



KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

NOVIEMBRE 2019

SUPLEMENTO

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 11 con las *Diatribas de Limyael*. Esta vez de la 101 a la 110. Diversos e interesantes temas como los compeñeros telepáticos, los clichés de la obra de Tolkien, sexo, muerte entre otros. Esperamos que les resulten útiles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Portada: Vlad Taltos de Stephen Burst

Proyecto Editorial sin fines de lucro, patrocinado por el Taller de Fantasía y CF Espacio Abierto y el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. Los artículos y cuentos publicados en Korad expresan exclusivamente la opinión de los autores.

Redacción y Administración: Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. 5ta. ave, No. 2002, entre 20 y 22, Playa, Ciudad Habana, Cuba. CP 11300 Telef: 206 53 66, e-mail: raguiar@centro.onelio.cu; caduarte@nauta.cu.

Korad está disponible ahora en su blog propio en korad.cubava.cu.

ÍNDICE

- 4 Diatriba 101. El sexo en las novelas de Fantasía
- 8 Diatriba 102. Muerte
- 12 Diatriba 103. Compañeros telepáticos
- 15 Diatriba 104. Lazos empáticos
- 19 Diatriba 105. Héroes ordinarios
- 23 Diatriba 106. Los clichés de Tolkien
- 27 Diatriba 107. Grupos secretos
- 30 Diatriba 108. Fantasía en primera persona: problemas y promesas
- 34 Diatriba 109. Fantasía oscura
- 38 Diatriba 110. Escritura centrada en el cuerpo

DIATRIBA 101. EL SEXO EN LAS NOVELAS DE FANTASÍA

Ahora que tengo su atención...

Frase del día:

«Aunque los humanos tienden a ver al sexo principalmente como una actividad recreacional divertida que a veces resulta en la muerte, en la naturaleza es un asunto, por mucho, más serio.»

Dave Barry

1) HAY DEMASIADO ÉNFASIS EN LA VIRGINIDAD

Esto es usualmente con las mujeres, como un remanente de los días (todavía de moda en las novelas románticas históricas) en los que la virginidad de la heroína era lo más importante. Sin embargo, no hay razón para que la virginidad del hombre sea igual de importante. ¿Por qué no idear una raza de magos hombres que perderían el favor de su dios si perdieran la virginidad? Tendría tanto sentido como tener una sacerdotisa que pierde el favor de su diosa por tener sexo con un hombre.

Supuestamente, es diferente en las novelas donde la heroína llega al poder después de haber tenido sexo por primera vez. Pienso que es justo el anverso de la misma moneda.

¿Por qué es tan importante la primera vez que alguien tiene sexo? Es improbable que sea perfecto, excepto en las anteriormente mencionadas novelas románticas históricas. Es improbable, de hecho, que sea excepcional, a menos que uno de los compañeros tenga algo de experiencia. Donde el énfasis está en el ritual del poder, pienso que es probablemente menos romántico que una chica de pueblo que se escapa con su amante, y tiene una aventura ente los helechos. «Sí y, ahora yace sobre mí, lo que atraerá la atención de la diosa... está bien, primera penetración, eso significa que tengo el poder para hablar con los animales...».

No es muy romántico, si me preguntas. Pero nunca entendí el exceso de énfasis sobre la virginidad en primer lugar, así que probablemente no soy la mejor persona a la que preguntar.

2) LAS PROSTITUTAS, O SON TOTALMENTE SUCIAS Y DESAGRADABLES, O TIENEN EL CORAZÓN DE ORO

Nunca parece haber una traza de lo que las mujeres no estereotipadas pudieran haber sido antes de convertirse en prostitutas. No es que se sientan hastiadas por el trabajo que hacen, ya que ese trabajo destructor de almas cobraría un impuesto sobre cualquier-



ra, sino que todas se habían *de la misma exacta manera*. Todas hablan de la misma manera, tienen la misma actitud hacia sus clientes, tienen la misma actitud respecto a sus hijos, tienen la misma Historia Trágica (usualmente con violación o alcoholismo en algún lugar), etcétera, etcétera hasta el punto en que cuando dos personajes de prostitutas aparecen en una historia, gimo, porque sé que no seré capaz de soportarlas.

Las más raras, las Corazones de Oro, han retenido su humanidad tras enfrentar todo esto. Aman a sus hijos, comprenden a sus clientes y son bondadosas con los animales. Tienen Trágicas Historias sobre por qué fueron forzadas a prostituirse, pero nunca fue su culpa. Y, raramente tienen sexo.

Pienso que es perfectamente posible escribir un personaje que sea una prostituta que no encaje en esos estereotipos, particularmente si su vida entera no ha sido consumida por esto. Haz algo de investigación sobre la prostitución victoriana, por ejemplo, la cual provee muchos de los estereotipos, y encontrarás que algunas mujeres no se mantenían como «chicas trabajadoras» sus vidas completas, o siquiera, un año. Algunas vendían su cuerpo en invierno, cuando el calor y el dinero escaseaban, y luego regresaban a sus empleos normales en primavera. Otras pasaban una parte de sus vidas como prostitutas y el resto haciendo otra cosa. Y, en dependencia de su clase, una mujer que era la amante de un hombre podía ser vista de maneras muy distintas. La clase media la

veía como una mujer venida a menos, pero en una villa pobre donde había poco dinero para comida, para no hablar de lujos, convertirse en la amante significaba buena comida, buenas ropas, carne y dinero para los miembros de la familia.

3) LOS MATRIMONIOS TIENDEN A SER MUY TRADICIONALES

Hay muy pocas prácticas innovadoras del matrimonio en las novelas de fantasía, y no estoy hablando sobre donde la pareja se casa o qué (o a quién) comen durante el festín. Los autores pueden envolver las bodas en nuevas ropas, pero sin un nuevo corazón y alma no se sentirán realmente alienígenas. Y en la mayoría de los casos fuera de la fantasía histórica, el ritual de las bodas está diseñado para ser alienígena, para hacernos sentir como si estuviéramos en otro mundo. Y sin embargo el núcleo sigue siendo religioso, se mantienen las premisas del matrimonio moderno (especialmente la completa monogamia y la cooperación de la pareja para criar al niño), y la idea de «casarse por amor y hacerlo perfecto» vive y goza de buena salud.

¿Por qué no dejar que el matrimonio en tus novelas tenga un propósito diferente? Quizás podría tener un componente civil tanto como religioso; como lo tienen los matrimonios modernos. O quizás, dada la base de tu sociedad, no tiene sentido para una pareja criar un niño en una familia nuclear. Quizás tienen solo niños entre ellos pero son libres

de tener sexo con cualquier otra persona. No es el curso usual, pero para muchas sociedades de fantasía en las que aparentemente existe una actitud de «amor libre» hacia el sexo, tendría más sentido que tener un matrimonio con valores familiares.

El matrimonio es uno de los lugares en la fantasía donde los ideales occidentales o del primer mundo se asientan con más fuerza, y esto se muestra especialmente en la expectativa de que la gente deberían casarse solo por amor y nunca por otra razón, y que, por supuesto, el matrimonio será perfecto y durará por siempre. ¿Por qué? Si tienes una sociedad medieval donde una joven noble ha sido entrenada toda su vida en el conocimiento de que se casará por una ventaja política, y para tener cosas buenas y niños, ¿por qué hacer que añore un matrimonio por amor? Si es una sociedad donde no existe un estigma en particular asociado a tener múltiples compañeros sexuales, ¿por qué se asocia a tener múltiples esposas? Volver a casarse parece existir en la fantasía solo para producir malvados padrastros y madrastras, otra actitud que me intriga.

