KIT ESCRITORES 360 · EBOOKS PARA NARRADORES

Convenciones por género

Romance, fantasía, thriller, terror y ciencia ficción: lo que el lector espera.



STUDIO ESCRITORES

Una nota antes de empezar

Bienvenido, bienvenida. Cada género literario hace una promesa al lector: quien abre una novela romántica espera un final emocionalmente satisfactorio; quien elige un thriller espera tensión. Conocer esas convenciones no te encierra, te da un mapa para cumplir, sorprender y a veces romper las reglas con intención. Este libro repasa cinco géneros populares.

Encontrarás un capítulo por género, más un cierre con plan de primeros pasos: romance, fantasía, thriller, terror y ciencia ficción. Cada uno explica qué espera el lector, qué recursos usar y qué trampas evitar, con ejemplos breves. Lee los capítulos de los géneros que escribes y también los demás: siempre se aprende de los vecinos.

CAPÍTULO 1

Por qué importan las convenciones

El lector llega con expectativas; tu oficio es cumplirlas con frescura.

Un género es un acuerdo tácito entre quien escribe y quien lee. Quien compra una novela policíaca espera un misterio con pistas justas y una solución lógica. Quien elige fantasía espera un mundo con reglas propias. Esas expectativas se llaman convenciones. No son una camisa de fuerza, sino el lenguaje compartido que permite al lector entrar rápido en tu historia.

Conocerlas tiene una ventaja práctica: sabes qué pide el público y puedes decidir cómo responder. Puedes cumplirlas con maestría, combinarlas con las de otro género o subvertirlas con un propósito claro. Lo que no funciona es ignorarlas por desconocimiento. Un romance sin final esperanzador o un misterio sin solución decepcionan, porque rompen la promesa sin ofrecer algo a cambio.

La mejor manera de aprenderlas es leer mucho dentro de tu género, y con lápiz. Observa cómo empiezan las novelas, cuándo aparece el primer giro, qué tipo de final cierran y qué personajes se repiten. Anota las constantes. Después busca las excepciones que funcionaron y pregúntate por qué. Esa lectura analítica vale más que muchos manuales sobre el tema.

Piensa en las convenciones como tres capas: de estructura, de personajes y de tono. La estructura marca el recorrido esperable. Los personajes tienen roles reconocibles. El tono fija la atmósfera y las emociones que se prometen. Si tu historia respeta las tres, el lector se siente en casa; si cambias una con intención, se siente sorprendido sin sentirse traicionado.

> **Cumple la promesa del género y, dentro de ella, regálale al lector algo que no esperaba.**

PRUÉBALO HOY

Radiografía de tu género en una hora

1. Elige tres novelas de tu género que te hayan gustado.
2. Anota cómo empieza cada una y qué promete en las primeras páginas.
3. Apunta cómo termina cada una y qué emoción deja.
4. Haz una lista de las tres constantes que se repiten en todas.
5. Marca una convención que podrías cumplir con un toque propio.

CAPÍTULO 2

Romance: la promesa del vínculo

En el romance, el lector sabe adónde va; lo que quiere es disfrutar el camino.

La convención central del romance es un final emocionalmente satisfactorio: la pareja protagonista logra, al terminar, una unión que el lector siente ganada. Esa expectativa es tan firme que muchas lectoras y lectores se sienten defraudados sin ella. Por eso la tensión no está en si terminarán juntos, sino en cómo superan lo que se interpone y qué deben cambiar para merecerlo.

La estructura suele incluir el encuentro, la atracción, un obstáculo creíble, un acercamiento, una crisis donde todo parece perdido y la reconciliación. El obstáculo funciona mejor cuando es interno además de externo: miedos, heridas, valores que chocan. Un malentendido tonto desgasta; un conflicto de fondo sobre confianza o prioridades, bien trabajado, sostiene toda la novela y hace creíble la evolución de la pareja.

Cuida la química en la página. Se construye con diálogos con chispa, gestos pequeños, miradas, tensión de lo no dicho y detalles que revelen conocimiento mutuo. Cada personaje necesita una vida y un objetivo propios más allá del amor; si solo existen para el otro, el vínculo carece de peso. Un buen romance muestra dos personas completas que se transforman al encontrarse.

Ejemplo breve: «Él dejó el paraguas en el recibidor, como siempre, y ella fingió no notar que lo había colocado del lado donde ella lo alcanzaba mejor». Sin una declaración, hay intimidad. Evita el insta-amor sin base, los rasgos tóxicos presentados como encanto y los finales apresurados. El lector perdona casi todo si cree en la relación y siente que el cambio fue merecido.

PARA REFLEXIONAR

Preguntas para tu romance

- ¿Qué herida o miedo impide a cada protagonista comprometerse?
- ¿Por qué este encuentro, y por qué ahora?
- ¿Qué gesto pequeño demuestra que se conocen sin decirlo?
- ¿Qué debe cambiar cada uno para merecer el final feliz?

