Un error es un tesoro (contar es un arte de error) .....	169
95. Usa mentiras evidentes .....	169
96. Relájate .....	170
97. Sí es «sí a huevo» .....	171
98. El cuento es el paisaje; la intervención es un <i>collage</i> .....	172
99. Usa puertas secretas .....	173
100. Empieza con una frase que atrape .....	174
101. Ante todo... ¡dignidad! .....	175
Epílogo de Mónica Galán .....	177
Agradecimientos .....	181

# I

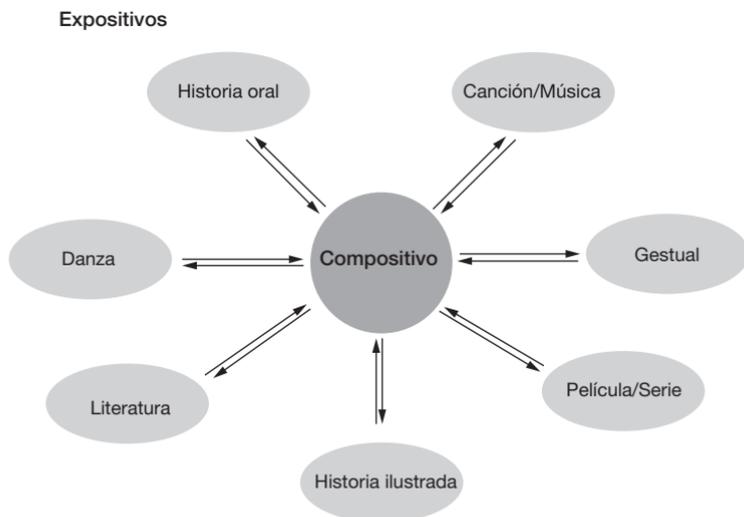
---

## **ESTRATEGIAS REFERIDAS A LA COMPOSICIÓN DE LA HISTORIA (47)**

## **Estrategia 1. Diferencia entre lo compositivo y lo expositivo**

Una historia es un constructo complejo, y lo que se percibe es el resultado final y engrasado de dicha construcción. Cada elemento simple del acabado corresponde a un género diferente. Hay elementos que pertenecen a la historia propiamente dicha, otros son agregados sugeridos 1) por el vehículo expresivo elegido, 2) por el auditorio, 3) por la persona que cuenta o 4) por las estrategias utilizadas que modificaron la forma de presentar la historia. Al primer género de elementos lo llamaremos «nivel compositivo», y se corresponde con la historia propiamente dicha, desplegada cronológicamente y lo más escueta posible sin mutilar ni el argumento racional ni los elementos simbólicos necesarios. El segundo género de elementos se corresponde con el «nivel expositivo», conformado por las decisiones que el narrador toma para contar mejor la historia, y que está condicionado por los parámetros aludidos: el vehículo expresivo, la técnica, el yo de quien cuenta y el «aquí y ahora» del contar. Es un sistema semejante al descrito por Chomsky sobre las estructuras superficial y pro-

funda del lenguaje. Las historias también presentan este sistema.



Si partimos de una historia que ya está contada en alguno de los vehículos expresivos, necesitaremos *deconstruirla* hasta el nivel compositivo y volver a reconstruirla según las reglas y las características que le convienen al nuevo vehículo. O quizá queramos utilizar en algún momento de la historia una estrategia nueva que no estaba en la historia de la que partimos. O quizá haya algo personal que pueda aportarse a la historia desde el imaginario propio y que la haga mejor para ser contada por ti. En cualquier caso, debes partir del compositivo.

Nota que todo compositivo se expresa con palabras, por tanto, dicha deconstrucción puede realizarse mediante la oralidad o la escritura. Nota también que si no hay tiempo, no hay historia. Por tanto, se puede describir un cuadro, por ejemplo, pero no se puede contar.

**Táctica-ejercicio.** Toma una película, una obra de teatro, un cuento escrito, una canción, un poema narrativo y

trata de contarlos en un minuto, de desnudarlos de elementos expresivos, por decirlo así, y de dejar el esqueleto sobre el que poder reconstruir expresivamente la historia en otro canal.