4) LAS MALAS PERSONAS CASI SIEMPRE SON MALAS EN EL SEXO

La única excepción que puedo pensar son esos chicos malos (más a menudo chicas) que van específicamente a seducir a alguien y, a veces, terminan enamorándose, «demostrando» así que no son en realidad malos. De otra manera, la correlación «hermoso y bueno en la cama = a bueno» y «feo

y malo en la cama = a malo» es risiblemente alta.

Esta es otra convención común en las novelas románticas, junto con la virginidad. ¡Por supuesto, el amante muerto era malo, porque era un completo incompetente en la cama y nunca se las arreglaba para provocarle un orgasmo a la heroína! Y, por supuesto, el nuevo héroe llegará barriendo en su vida, derretirá su resistencia (y su cerebro también, la mayoría de las veces), y probará ser una persona maravillosa a pesar de la duda inicial.

Este es un lugar donde quiero cerrar de un portazo los límites del género, y prohibir cualquier préstamo. Los novelistas románticos hacen cosas que los novelistas de fantasía deberían aprender, pero no esto. La Fantasía ya tiene suficientes problemas con los romances libres de tensión y suspenso. Sabemos que el héroe y la heroína no tendrán problemas serios de comunicación, tendrán un maravilloso sexo¹, y ambos serán hermosos hasta el fin de los tiempos. Cualquier pista de disfuncionalidad es para proveer tensión dramática —usualmente no funciona— y nunca esconde problemas serios. Si la heroína o el héroe tienen otros problemas significativos con quienes no se pueden llevar bien, los abandonarán y seguirán por su

cuenta hasta que encuentren un nuevo amor. Es predecible y muy, muy cansino.

Solo por una vez, imagina a un héroe torpe o impotente. Haz una heroína que no sepa como complacerlo después de haber leído una docena de manuales sexuales. No hagas a todos los que te gusten los personajes más sexis y espectaculares vivos, y a todos los que no te gusten un ogro en la cama. (O quizás esa comparación sea inexacta. ¿Quién sabe realmente como son los orcos en la cama, dado que nadie les ha dado una oportunidad para averiguarlo?)

5) VIGILA TU LENGUAJE EN LAS ESCENAS DE SEXO

No en la manera en que podrías imaginar. Este consejo podría aplicarse fuera de los límites del género. Escribir escandalosas escenas de sexo púrpura es la manera de hacer que tu audiencia se ría, no que preste atención. Igualmente, escribirla en un estilo moderno y con jerga cuando el resto del libro es una ensoñación, es probablemente la mejor manera de hacer que tu audiencia mire a su alrededor en el cuarto y se pregunte donde fue su narrador.

En general, adapta tu lenguaje al tono que quieres lograr y a la historia a su alrededor. Si has estado escribiendo en un estilo soñador, el lenguaje púrpura podría no estar fuera de lugar (aunque todavía mantendría un ojo sobre él, ya que está el púrpura y está también el ultravioleta). Si es mucho más

moderno, puedes usar un poco de jerga. Si tus personajes están tensos e impacientes, entonces la descripción será más reservada. Y, sobre todo, si quieres que tu escena de sexo funcione como un pivote, ya sea la escena o el desarrollo que condujo a ella, si intentas que suceda fuera de escena, tiene que ser fuerte. He perdido la cuenta de las escenas de fantasía que he leído donde dos personajes tienen sexo de forma inesperada y se declaran el amor el uno a otro también de forma inesperada. El desarrollo para cada uno puede ser ciertamente diferente (ver punto 6), pero debería haber un desarrollo. Si es una escena completamente repentina, entre dos personas que no se conocen muy bien, entonces el desenlace debería tomar el lugar del desarrollo. Y anticiparía torpeza, atolondramiento, posiblemente furia o miedo, más que una felicidad perfecta y empalagosa.

Tampoco hay vergüenza en hacer un completo oscurecimiento de la escena. Es lo que hago cuando debo hacerlo, ya que no pienso que escribo bien las escenas de sexo, y es mejor que escribir descripciones que puedan romper la capa de ozono.

6) HAZ REALISTA EL SEXO = AMOR, O NO LO USES

Los novelistas de fantasía demasiado a menudo parecen atrapados en un círculo de razonamiento: «Si tienen sexo, están enamorados, y si están enamorados, tienen sexo.» Esto no solo descarta muchas posibles re-

¹ N del T. Espero que se haya leído *Espejo de Sangre de Brent Weeks*, sus ideas actualmente cambiarían.

laciones, como los amores platónicos y romances casuales, sino que hace difícil para muchos autores desarrollar una relación realista. En vez de eso usan al sexo como un sustituto, así que más que enamorarse de los otros por tener personalidades complementarias, compartir el peligro, terreno común y etcétera, la princesa y el caballero van de cabeza directo en la cama del otro, tienen sexo una noche y declaran su amor a la siguiente mañana.

Muy, muy perezoso. También me pregunto cuan feliz será pareja tras un año de relación, ya que muchas novelas de fantasía parecen tratar sobre repentinos enredos amorosos que se deshacen en unos pocos meses. Solo sucede que el libro termina convenientemente antes de que podamos ver ese marco de tiempo.

Es también completamente posible tener personajes que están enamorados pero que no tienen sexo (por cualquier razón), o personajes a los que les gusta la lujuria y tienen sexo con un montón de personas, pero no se enamoran de ninguna con la que hayan pasado un buen rato. Si tomas cualquiera de las dos rutas no confíes en una noche especial de pasión como medio de redención o reconciliación. Esas historias de personas guiadas por la lujuria, especialmente hombres, quiénes «ven la luz» y después de eso se casan con su propia persona especial, usualmente una mujer virginal, no funcionan por una buena razón: el sexo no cambia así la

personalidad de nadie. El amor puede, pero cuando los personajes no tienen nada más que la atracción física y algunos sucesos de su pasado, ¿por qué un lector debería creer que están enamorados?

Mmm. Se suponía que también sería una diatriba sobre la muerte, pero no llegué a eso. Probablemente será mañana.

DIATRIBA 102. MUERTE

Cita del día (la cual no tiene mucho que ver con la muerte, pero es divertida):

—No —dijo el Extasiado, su amplia sonrisa nunca vaciló mientras hablaba—. Sé quién eres. Quién solías ser. El círculo está girando. Él está de vuelta. El perdido. Los tronos caerán, los mundos arderán y, probablemente el universo llegará a un final, muy, muy pronto.

—Bien —dijo St. Nick, considerando el asunto juiciosamente—. Eso es muy interesante, pero puedo oler tus neuronas fritas desde aquí. Así, que me iré y hablaré con alguien que esté en el mismo planeta que yo.

—Muchas personas dicen eso —dijo el Extasiado.

De *El Legado del Deathstalker* de Simon R. Green (quien es una prueba que si se añaden bastante líneas llenas de un gore salvajemente creativo e ingenio, incluso la ópera espacial llegaría a gustarme).

1) LA MUERTE DE DEMASIADAS PERSONAS DEJA DE IMPORTAR Y SE VUELVE ENTUMECEDORA

Si ese es el efecto que estás buscando, grandioso. Pero a menudo comienzo una trilogía



de fantasía donde se preocupan por el pueblo que muere bajo la espada de los bárbaros invasores, y entonces se vuelve un número en el reporte de cada atrocidad de cada ciudad o país. La ciencia ficción muestra inmensos números de muertos con más facilidad que la fantasía, ya que la tecnología y las comunicaciones hacen que los reportes sean de primera mano, y hay generalmente más personas para morir. También, los autores de ciencia ficción parecen tener más imaginación respecto a la forma de matar a las personas, o

quizás explotan sus opciones mucho más fácilmente. Los personajes de fantasía parecen solo morir en peleas de espadas o tormentas mágicas de fuego, y eso es todo.