CAPÍTULO 3

Fantasía: coherencia y asombro

Un mundo inventado convence cuando obedece sus propias reglas.

La fantasía promete un mundo distinto, con magia, criaturas o historias donde lo imposible ocurre. Su convención básica es la coherencia interna: aunque el mundo no exista, debe obedecer reglas que el lector pueda aprender. Si la magia lo resuelve todo sin coste, no hay tensión. Define qué puede hacerse, cuánto cuesta y qué limitaciones tiene antes de usarla en la trama.

El gran peligro es explicar demasiado. Muchos manuscritos se hunden en volcados de información sobre mapas, linajes y sistemas políticos. Dosifica: revela el mundo a medida que el personaje lo necesita, a través de conflictos y no de clases magistrales. El lector disfruta descubriendo. Una taberna con normas peculiares enseña más del reino que tres páginas de historia.

Los arquetipos son comunes: el elegido, el mentor, el viaje, la oscuridad que amenaza. Puedes usarlos con frescura dándoles complejidad: un mentor con intereses propios, un elegido que no quiere serlo, una amenaza con razones comprensibles. Lo que el lector busca es asombro unido a emoción humana. Un dragón impresiona, pero importa porque alguien teme perder a su familia.

Cuida los nombres y la cultura. Evita inventar términos imposibles de pronunciar o recordar; la sonoridad coherente ayuda. Construye costumbres, comida, insultos y supersticiones que den textura sin adorno gratuito. Y recuerda que el conflicto sigue siendo humano: ambición, lealtad, miedo, amor. Los mejores mundos fantásticos funcionan porque sus personajes son reconocibles, aunque lleven capa o conjuren tormentas.

> **En fantasía, la magia llama la atención, pero lo que se queda es el corazón del personaje.**

UNA IDEA

Truco: tres reglas y un coste

- Escribe tres reglas claras sobre cómo funciona la magia o lo extraordinario.
- Añade un coste concreto: cansancio, pérdida, deuda o riesgo.
- Busca una escena donde la regla impida lo más cómodo al protagonista.
- Comprueba que nunca resuelvas un conflicto saltándote tus propias reglas.

CAPÍTULO 4

Thriller: la información como arma

El thriller vive de mantener al lector con prisa y sin aliento.

El thriller promete tensión sostenida, peligro real y un reloj que corre. Sus convenciones incluyen un protagonista con mucho que perder, un antagonista capaz y amenazante, capítulos cortos con cierres en alto y una escalada de riesgo. La pregunta que impulsa al lector es qué pasará si el protagonista no actúa a tiempo, y la respuesta debe ser siempre más grave.

La información es la herramienta principal. Decide qué sabe el lector, qué sabe el protagonista y qué ignora cada uno. Si el lector sabe más, hay ironía dramática; si sabe menos, hay misterio. Dosifica revelaciones para que cada una abra una pregunta nueva. Los giros funcionan mejor cuando se siembran con pistas justas, que el lector pueda recordar al descubrirlos.

El antagonista merece tanto cuidado como el héroe. Un villano con objetivos claros y lógica propia resulta más inquietante que uno caricaturesco. Haz que parezca ir un paso por delante y que los errores del protagonista tengan consecuencias reales. La tensión crece cuando el lector teme por alguien a quien ha aprendido a querer, y cuando el margen de acción se reduce.

Escribe con prosa ágil: frases directas, escenas que arrancan en medio de la acción, poca descripción decorativa. Un ejemplo: «El mensaje decía solo una hora. Las nueve y cuarto. Miró el reloj: las nueve y diez». Evita las coincidencias que resuelven el problema, los personajes que actúan estúpidamente por conveniencia y los giros sin pistas previas. El lector del género es exigente con la lógica.

ERROR COMÚN

Error común: el giro sin pistas

- Síntoma: una revelación final que parece sacada de la manga.
- Causa: planificar la sorpresa sin sembrar nada que la sostenga.
- Solución uno: relee la historia y añade tres pistas discretas antes del giro.
- Solución dos: oculta cada pista en medio de otro detalle llamativo.
- Solución tres: pide a un lector que anote qué sospechó y cuándo.

CAPÍTULO 5

Terror y ciencia ficción: miedo y preguntas

Uno quiere inquietar y la otra quiere preguntar qué pasaría si.

El terror promete miedo, y se consigue más con lo sugerido que con lo explícito. Sus convenciones incluyen una amenaza que rompe la normalidad, un entorno que se vuelve hostil, personajes vulnerables y una escalada de inquietud. Lo que no se ve suele asustar más que lo mostrado. Construye atmósfera con detalles fuera de lugar: un olor que no corresponde, un ruido a la hora equivocada.