## **Estrategia 2. Identifica los «atractores» estructurales de tu historia**

Los «atractores» estructurales son los elementos dentro del nivel compositivo de la historia que te van a permitir contar sin memorizar e improvisar sin perderte. Son las partes mínimas necesarias que configuran el todo reconocible. Los atractores estructurales, además, son el conjunto de elementos necesario para que la historia pueda fluir con naturalidad de forma que no se encalle ni se encuentre en un callejón sin salida ni haya que volver atrás. Si se olvida o se tergiversa un atractor estructural tendremos problemas en nuestra narración, como quien tira una de las cartas de la base de un castillo de naipes. En algunas ocasiones podremos arreglarlo, aunque sea aparatosamente. En otras, si no nos damos cuenta del error, nos veremos en un problema que echará la historia a perder. Si olvidamos que las hadas de *La bella durmiente* matizan la maldición de la bruja de muerte a sueño, cuando llegue el momento de que se pinche, tendremos un enorme problema de credibilidad, y las explicaciones sonarán como agua que se echa al vino.

Ejemplos: En el cuento de *Caperucita roja*, estructuralmente daría igual si hay que llevarle la comida a un abuelo o a una abuela, pero es imprescindible que el abuelo o la abuela vivan lejos, concretamente al otro lado del bosque. Si eso se olvidara al contar, la historia se enredaría innecesariamente. Por eso el narrador debe tener presente este detalle necesario y no pasarlo por alto. También debe ocurrir

que Caperucita se encuentre con un lobo a mitad del bosque, y debe darle la información de que va a casa de la abuela. El lobo debe llegar antes que ella, necesariamente, y comerse a la abuela. Este grupo de atractores estructurales dibujan juntos el paso fluido de *Caperucita roja*, y aparecen en todas las versiones del cuento. Son elementos que configuran el nivel compositivo, y deben estar muy claros para poder trabajar cómodamente sobre ellos.

**Táctica-ejercicio.** Toma una historia y redúcela a la mínima expresión, de manera que fluya y al tiempo incluya todos sus elementos<sup>1</sup> importantes. Los insoslayables son los atractores estructurales. Trata de contarla en un solo minuto.

### **Estrategia 3: Identifica los «atractores» misteriosos de tu historia**

Si los atractores estructurales son los guardianes de la forma fluida del cuento, los atractores misteriosos son elementos que no son importantes desde el punto de vista estructural, es decir, que sin ellos el cuento podría fluir naturalmente en su lógica y naturaleza, y sin embargo aportan algo que hace que emocionalmente la historia sea mejor. Y recordemos que una historia, a diferencia de un argumento, es un disparador emocional. Los atractores misteriosos suelen ser o interpretarse como símbolos, y pueden identificarse con cierta facilidad en los cuentos populares; son elementos que no necesariamente tendrían

1. Digo «elementos» cuando sé que técnicamente debería decir «motivos». El lector avisado entiéndalo así. Tomo esta decisión porque este libro está destinado a un público generalista y la homonimia de «motivo» puede resultar confusa sin una explicación en la que este trabajo no pretende profundizar.

que ser de una manera y sin embargo lo son, porque se recuerdan como tales: los pies como reveladores de identidad en *Cenicienta* son un motivo conservado en todas las versiones de este cuento, o la caperuza roja en *Caperucita roja*, no tan conservado como el anterior, pero misterioso y magnético; nadie se olvida de este motivo cuando cuenta *Caperucita roja*, hasta el punto de que acabó dándole nombre al cuento. Tarantino<sup>2</sup> usa muchos atractores misteriosos cuando en sus películas rueda secuencias que no tienen valor estructural, que no aportan información que vaya a usarse después, pero que tienen un valor por sí mismas, como historias o símbolos. Por ejemplo, la conversación sobre Ámsterdam en *Pulp Fiction* o la conversación sobre *Like a Virgin* en *Reservoir Dogs*. El atractor misterioso es muy poderoso y luminoso en una historia. No es racional, no tiene razón de ser, y, sin embargo, sentimos que la historia es mejor cuando está.

Como curiosidad, recientemente se ha hallado en Congo lo que se vino en llamar un «*pendrive*» decimonónico, una especie de tarjetas de memoria, con puntos y suaves volúmenes que les servían a los narradores (*griots*) para recordar elementos de la historia. Sería interesante ver si esos elementos que se guardaban en el *pendrive* del *griot* eran estructurales o misteriosos, pero, sin duda, eran atractores.

**Táctica-ejercicio.** Localiza elementos de un cuento popular o de una película que, sin ser necesarios, doten de un valor extra a la historia. Incluye elementos irracionales en tus historias y observa si luego son recordados o no. Si alguno lo es, es probable que hayas encontrado un atractor misterioso. Si no lo es, elimínalo directamente.

2. Le debo a José Antonio Pérez Ledo el haberme puesto en la pista de lo que sucede en las pelis de Tarantino.