Si vas a hacer que un gran número de personas muera, y no quieres que el lector simplemente diga, «Sip, otra muesca para el cinturón del villano, otra razón por la que debe morir. Sigamos adelante», hazlas variadas, personales y *reales*. Muestra como es realmente sufrir un asedio. Pon a tus héroes

en peligro, no solo en el medio del escenario escuchando sobre todos esos horribles reportes de cosas que suceden fuera. Podría tener más sentido para los generales dirigir desde detrás de las líneas, pero muchos protagonistas de fantasía no comienzan siendo generales, y aun así, nunca se encuentran en un peligro serio, digamos, durante la primera mitad del primer libro. Eso también ayuda a crear un sentido de irrealidad para las muertes que no vemos. Nuestros Héroes no están en peligro, ¿así que por qué debería preocuparse el lector?

Hazlo también complicado. No solo tengas al Señor Oscuro marchando a conquistar toda la Tierra Media de Fantasilandia, y al lado bueno resistiendo. Muestra guerras que podrían haber sido prevenidas, solo si alguien en una de las partes no fuera tan estúpidamente orgulloso. O muestra guerras que no podían haber sido prevenidas, pero por alguna razón que no sea la natural y eterna oposición del Bien y el Mal. Muestra como dos lados trabajan juntos para hacer un área inhabitable y las tensiones insostenibles. Duele como el demonio, pero a veces la buena ficción lo hace. Las buenas tragedias siempre lo hacen.

2) VARÍA LAS REACCIONES DE LOS HÉROES A LA MUERTE

Son lágrimas la mayoría de las veces. También, alguien vomita después de su primera batalla. Hay unos pocos personajes que se emborrachan. Sin embargo, ese parece ser el

restringido rango emocional de la mayoría de los protagonistas. Usualmente son lágrimas y las promesas de venganza, las cuales, por supuesto, no se complican en ningún sentido con que el lado contrario podría haber sido provocado.

Quizás los héroes estén secretamente felices de que algunos personajes mueran, porque les quita complicaciones. Quizás pueden entender por qué otras personas lamentan la muerte, pero ellos no. Quizás estén en shock durante un rato, o actúen como locos para de esa manera lidiar con ella. Quizás nunca lloren, yendo más allá de la convención de que llorarán más tarde. Quizás no sienten más que un poco de congoja y un vago sentido de pérdida, porque no conocían a nadie personalmente. Esa sería una reacción más realística cuando el personaje escucha sobre las muertes en un pueblo al otro lado del continente del que nunca ha escuchado ni escuchará después. Aun así, la mayoría de ellos llora en vez de eso.

La muerte no debería ser simple y tampoco deberían serlo las reacciones a ella.

3) LOS RITOS FUNERARIOS PODRÍAN SOPORTAR UN REAJUSTE

Los entierros y velorios son muy frecuentes en muchas historias de fantasía donde no tendrían mucho sentido. Los cuerpos se pudren rápidamente en un clima húmedo y caliente como el de la jungla. Las personas allí probablemente se han adaptado a ello y se libran

de los cuerpos, entonces quizás velan por el espíritu o la memoria de la persona, más que estar alrededor de un cuerpo que ha comenzado a apestar y podrirse tres días antes.

Si tu cultura es una desértica, donde los cuerpos se pudren con mucha lentitud si es que lo hacen, y especialmente si esa cultura practica la momificación, entonces los funerales podrían ser largos y lentos. Pero aun así no necesitarías incluir vestimentas negras para los dolientes (¿en un desierto?) que estén parados alrededor de la tumba.¹

Incluso en un clima templado, no hay necesidad de ropas negras, enterramientos y cráneos. ¿Estas culturas creen que los muertos necesitarán estos cuerpos de nuevo algún día? Si no, ¿cuál es el punto de enterrarlos en un sarcófago para protegerlos de los elementos, tan intactos como sea posible? Si el punto es dejar que el espíritu se vaya libre, quemarlos funcionaría mejor, o alimentar a los pájaros con los cadáveres, para destruirlos lo más rápido posible. Si el punto es regresar el cuerpo a la tierra, entonces un enterramiento sin sarcófago o tumba aseguraría que el cuerpo pueda tener más contacto con el suelo. (Aunque uno debe ser muy cuidadoso en como hace esto. Ver punto 4).

Tampoco hay necesidad de símbolos como

¹ N del T. A menos, por supuesto, que quieras que caigan desmayados y los entierren juntos. Eso me ha dado una buena idea para un castigo.

cráneos y huesos cruzados, si tu mundo es diferente. Quizás los huesos no son especialmente s en tu cultura, o los huesos de la mano son considerados más importantes que el cráneo. Quizás el corazón es sacado y enterrado. (Esto le ocurrió al poeta Shelley, quién, de acuerdo a la leyenda, fue quemado en la playa donde fue encontrado ahogado debido a las leyes contra las plagas. Su corazón supuestamente se negó a arder y, fue llevado y enterrado en el cementerio protestante de Roma, bajo la inscripción *Cor Cordium*, «corazón de corazones»).

4) LA ELIMINACIÓN DE LOS CUERPOS NO ES UN PROCESO LIMPIO

Los enterramientos en ataúdes o tumbas pueden ser necesarios para que el cuerpo no contamine el suelo, dependiendo de donde es enterrado el cuerpo. Es especialmente malo si es cerca del agua, donde la carne podrida puede agregar contaminantes a la corriente de agua. A veces se sospecha que los Bröntes tenían problemas mentales debido a que su casa se encontraba río abajo de un cementerio que había tenido problemas con la eliminación de los cuerpos.

Los inmensos campos de batalla son incluso un problema más grande. Los cuerpos tienen que ser eliminados muy rápidos, especialmente en un ambiente cálido, donde comienzan a podrirse y a incubar enfermedades. Pero tener una tumba individual

para cada soldado no es posible, y no recomiendo el método usual de la fantasía para librarse de ellos (simplemente no mencionarlos). Las tumbas masivas son la solución, pero toma un montón de tiempo cavarlas y prepararlas. Las piras requieren cantidades inmensas de madera, tiempo y fuego, ya que los cuerpos humanos difícilmente se queman tan bien como los tipos más tradicionales de combustibles. Quizás todos esos dragones que anegaron el campo de batalla podrían hacer algo de utilidad cuando la guerra ha terminado.

Aunque suene desalentador, creo que detallar como tus ejércitos disponen de sus cuerpos puede ser una parte importante de mostrar cómo el mundo está cambiando como resultado de su arribo al trono (o cualquier otro inmenso cambio dentro de la sociedad que requiera una batalla épica). Muestra que hay cosas que no se resuelven mágicamente cuando la persona correcta asciende al trono. Siempre hay trabajos de limpieza y fregado que hacer, y esto basa el renacimiento en la realidad.

5) CONOCE QUÉ TIPO DE EFECTO TENDRÁN LAS HERIDAS MORTALES

He hablado de esto antes, pero alguien apuñalado directo al corazón o la garganta no va a yacer y lanzar un dramático discurso de muerte. Una herida en la garganta evita cualquier discurso, a menos que la persona sea sorda y esté usando sus manos (y ay, eso me crea una imagen bastante grotes-

ca). También es improbable que la persona se mantenga viva por el tiempo suficiente como para terminar su discurso, ya que un corte en la garganta deja salir mucha sangre. Alguien acuchillado directo en el corazón podría vivir por un corto periodo de tiempo, pero el shock prevendría el movimiento y la mayoría del habla.