Para que el miedo funcione, el lector debe querer a los personajes y creer en su mundo cotidiano antes de romperlo. Un hogar cálido que se vuelve inseguro duele más que una mansión gótica de partida. Racionaliza lo imposible durante un tiempo: el personaje duda, busca explicaciones, y esa resistencia hace creíble el horror. Y cuida el final: puede dejar una sombra abierta, pero ha de ser coherente.

La ciencia ficción promete explorar un «qué pasaría si»: una tecnología, un cambio social, un contacto inesperado. Su convención es que la idea tenga consecuencias coherentes sobre las personas. Define una premisa clara y sigue su lógica hasta el final. Lo mejor del género no son los aparatos, sino lo que revelan sobre nosotros: la memoria, el poder, la soledad, la identidad.

Evita en ciencia ficción la explicación técnica exagerada y los personajes que existen solo para exponer teorías. Muestra la tecnología en uso cotidiano, con sus fallos y rutinas. Y evita en ambos géneros el truco fácil: el susto gratuito en terror y el recurso mágico que lo resuelve todo en ciencia ficción. Ejemplo: «Todos los relojes de la ciudad marcaban lo mismo,

y nadie sabía desde cuándo». Una frase, una inquietud, una pregunta.

> **El terror asusta con lo que sospechas; la ciencia ficción, con lo que podría llegar a ser cierto.**

PRUÉBALO HOY

Ejercicio: una premisa, tres consecuencias

1. Escribe una premisa en una frase: «Y si nadie pudiera mentir».
2. Anota tres consecuencias para la vida diaria de una persona común.
3. Elige la más inquietante y busca una escena doméstica donde se vea.
4. Escribe esa escena sin explicar la premisa; deja que el lector la deduzca.
5. Revisa si puedes sugerir más y mostrar menos.

CAPÍTULO 6

Combinar géneros y primeros pasos

Cuando dominas la regla, puedes decidir con qué la mezclas y cuándo la rompes.

Muchas historias memorables cruzan géneros: un romance con trasfondo de fantasía, un thriller de ciencia ficción, un terror con drama familiar. Para que la mezcla funcione, decide cuál es el género dominante, el que fija la promesa principal, y cuál aporta color. Si prometes dos finales incompatibles, defraudarás a uno de los públicos. Pregúntate qué quiere sentir el lector al cerrar el libro.

Subvertir una convención también es posible, pero requiere intención. Si rompes una expectativa, que sea para decir algo, no solo para sorprender. Un detective que no resuelve el caso puede ser poderoso si la historia trata sobre los límites de la verdad. Cuando el lector entiende por qué la regla se rompió, siente profundidad; cuando no, siente descuido.

Elige bien cómo presentas tu libro. El título, la sinopsis y las primeras páginas deben anticipar la promesa del género con claridad. Los lectores buscan lo que ya les gusta, y si les señalas el camino correcto, llegarán los adecuados. No se trata de encasillarte, sino de ayudar a que tu historia encuentre a quien más la disfrutará, y de cumplir lo que prometiste desde la portada.

Para empezar hoy: identifica tu género principal y escribe en una tarjeta la promesa que le haces al lector. Haz la radiografía de tres novelas de ese género. Anota las tres convenciones que cumplirás y la que quieres reinventar. Redacta la primera página pensando en esa promesa. Y escribe una sinopsis de tres líneas que deje clara la emoción que el lector va a vivir.

UNA IDEA

Plan de primeros pasos en cinco días

- Día uno: escribe la promesa de tu género en una tarjeta de una sola frase.
- Día dos: haz la radiografía de tres novelas de tu género.
- Día tres: lista tres convenciones que cumplirás y una que reinventarás.
- Día cuatro: reescribe tu primera página para anticipar esa promesa.
- Día cinco: redacta una sinopsis de tres líneas y pruébala con un lector.

Lo esencial

- Un género es un acuerdo con el lector: conoce sus promesas antes de decidir si las cumples o las rompes.
- En el romance, el final satisfactorio es innegociable; el camino y el obstáculo interno hacen la diferencia.
- En fantasía, la coherencia de las reglas y la dosificación del mundo importan más que la cantidad de detalles.
- El thriller se sostiene con información bien administrada, un antagonista sólido y giros sembrados.
- El terror sugiere más que muestra, y la ciencia ficción sigue la lógica de su premisa hasta sus consecuencias humanas.
- Al mezclar géneros, elige uno dominante y haz una promesa clara en título, sinopsis y primera página.

Siguientes pasos

Lleva lo aprendido a la práctica con estos recursos del kit.

Checklist: Antes de empezar tu novela

Plantilla: Ficha del libro

Herramienta: Generador de premisas

Banco: Lecturas recomendadas por género