

TIPS DE SUPERVIVENCIA PARA ESCRIBIR FANTASÍA.



La fantasía es, de lejos, el género literario más extenso y diverso de todos.

¿Por qué? Dos razones principales:

Primero: la fantasía es como el pan, combina con todo; puedes mezclar cualquier otro género literario y meterle ese factor fantástico y tendrás una historia coherente y disfrutable.

Segundo: la fantasía es extremadamente maleable. Las posibilidades son infinitas, el único límite es tu imaginación.

No obstante, la fantasía tiene un pro que es a la vez su propio contra: su maleabilidad.

Sí, puedes inventar lo que desees y hacer lo que gustes en tu historia de fantasía. Puedes crear mundos maravillosos y las criaturas más esplendorosas. Pero, si no construyes bien la historia y no justificas todo aquello que has creado, en vez de tener un plato exquisito hecho con la combinación de varios ingredientes, termina siendo una terrible taza de sopa con yogurt tibio.

¿Cómo podemos evitar esto?

¿Qué debemos hacer para que nuestra historia de fantasía no sea un mundo vacío con criaturas simples y una trama lineal?

Aquí tienes 10 tips súper importantes a la hora de enfrentarte al mundo que estás a punto de crear:

1. La «Prehistoria» de tu historia:

Siempre es recomendable que antes de confeccionar la trama de tu libro hagas una especie de «origen», un «antes de todo». Aunque no lo vayas a poner textualmente en tu libro, una pequeña historia justificando las cosas que pasarán en tu arco narrativo siempre es bueno para el desarrollo, tanto del mundo como de los personajes.

2. El mundo:

El «Worldbuilding» de fantasía es un factor esencial para tu historia. Porque el mundo en una historia de este género tiene que ser un personaje más. «La Tierra Media», «Menzoberranzan», «Westeros», «Hogwarts»; son mundos que, aunque los personajes no estén, aunque no pase nada, siguen siendo lugares que tienen vida propia, así que date el tiempo necesario para crear un mundo que pueda existir sin los actores de tu historia.

3. Los personajes:

Debes preparar muy bien a todos los protagonistas de tu historia de fantasía. En este género no puedes simplificarlo solo con «el asesino» o «la bruja mala». Una de las cosas más hermosas de la fantasía es esa capacidad de profundidad que puedes tener con todo lo que hagas. Créales un trasfondo especial, hazlos interesantes y dales la riqueza necesaria para que puedan desenvolverse en ese mundo igual de variopinto que has creado.

4. La magia:

Escribir fantasía sin magia no es escribir fantasía. Es el factor que todo aquel lector está esperando encontrar en una historia de este género. No es necesario llamarlo «magia», puedes ponerle el nombre que desees: «Fuerza», «Esencia»,

«Gaia», «Alma», como gustes, pero lo importante es que en toda historia de fantasía debe existir ese componente que va más allá del entendimiento humano con la que se pueden hacer cosas increíbles. Puede que no exista en tu mundo y luego aparezca, o tal vez, si quieres darle un toque realista a tu historia, puede que la magia haya existido en algún punto pasado y ya no se pueda hacer, pero lo importante es que esté presente dentro del colectivo de tu mundo o que se conozca o haya conocido en la sociedad, implica un trasfondo importante y para el desarrollo de los acontecimientos es incluso necesario, sobre todo en los tramos finales de tu historia.

5. Héroes y villanos:

Al hablar de estos personajes en tu historia de fantasía tratemos de evitar el cliché de «caballeros y brujos». Si bien es un estereotipo bastante extendido en las historias de fantasía, debemos darle mucho más profundidad que simple «paladines de las justicia» contra «esbirros del mal». Tus personajes principales, tanto los buenos como los malos o los «grises» debes construirlos con matices que ayuden a contribuir a la historia, pero que también les dé propósito propio, más allá de lo que pueda suceder con todo lo que hacen. Como dijo cierto animago en su momento: No todo es blanco y negro, luz y oscuridad... en todos nosotros siempre hay algo de ambas cosas, lo importante es cuál de los dos lados dejamos que domine nuestros actos.



6. Artefactos y reliquias:

En toda buena historia de fantasía siempre nos encontramos con algún artículo de suma importancia, ya sea para los personajes o para el desarrollo de tu historia. En el cine se conoce el término MacGuffin, que es básicamente cualquier elemento que ayude a avanzar en la trama, pero no tiene especial relevancia y es fácilmente intercambiable. Sin embargo, en fantasía, a pesar de que puede sonar parecido, no lo es para nada. «El anillo único», «la varita de saúco» o «Nársil», artefactos que, no solo ayudan a que la trama avance, sino que gran parte de la historia radica en su destino. Es una herramienta muy útil para tu historia de fantasía tener algún artefacto de gran importancia para tu mundo. Ese libro mágico, esa armadura legendaria o esa joya indestructible suelen ser factores que le dan riqueza, misticismo y trasfondo a tu historia de fantasía.

¿QUIERES ANUNCIAR TU OBRA
EN LA REVISTA VERSAL?

¡TU ANUNCIO
AQUÍ!