Una herida en las tripas es famosa por ser una muerte retardada, una que a veces siento que los autores infringen a sus personajes para darles tiempo de contarle a la Princesa Destinada las cosas importantes, pero la razón por las que las heridas en las tripas son jodidamente desagradables es porque *duelen como el demonio*. Alguien con sus intestinos colgando gritará y maldecirá sin control, y probablemente rece. ¿Recordará cada detalle de la complicada ruta hacia la cueva del dragón? No a menos que el objetivo haya sido particularmente importante para ella en su vida, y pueda lograr concentrarse en medio del dolor.

Otras heridas que matan en formas que previenen la conversación son las heridas en las arterias femorales, que hacen que la sangre se pierda en torrentes; heridas en la cabeza, que si son lo suficientemente malas, las víctimas no se recuperarán, y que los pueden mandar a largas horas en coma antes de morir; y las heridas en el pecho y los pulmones, las cuáles eliminan todo el aire necesario para la conversación.

6) DATE CUENTA DE LAS CONSECUENCIAS DE LAS ACTITUDES DE TUS PERSONAJES RESPECTO A LA MUERTE

Me he reído de las incoherencias de los personajes de fantasía que se horrorizan e indignan cuando el enemigo tortura a sus soldados, pero que torturan felizmente a los soldados enemigos para sacarles información. De igual forma, un soldado enemigo exitoso es odiado y envilecido como carnicero, mientras que el héroe de fantasía que mata a montones sigue manteniéndose como un héroe (y puede a menudo hacer que el lector a veces asiente y sonría).

Entonces, bien.

Una cosa es hacer una diferencia desde el principio entre qué lado provocó al otro, y ver las muertes de los enemigos en términos de horripilante necesidad, aunque esto puede quemarse demasiado fácilmente; ver punto 1. Es otra cosa castigar a los personajes enemigos por la muerte y la tortura *como* muerte y tortura y, entonces que tus héroes se den la vuelta y las practiquen sin siquiera un comentario velado. Los autores de fantasía confían en la profunda diferenciación Occidental entre asesinato y homicidio justificable, y dependen de que sus lectores lo vean casi siempre como un homicidio justificable. Pero cuando no hacen nada para construir esa actitud en sus propios mundos, los códigos morales de los personajes se deslizan dentro de la incoherencia o la evidente hipocresía.

Pienso que eso último es lo que más me irrita. De alguna manera, siempre está bien cuando los buenos lo hacen.

DIATRIBA 103. COMPAÑEROS TELEPÁTICOS



«Comtel» es la abreviación más adorable para «compañeros telepáticos», esos animales que siguen a los héroes.

No tengo nada en contra de los animales como compañeros de los héroes, hechos de

manera correcta. Pero caen en clichés demasiado fácilmente.

1) SOLO LOS ANIMALES HERMOSOS APLICAN

Para la mayoría de los autores, eso significa caballos, lobos, halcones, águilas, dragones y gatos. Y no por razones prácticas, como que el caballo sea capaz de llevar al héroe, o el halcón sea capaz de cazar la comida. Son *mooooos*, así que consiguen un pase libre. ¿Cuándo fue la última vez que viste una heroína con un enjambre de cucarachas? O, para el caso, ¿un héroe con un puerco de compañero en vez de un gato a un lobo? He escuchado personas decir que sería ridículo, pero no veo porque un puerco hablando dentro de tu cabeza es inherentemente más tonto que un hermoso caballo blanco con los ojos azules haciendo lo mismo (*coff, coff* Mercedes Lackey (*coff, coff*)).

He escuchado a otras personas decir que estos animales son los más inteligentes. Tonterías. Los puercos son más inteligentes que los caballos, los perros o los gatos, y si los héroes fueran a elegir los animales más inteligentes para acompañarlos, entonces serían delfines, gorilas, chimpancés o cotorras grises africanas. Animales como los caballos son los animales que han sido usados y que son aceptablemente monos. Así que

los autores los usan y, entonces los clichés inundan la fantasía.

El punto es: pregúntate a ti mismo si realmente necesitas que un lobo acompañe a tu héroe o, si lo estás haciendo porque ohdiosmío, los lobos son geniales.

2) LOS ANIMALES SON ANTROPOMORFIZADOS LIBRÁNDOLOS DE SU EXISTENCIA COMO ANIMALES

La mayoría del tiempo, el autor puede reemplazar al animal por un camarada humano complaciente y no notarías la diferencia. Los animales no tienen habilidades únicas. Pueden tener algunos gestos, como un lobo enseñando los dientes o algunos gruñidos, pero eso es todo. Hacen cosas que los animales no pueden, como sonreír o llorar, en la mente humana, y son perfectamente buenos, leales y obedientes sin importar qué tipo de ideales tenga el humano (ver punto 3). No importa que animal escoja el autor, ese animal termina actuando como un perro perfectamente entrenado que también puede entender el lenguaje humano. ¿Cuál es el punto?

Si quieres escribir sobre una relación entre un humano y un animal —más específico, a una relación entre un humano y un animal inteligente y telepático— piensa en las diferencias entre ellos. ¿Por qué los ideales u

objetivos humanos serían importantes para el animal? ¿Por qué un caballo se mantendría galopando en vez de pastar para saciar su hambre? ¿Por qué un lobo abandonaría su presa para acudir al silbido de un humano? ¿Por qué un halcón volaría hasta caer del cielo en vez de parar para darle descanso a sus alas? Si intentas que tengan personalidades, entonces dales sus propias razones para apreciar lo que sea que su compañero esté intentando lograr. De otra manera, terminarán como en la mayoría de las fantasías, un espejo pasivo que refleja la personalidad del héroe.

3) CUANDO TIENEN UNA PERSONALIDAD, SIEMPRE ES LA MISMA

Los compañeros telepáticos son buenos, obedientes, leales, dependientes de sus humanos, e inteligentes solo al servicio del héroe o de la búsqueda. (También son un medio útil en las circunstancias donde todos los demás han sido capturados y el héroe necesita alguien que se escabulla sin ser notado). El halcón de la heroína nunca la pica a ella ni a nadie más, y nunca es renuente a entregarle su presa o regresar a ella, aunque esos sean rasgos de halcones que han sido entrenados. Como dije en el punto previo, los compañeros telepáticos renuncian a todo rasgo de personalidad animal cuando se vuelve compañeros telepáticos, y la personalidad que obtienen a cambio es una enlatada.

Solo una vez, haz la relación más complicada. Quizás el comtel muerda o le gruñe a la

heroína tanto como a sus enemigos, y no declare constantemente su confianza en ella cuando las esperanzas mengüen. Quizás no quiera ayudarla especialmente y se desparezca a intervalos impredecibles. Compartir es probablemente estresante una parte del tiempo, especialmente cuando el compañero está de mal humor, y no sea ese amor perfecto e infinito que la mayoría de los autores describen. Deja que los compañeros telepáticos y la heroína discutan. Haz que los refunfuños sean más serios que «¡Oh, quería comérmelo!», que en la mayoría de la fantasía con comtel pasa como un chiste «inteligente». La mayoría de los autores, aparentemente quieren que sus comtels existan como verdaderos personajes secundarios, no sombras o extensiones del héroe. Si haces eso, entonces haz que existan y que tengan vidas y preocupaciones propias, que no sean el héroe.

Un autor que hace muy bien las relaciones entre compañeros telepáticos es Steven Brust. Vlad Taltos, el héroe de una de sus series, tiene un jherog (un lagarto volador venenoso que se alimenta de carroña), llamado Loioosh, que es telepata y su demonio familiar, dado que Vlad es un brujo, pero no es un compañero dedicado y amante de Vlad. Loioosh muerde a cualquiera, incluyendo a Vlad, y aunque es muy leal, no lo dice todo el tiempo. También se enfurece por las decisiones que toma Vlad, y su compañera, Rocza, tiene incluso menos preocupaciones por los sentimientos humanos. Esto hace de Loioosh un verdadero personaje por derecho

propio, capaz de actuar independientemente de Vlad, y no solo reflejarlo de forma vacua.

4) LOS COMTELS NUNCA SUFREN DAÑO NATURAL

Los gatos no son perseguidos por los gatos. A los lobos no les disparan los cazadores. Los caballos nunca sufren de laminitis ni se enferman. Los malos podrían matarlos y darle a la heroína una oportunidad de llorar falsas lágrimas antes de marchar hacia su igualmente falsa victoria, pero cualquier otra cosa que les podría suceder y usualmente asecha bajo la superficie esperando para golpear, es de alguna forma enviada lejos, muy lejos.

Esto tiene menos sentido en la mayoría de los casos de lo que tendría si la heroína simplemente camina abiertamente por el medio de la ciudad con un lobo telepático a su lado, ya que algunos comtel están obsesionados con el secretismo. Por alguna razón nadie debe saber que heroína habla con un lobo. Así que los cazadores no tienen ninguna razón para no dispararle a una bestia peligrosa que muestra poco miedo de los humanos y está asechando alrededor del pueblo. Aunque así no lo hacen. Y si expresan su miedo por los animales, incluidos los dragones, después de averiguar su telepatía, la heroína los castiga. ¿Cómo se atreven a estar asustados de un dragón rugiente lo suficientemente grandes para tragárselos por completo y capaz de carbonizarlos primero? ¡Él es su amiguito!

5) LOS COMTEL DESAPARECEN CADA VEZ QUE EL AUTOR LO NECESITA

Pueden pasar capítulos completos sin que el halcón de la heroína haya sido enviado a explorar, o que el caballo mágico del héroe dejado en los límites del pueblo. De alguna manera los animales nunca se resienten del tratamiento que le dan los héroes, siempre hacen sus funciones predefinidas y encuentran perfectamente a sus compañeros humanos. Ni siquiera tienen problemas para encontrar comida, incluso en valles altamente poblados, posadas, los caballos parecen ser dejados fuera de las puertas de la posada más frecuentemente que puestos en establos.

Si no quieres atender a ningún otro nivel de realidad, al menos atiende a este. Los animales necesitan mucho cuidado, particularmente si son animales grandes como caballos, lobos o grandes gatos, y dejarlos en medio de una ciudad altamente poblada no es una buena idea. ¿Qué sucede si alguien los roba? ¿Y si alguien reconoce al animal y concluye que el héroe está en la ciudad? ¿Si el halcón no puede encontrar suficiente comida y termina enfermándose por su falta? Nada de esto sucede, ya que al parecer los compañeros telepáticos se vuelven insustanciales e invisibles cuando los focos se alejan de ellos. Esto también sucede con los personajes humanos secundarios, pero al menos los humanos pueden entrar en una taberna y ordenar una comida, incluso si no es el héroe quién se ocupa de ellos. Los

comtel no pueden cuidarse de sí mismos de esa forma.

6) LOS COMPAÑEROS TELEPÁTICOS TIENDEN A FUNCIONAR DEMASIADO A MENUDO COMO TALISMANES

Esto sucede con ambos, los de Mercedes Lackey y Anne McCaffrey. No es realmente el vínculo con un Compañero, un hermoso caballo blanco con los ojos azules previamente mencionado, o un dragón que es importante para la historia. Es, en vez de eso, una señal gratuita de que el héroe es Genial y, merece su entrada en grupos «especiales» donde las personas tienen increíbles poderes mentales, y posiciones privilegiadas, y una sexualidad más libre que el resto de la sociedad. Es un giro más del definitivo deseo del adolescente de complimentar su fantasía. Los héroes y heroínas son a veces abusados, maltratados o son demasiado buenos para sus familias, pero todos a su alrededor se niegan a reconocer su singularidad. Cabalgar con un Compañero o un dragón es un símbolo de esa singularidad, y la familia usualmente se inclina y es apropiadamente humillada.

Con el tiempo, si tienes un grupo como este, el foco se mueve fuera de la existencia del grupo y de cuan Especiales son los héroes. Los Heraldos ayudan a mantener la paz y resolver crímenes en el universo de Mercedes Lackey, pero la mayoría de las historias no van de esto. Son, en vez de eso, sobre los Heraldos siendo apreciados y teniendo

sexo. Similarmente, los jinetes de dragones de McCaffrey pasan más tiempo luchando contra las hebras, la amenaza por la que los dragones fueron creados para luchar, pero declina cada vez más a medida que los libros avanzan, y se gastan más páginas en quién se está acostando con quién y quién está teniendo niños con quién, que en el entrenamiento o los lazos con los dragones. En ambos casos, los comtel se vuelven conformes con sus dueños, sus cajas de resonancia y amigos perfectamente comprensivos. La telepática es solo un poder mágico sorprendente más, no muy diferente de cualquier otro.

¿Esto no hace que la presencia de los animales telepáticos tenga menos valor en la historia?

Recientemente compré un libro que lucía interesante, y solo después de que lo compré me di cuenta de que el libro iba de una heroína ligada con un halcón especial que la «necesitaba». Y, ahora estoy aterrada de comenzarlo.

DIATRIBA 104. LAZOS EMPÁTICOS



Esta es sobre los lazos empáticos humano-humano, y, especialmente sobre esa cosa del alma gemela. Algunas cosas que merecen ser aclaradas: estas son todas mis opiniones. Un par de personas me señalaron ayer que hay fans a la fantasía que le gustan las historias con comtel adorables. Sí, pero a mí no. Todo lo que puedo hacer es intentar decirte *por qué* no me gustan.

También, algunos autores geniales pueden salir bien parados con casi cualquier cosa, así que si notas algo que diga aquí que tiene una excepción en algún lugar debido a la calidad de la escritura, por todos los medios dímelo. Sin embargo, pienso que es un cliché precisamente porque la mayoría de las personas lo usan sin tener la habilidad para escribirlo bien, así que lo sigo mencionando.

1) EL LAZO ENTRE DOS PERSONAS, RARAMENTE ES UNA OPCIÓN CONSCIENTE

En vez de eso, hay algún tipo de fuerza exterior que compele a ese lazo. Por ejemplo, un hechizo de amor hace que dos personas sean conscientes de las emociones que tienen la una por la otra, y rápidamente se están comprendiendo mutuamente (ver punto 2). ¿Ellos no escogen con quién pasarán el resto de sus vidas? ¡Y las personas me llaman cruel con mis personajes!

Si no es un hechizo de amor, hay un entendimiento «natural» entre dos personas, a menudo basado en la reencarnación, o esa cosa de la unión de las almas, la cual puede desaparecer y morirse de una manera desagradable en cualquier momento que lo quiera el escritor. No hay mención de por qué dos personas que se amaron en otra vida, y a veces hace cientos de años, y a cientos de millas de distancia, deberían seguirse amando ahora. Simplemente lo hacen, y a la compatibilidad de personalidades, responsabilidades, vidas, estatus sociales, o, en los casos más extremos, la orientación sexual, no se les permite que se inmiscuyan. Esto me golpea como una argumentación barata debido a que el autor no puede encontrar una manera para que estas dos personas se enamoren sin recurrir al enfoque de la reencarnación. No es solo un vínculo entre dos personas de un tiempo de vida diferente, lo cual podría funcionar como una manera de forzarlos a estar juntos, de forma parecida a quedar atrapados en una caverna o una jaula. Es un vínculo amoroso, y siempre es el más profundo y puro amor verdadero imaginable. Bah.