PONTE EN CONTACTO CON
VERSAL:
versalrevista@outlook.es
PINCHA AQUÍ



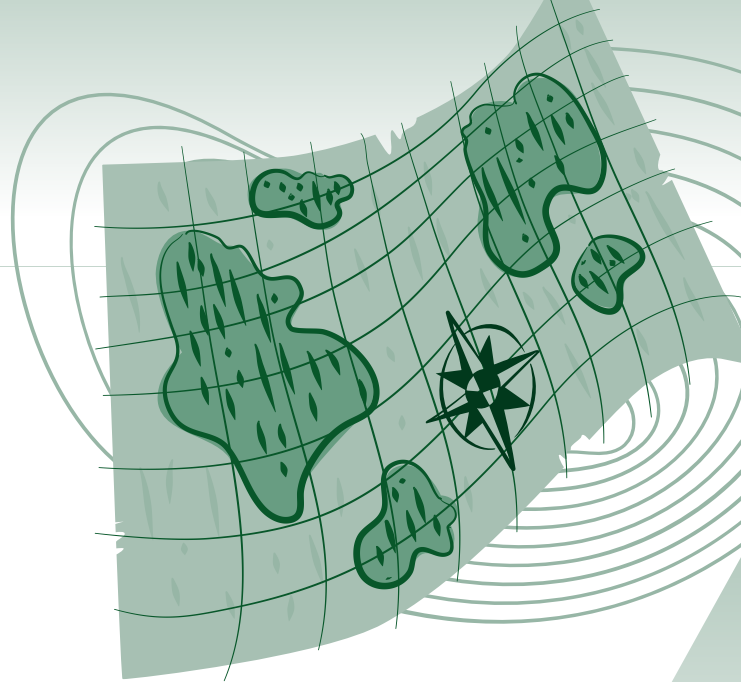
7. La gran guerra:

No hay otro género literario donde puedas tener la oportunidad de escribir y detallar una gran batalla entre dos ejércitos (exceptuando la novela histórica). Las historias de fantasía, en su gran mayoría son el desarrollo de una trama que empieza siendo algo muy pequeño y termina con un gran cataclismo o evento de excepcional envergadura en la que dos fracciones terminan encontradas. Por muy pequeño que sea tu mundo, al final siempre tendrás ese enfrentamiento que pone en riesgo el equilibrio del lugar en cuestión. Debes tener mucho cuidado a la hora de desarrollar una guerra en tu historia de fantasía, recuerda muy bien todos los factores que vayas a incluir (número de soldados, la presencia mágica, los artefactos bélicos, etc...) ya que el tamaño de tu guerra es directamente proporcional al tamaño de tu conflicto



8. Los mapas:

¿Cómo puedes mostrarle al lector el mundo que has creado? Puedes detallar con lujo de detalles cada cosa que haya en tu mundo con la mejor prosa o con la exactitud más minuciosa, nunca será más efectivo que un mapa bien confeccionado e ilustrado que te sirva, no solo a ti para ir desarrollando tu historia sino para el lector, para que pueda ubicarse bien en los lugares donde se desarrollan los hechos.



9. Unidad y coherencia:

Es súper importante saber justificar las cosas que suceden en tu historia de fantasía, como ya lo he mencionado antes, la libertad para escribir fantasía es maravillosa, puedes escribir lo que desees y como lo desees, pero si no sabes justificarlo y si no sabes darle el significado correcto, terminarás con una historia con muchos cabos sueltos o con muchos «*Deus ex machina*» que destruirán tu historia. El lector de fantasía suele ser muy detallista y ansioso por la sensación de cierre. Y si no sabes crear una historia «redonda» y no te pones a justificar todo lo que has hecho en tu mundo, el lector exigirá una respuesta. Y créeme, es de muy mal gusto darles una respuesta en una publicación externa al libro. De nada me sirve un tweet, un reel o un tiktok para que me respondas cosas que puedas responderlas en el libro.

10. Cuidado con los *Deus ex machina*:

Este término, que proviene del teatro de la antigua Grecia donde todos los conflictos los resolvían los dioses representados por actores que los bajaban por unos cables con poleas (de allí el término «Dios en la máquina») ahora se usa como cualquier cosa que aparezca de la nada, resolviendo el conflicto sin ningún tipo de explicación ni coherencia con la historia. En fantasía es muy fácil encontrarnos con una historia tan grande que al final no sabemos cómo pueden nuestros protagonistas resolver ese conflicto de suprema envergadura y terminamos cayendo en la trampa de ese «artefacto milagroso» o «personaje súper poderoso» que aparece sin explicación y nos ayuda a resolverlo todo. O tal vez nos encontramos en ciertas encrucijadas narrativas donde la única manera de poder avanzar es introduciendo un «mapa mágico» que ayuda a los personajes a continuar en la historia. Es importante, como lo dije en el punto anterior, saber darle justificación a las cosas que suceden en tu mundo y a tus personajes, porque el uso de los *Deus ex machina* es claro síntoma de una escritura perezosa y demuestra una falta de creatividad que el lector no perdona.

Si eres un veterano del género, de seguro estos tips no te resultarán novedosos o relevantes, pero puede que te ayude alguno para visitar algún término, y si eres un autor novel, de seguro estos tips te serán de una utilidad invaluable para poder adentrarte en este maravilloso mundo de la literatura fantástica.



W. E. FRANCO

Escritor