2) LA RELACIÓN SIEMPRE TERMINA PERFECTAMENTE, SIN IMPORTAR CUAN ÁSPERO SEA EL COMIENZO

Algunas veces, como en el caso del hechizo de amor, es perfectamente inmediato. La pareja está compartiendo cada pensamiento y emoción del otro y, en vez de estar asustados o incluso conmocionados, comienzan

a concordar y reírse, y a enamorarse. Es la fase de luna de miel que nunca deja de ser luna de miel. La pareja no atraviesa ningún tipo de problemas, debido a, ¿qué tipo de problemas pueden tener cuando están compartiendo los pensamientos y sentimientos del otro? (Puedo pensar en un montón de ellos. Ve el punto 3).

Otras veces, están asustados o conmocionados, pero nunca mantienen ese nivel de incomodidad o, terminan siendo amigos. No, debe ser amor o nada más. La telepatía es mucho, mucho más íntima que conocerse el uno al otro y hablar, ¿no? Y, estar al lado de alguien cuando sabes que está aterrado es mucho más loable que estar al lado de alguien por la simple compasión humana.

Las parejas afectuosas enlazadas me hacen vomitar. Sus relaciones son estáticas, incapaces de desarrollarse o ir más allá de la perfección y, el autor alardea más de este lazo como más profundo que el de las otras relaciones en la historia. Aquí hay una pista: «La escritura fácil» no es lo mismo que «profunda».

3) HAY UN MONTÓN DE PROBLEMAS QUE SURGIRÍAN SI COMPARTES LA MENTE CON ALGUIEN MÁS, PERO QUE NUNCA SURGEN EN LAS MALAS NOVELAS DE FANTASÍA

Piensa por un momento. ¿No tienes pensamientos que no quieres que más nadie vea? ¿Violentos, sexuales, del tipo que podrían hacer que te arrestaran, pensamientos que

no tendrías un momento después pero que dañarían a alguien si los dices en voz alta? Ahora imagina alguien capaz de escuchar esos pensamientos y posea la habilidad de regañarte en una manera en que nadie más pueda oírle.

¿Ese lazo telepático suena tan divertido ahora?

En los lazos puramente empáticos, la misma cosa puede suceder. Todos estamos sintiendo emociones en momentos inapropiados o en ambientes inapropiados, variando desde funerales a bodas, la iglesia, el trabajo. Todos esperamos que nadie notará que estamos aburridos, furiosos o excitados. Pero con un lazo empático, alguien siempre lo notaría. Sería el fin de la privacidad.

Lo que lo hace peor es que algunos autores de fantasía son perfectamente conscientes de este último hecho y se regocijan en él. No lo comprendo. ¿Quizás todos sus personajes están terminalmente unidos y pueden vivir felices teniendo a alguien dentro de su cabeza el resto de sus vidas?

4) LA COMUNICACIÓN NO ES LA ÚNICA COSA QUE HACE QUE UNA RELACIÓN FUNCIONE

El silencio también lo hace, como saber cuando dejar tranquilo a alguien con mal humor, o escuchar a un amigo que despotrica sin parar y no interrumpirlo. ¿Qué hay de los problemas que no dependen completamente de la comunicación, como que el

compañero sea un traidor? Si un personaje de fantasía es un lealista empedernido, no puedo imaginar que ella simplemente sonreiría a su amado que trabaja para el lado contrario y diría, «¿Oh, cariño, por qué no me lo dijiste?» Después de todo, el problema principal no es el hecho de que el traidor lo esté manteniendo como un secreto.

He escuchado a personas discutir si una pareja pudiera escuchar los pensamientos de la otra, nunca tendrían problemas debido a malentendidos que pudieran surgir sobre el significado de las palabras. Pero la verdad duele tan a menudo como la falsedad, quizás más.¹ Y, si alguien amado se enfurece y abofetea al otro, el hecho de que la otra persona comprenda por qué no cambia el hecho de la bofetada. La comunicación no lo resuelve todo excepto en las revistas de mujeres, las cuales son por mucho más escapistas que la mayoría de las novelas de fantasía.

5) HAY POCAS O NINGUNA RESTRICCIÓN PARA ESTE PODER

Una pareja humana telepática puede aparentemente comunicarse desde cualquier distancia, a través de sólidas paredes de piedra, cuando uno está muriendo o sufriendo, y ni siquiera tienen afectaciones. Si no hay nada en el mundo que puede hacer que dejen de hablarse el uno al otro, ¿por qué los gobiernos no se están aprovechando de

ellos y usándolos como espías indetenibles? No todas las parejas pueden ser lo suficientemente exitosas o ricas para rechazar tal oferta de trabajo.

Un lazo empático funciona de la misma manera. Un personaje puede estar a un lado del mundo y, el otro, en el otro lado y, todavía estarían sintiendo lo que siente la otra. Aunque esto no los limita en otras maneras. Si uno es golpeado en un costado, el otro siente el dolor, pero no colapsa. Mmm, ¿por qué? Si la emoción y la sensación son trasladadas perfectamente a través de la distancia, no deberían dejar de trasladarse porque el autor no quiere que un personaje tenga inconvenientes.

Todo lo cual es una manera de divagar para decir: pienso que deben haber más restricciones para tales lazos. La distancia es la más simple y efectiva de aplicar, ya que podrían tener un rango. Los dos personajes pueden oírse bastante bien dentro de, digamos una milla, menos efectivamente a las dos millas, incluso menos a las tres, etcétera. Un lazo empático podría confundir su dirección con la distancia.

Yo restringí fuertemente la telepatía en el mundo donde la tengo. Puede solo suceder entre dos personas que se conocen perfectamente, y, usualmente, solo dos a la vez, ya que mi raza telepática tiene grandes egos y no pueden ligar muy bien con más de una persona en la mente al mismo tiempo. Tam-

bién puede ser eliminada con el acero, así que alguien con un casco de acero puede evitar una llamada mental de ayuda.

6) HAZ AJUSTES REALISTAS EN LA SOCIEDAD PARA TU PAREJA ENLAZADA

Hacer que todos ignoren el lazo y esperar que tenga una vida normal como el resto de las personas, por ejemplo, creo que deberías considerar si no sería descortés cuando uno se ría alto de un comentario mental del otro, es un extremo estúpido, debido a que implica que nadie lo asociaría con la magia. Por otra parte, establecer una sociedad completamente telepática que es honorada, servil y adorada, es igualmente estúpido. ¿Qué hay de la telepatía y la empatía que las hace tan especial? Si hay otras formas de magia en el mundo, no serán únicos, y pueden ni siquiera sean los más poderosos. Y si los no-telepatas no pueden comprender a una pareja ligada, como el sentido común dicta, los no-telepatas no tendrían razón para ser serviles.

Así que, encaja dichos lazos dentro de la estructura social de tu mundo. ¿Qué pasa cuando dos personas se enlazan? ¿Se espera que se casen inmediatamente, se vayan a vivir juntos, joder? ¿Siempre termina en sexo? ¿Son enviados a hacer alguna tarea y que sucede si son mayores, tienen responsabilidades, hijos con otra persona, están casados? Esa es una historia que nunca he leído, y me gustaría. El lazo es siempre entre personas que no tienen parejas, y son usual-

¹ N del T. Especialmente cuando se obtiene por medio de telepatía pues sería una verdad descarnada.

mente vírgenes. El meme del amor idiota a primera vista. ¿Dónde están las parejas enlazadas de distinto estatus social, las personas no se reirían sí alguien solo se ríe de repente en medio de una fiesta? ¿Siempre invitas a los miembros de tu pareja juntos a todos lugares?

Esta es otra idea con la que se podría hacer mucho, al igual que con la idea de los compañeros telepáticos, pero los autores se contentan con descansar en sus clichés y mostrar los interminables lazos rosas de amor.

DIATRIBA 105. HÉROES ORDINARIOS



Una cita de Swinburne, ya que no he hecho ninguna desde hace bastante tiempo.

De «*Tristram of Lyonesse*», La versión de Swinburne de la historia de *Tristán e Isolda*, y una de las pocas que me gustan:

*And the king waking saw beside his head
That face yet passion-coloured, amorous
red*

*From lips not his, and all that strange hair
shed*

*Across the tissued pillows, fold on fold,
Innumerable, incomparable, all gold,
To fire men's eyes with wonder, and with
love*

*Men's hearts; so shone its flowering crown
above*

*The brows enwound with that imperial
wreath,*

*And framed with fragrant radiance round
the face beneath.*

*Y mientras andaba el rey vio junto a su
cabeza*

*Ese rostro aun coloreado por la pasión, el
rojo ardiente*

*de labios que le eran ajenos, y todo ese
extraño pelo derramado*

*a través de tejidos cojines, pliegue sobre
pliegue,*

*Innumerable, incomprensible, dorado,
Para encender de maravilla los ojos de los
hombres, y de amor*

*Sus corazones; así brillaba arriba su corona
floreceda*

*Las cejas enrolladas con esa ira imperial,
Y por radiante fragancia enmarcadas alre-
dedor de su rostro*

He escuchado algunas personas decir que un protagonista sin una increíble magia, un porte deslumbrante, o un incomparable amor verdadero no puede ser un buen héroe de fantasía, ya que es «demasiado ordinario».

Digo que No es Verdad, que hay muchas maneras de tomar un personaje ordinario y convertirlo en el héroe de un reino sin darle tampoco una «educación especial» o SPESHUL.

1) MOSTRAR, NO CONTAR, ESE ES TU AMIGO

Me salto o simplemente cierro el libro, cuando el autor comienza a contarme los rasgos del héroe. «Y, aunque era joven, ya tenía una sabiduría más allá de sus años y, avanzaba con el paso de un luchador, tenía la claridad de mente que se alcanza cuando se es rey». Bla bla, jodido bla bla. Muéstrame su sabiduría, que es bueno luchando, que es agradecido o agraciado. Decírmelo es un truco barato para librarte de tener que demostrarlo.

Con un héroe ordinario, un acercamiento moderado es el mejor. No me digas que es vale-

roso; muéstrame luchando con sus miedos para rescatar a alguien de la resaca del mar. No te pongas a hablar y hablar sobre su miedo a ahogarse; deja claro que el centro de sus miedos es el agua al mostrarlo entrando en pánico cuando una ola lo golpea. No necesita ser alguien valeroso, de la manera en que son algunos héroes especiales, tampoco necesita usar una magia espectacular. En la escena donde el protagonista descubre su magia mientras rescata a alguien, siempre siento como que me hacen trampa, ya que implica que no lo habría podido hacer por su cuenta. Y, ¿no es conveniente que esta magia aparezca justo cuando la necesita, y de una forma diseñada para hacerle ganar la adulación de los demás? Tiene escrito por todas partes «Intervención Autoral».

Las personas en nuestro mundo rescatan a otras de ahogarse y lo hacen sin magia. Considera eso cuando envíes a tu héroe a la acción.

2) CUENTA LA HISTORIA DESDE SUS OJOS

No necesitas decirme todo de esa manera, particularmente si es una fantasía épica, pero el tipo de descripción detallada y omnisciente que use arriba, no solo mata la historia de un héroe ordinario; la arrastra tras del granero y la asesina con un pico. Incluso asumiendo que un lector está normalmente intrigado por las descripciones detalladas de la heroína, ¿por qué debería excitarse con: «Talimora era moderadamente alta, con ojos y pelo marrón claro, y una tendencia a cues-

tionar a las personas sobre sus motivos e irritarse con sus respuestas»? La mayoría de los autores de fantasía sienten instintivamente que la mayoría de los lectores no lo harán, así que en vez de eso pasan directo a las descripciones de los Speshul.

Mi punto es que no lo necesitas. Grandes globos de descripción solo ralentizan tu historia, especialmente si suceden justo al comienzo. Comienza con acción, diálogo, introspección de un personaje, no exposición ni descripción.

Mirar desde los ojos de la heroína y, no adularla constantemente mediante el narrador omnisciente, es una gran manera de mostrar sus cualidades al lector, ambas, buenas y malas.

Una transición limpia (bien, un poco forzada) para...

3) LOS DEFECTOS DE UN HÉROE ORDINARIO NO DEBERÍAN DESAPARECER CON EL PRIMER SOPLO DE VIENTO.

He leído un montón de novelas de fantasía que comienzan detallando los defectos de los personajes, como su testarudez, su genio vivo, demasiado piadoso, etcétera, y entonces, mientras la historia avanza las descripciones se van volviendo más y más sobre sus virtuosas cualidades. Para cuando el personaje llega al final de la trilogía, es el mejor espadachín que nunca ha vivido, la cosa más apuesta del planeta y, práctica-

mente elegido unánimemente para la posición de rey. Los defectos parecen haberse ocultado y migrado silenciosamente.

Estos autores están siguiendo un buen consejo: intenta introducir héroes con cualidades poco atractivas al comienzo (y tus villanos con atractivas). Es muy efectivo. Pero olvidan que esos defectos no están ahí solo para mostrarlos. Si tu heroína golpea a las personas que le preguntan que lo que ella considera preguntas estúpidas, no debería dejar de hacer en el libro intermedio de la trilogía y ser perfectamente amable y paciente con todos para el final de la trilogía.

Con una persona ordinaria, una *verdaderamente* ordinaria es mucho más difícil hacer esto. No tiene la admiración o aclamación de todos quienes lo rodean para hacerles parecer como si no pudieran hacer nada mal. No escapan de las consecuencias de sus acciones con doblegar a su voluntad una tormenta de fuego, o ser demasiados poderosos para ser derribados. Fallan en sus batallas como todos los demás, y son capturados por algo más que para lograr un efecto dramático. Y, sí, pueden cagarla absolutamente en cualquier punto de la historia. Tienen mucha más profundidad y complejidad que esos héroes de fantasía retocados.

4) LA BELLEZA DE POR SÍ NO HACE UN PERSONAJE

El dicho de que la belleza no es más profunda que la piel nunca ha sido más verdad.

Demasiado a menudo, tengo el sentimiento de que debo animar a una heroína debido solamente a su aspecto. «¡Bien, es pequeña, con piel blanca e increíbles ojos oscuros! ¡Debes apreciarla por eso!» o «¡Él es alto, oscuro y guapo! ¿Quién puede odiarlo?» Esto tiene su contraparte en muchos villanos de fantasía que son gordos, calvos, de barbilla escurridizas, con pecas, etcétera.

No encuentro la belleza humana atractiva en sí misma (los atardeceres y las lunas llenas son cuestiones diferentes), y no veo por qué le debería estar permitido ser un sustituto de la caracterización. Además, vuélvete visual por un momento e imagina a una de esas hermosas heroínas que solo expresan las emociones apropiadas. Lloro, pero sus ojos nunca se ponen rojos o hinchados. Su cabello nunca se ensucia. Nunca expresa un odio sin razón, furia o lujuria. Imagina su rostro.

¿No sería aburrido?

Las personas ordinarias no tienen que vivir con la carga de una belleza imposible, y también son liberados de otras cargas: muchos autores tienen la tendencia de usar pegotes y pegotes de horrible prosa descriptiva sobre como lucen y visten los personajes. Una nota rápida es suficiente para las personas que no se espera triunfen en el corazón del lector, basados solamente en la belleza. Puedes mencionar en una parte del libro que los ojos del personaje son azules, si quieres,

en otra que su pelo es castaño. Pero no necesitas justificar a tu persona como el héroe con ojos del color del cielo de verano y un pelo como pelusa de maíz.

5) LA MAGIA SE CONVIERTE DEMASIADO A MENUDO EN «¡HEY! ¡SOY GENIAL! ¡MÍRAME!».

Esto se aplica especialmente si el personaje tiene un poder mágico que nadie más, *y lo usa todo el tiempo*. Las otras personas están a su lado mirándolo con asombro. Bostezo y cierro el libro, o, en el caso de que la familia del héroe, que nunca lo ha apreciado antes, se venga abajo y se vuelva de pronto servil, lo lanzo contra la pared. Muy duro.

He leído fantasías donde el autor usa la magia como un medio de caracterización. «Es una maga de fuego. Tiene un temperamento rápido. Ella es como el estereotipo habitual del mago de fuego». Aburrido. Otras veces, el personaje se vuelve la clave de toda la historia, no debido a, no lo permitan los dioses, cualidades como ser valiente, inteligente, testarudo o capaz de sobrevivir, sino porque es la única que puede desbloquear la Llave Secreta de lo Que Sea. (Ver: diatriba sobre el Destino). No es una buena razón para escoger un héroe. ¿La magia escogería a alguien que no fuera perfecto para tal rol? ¿Siempre selecciona a los futuros héroes? No tiene sentido, especialmente con las leyes de la herencia sanguínea, que regulan a muchas magias.

En los peores casos, el autor *se olvida* de los poderes; ha asignado demasiados. «Si el personaje puede abrir cualquier cerradura, ¿por qué se quedó atrapada en la mazmorra?» «Ups.»

Las personas ordinarias pueden ser maravillosas con pequeños dones mágicos, o ninguno. Con pequeños dones mágicos, el autor tiene que pensar más, y es maravilloso ver con lo que sale cuando lo hace. Por ejemplo, supón que tu mago tiene la habilidad de hacer que los guijarros rueden algunas pulgadas. Pero, aun así, podría ofrecer una distracción crucial durante un ataque o una caza. Y, sin ningún poder, tu personaje tendrá una gran excusa para pensar mejor que sus oponentes en vez de aplastarlos con una tormenta de fuego. Para citar a Ursula K. Le Guin, «El alma abierta puede hacer maravillas con nada».

6) UNA PERSONA ORDINARIA HACE UN CONTRASTE FASCINANTE CON EL TÍPICO MUNDO DE FANTASÍA

Si tienes una sociedad de magos todo poderosos, ¿cómo lucen desde el punto de vista de sus domésticas? (Por favor, no las que son secretamente descendientes de la realeza y tienen poderes mágicos). Si esos magos dependen de antiguos libros para sus hechizos, alguien debería copiar los hechizos y/o trasladarlos a libros de los lenguajes antiguos. Escribe desde el punto de vista de un escriba o un lingüista.

Las personas ordinarias pueden tener trabajos maravillosos, hermosos y fascinantes, ya que no están automáticamente encerrados dentro de los estereotipos favorecidos de la fantasía del guerrero y el mago. Regresando a Guy Gavriel Kay, un ejemplo que atesoro, él tiene a un personaje llamado Caius Crispus². No tiene una magia grande y poderosa; aunque la magia llega a él y lo toca, y lo hace sentir incómodo, no puede ejercerla. No es un gran espadachín; tiene que contratar un sirviente para defenderlo. Tampoco un gran intrigante; no comprende qué es lo que está sucediendo a su alrededor la mayoría del tiempo y eso le cuesta muchísimo a sus aliados. Pero es un mosaicista y comprende cosas sobre la luz y los patrones de color que otros personajes nunca harán. Esto lo ayuda a resolver acertijos, le da una excusa para irse de aventura, y la habilidad de crear un gran arte. Una caracterización, maravillosa, maravillosa.

Si piensas que tendrás que hacer una investigación para darle a una persona un trabajo fascinante, ¿qué estás esperando? ¡Investiga! Si realmente quieres escribir una historia con un escriba como héroe, no deberías restringirte a la fijación de la Fantasía con la magia y los espadachines. Ve e investiga a los escribas.

Me he convertido en alguien severamente alérgica al sinsentido del «adolescente que

² N del E. Personaje de Los mosaicos de Sarantium, del mencionado autor

escapa de casa y es incomprendido por su familia, porque es realmente el heredero al trono³/el mago más poderoso del mundo/ está enlazado con algún animal/pasmosamente bello».

³ N del T. Algo parecido leí en el segundo libro de Malaz: *Imperio, El regreso de la Guardia Carmesí*, por Ian C. Esslemont, pero el enfoque era radicalmente distinto. Está la chica que es la heredera al trono de uno de los países conquistados por el Imperio, y no tiene magia ni nada, y cuando comienza la rebelión, aunque es nombrada reina, no es más que un títere en manos de los que orquestaron todo. Y, suprimida la revuelta, termina en un pueblito, como una sirvienta desconocida.

DIATRIBA 106. LOS CLICHÉS DE TOLKIEN



Todos los vemos, pero nadie hace algo con ellos. Son una amenaza silenciosa, asechando al incauto escritor de fantasía como los lobos tras una oveja.

Estos son...

Algunas aclaraciones probablemente necesarias: No considero a Tolkien como mi autor favorito de fantasía. (Ese sería Guy Gavriel Kay). Sí pienso que construyó un mundo muy complejo, y quisiera que más autores de fantasía tuvieran el tiempo y la dedicación que él tuvo, y fueran tan juiciosos en el uso de la mitología, y tan enamorados de los temas que escogen. No pienso que su caracterización sea la mejor de la fantasía, y su prosa descriptiva puede ser un poco larga.

Pero él no es culpable por la manera en que la gente ha tomado sus libros como el modelo de la Fantasía. Su propia escritura sobre el tema de la fantasía recomienda minar en el pasado para encontrar herramientas de escritura útiles, no tomar patrones que alguien más te ofrece sin alterarlos.

Y la mayoría del tiempo esas imitaciones son imperfectas en sí mismas, e ignoran mucho de lo que eran al principio de la historia.

1) EL MUNDO DE TOLKIEN NO ES REALMENTE MEDIEVAL

La única sociedad que podría pasar como una de esta es la de Gondor, la cual tiene a un Rey en un punto de su historia y el que llama a sus aliados, señores menores, para que los ayuden a defenderse en la guerra. Pero Gondor está regido por un Senescal en los tiempos de la Guerra del Anillo, algo que muchas personas parecen olvidar. La mayoría de las sociedades de fantasía encuentran esto intolerable. De hecho, encuentran intolerable cualquier otra cosa que no sea la sangre correcta y apropiada del Rey en el trono. Toman la búsqueda de Aragorn por el trono y la idealizan en algo que nunca fue.

No hagas a tu monarquía un esclavo obediente a esa idea de fantasía. En primer lugar, las monarquías de fantasía son raramente como las monarquías medievales, con sus complejos problemas entre monarcas y nobles, las leyes de vasallaje, servidumbre y las justificaciones que tienen los reyes que toman los tronos, como la del derecho divino a reinar. En vez de eso, los aspirantes a escritores de fantasía crean un héroe que se lleva tan bien con todo el mundo como Aragorn con la mayoría de las personas, y que ha sido separado de su trono de la misma

forma que lo fue Aragorn, y lo envían a recuperarlo. Para no mencionar el tiempo que le tomó a Aragorn recuperar el trono, o la manera antagónica en que Denethor y Boromir reaccionaron a la idea, incluso que Aragorn no marchó simplemente hacia Minas Tirith; sino que primero entró al abrigo de la noche para sanar a las personas. Los héroes clichés de la Fantasía de Tolkien sacrifican aquello que hace de Aragorn un monarca de fantasía imperfecto, en aras de no hacer ningún trabajo.

Dale a tu Rey algunos problemas. Muestra que las personas se oponen a él, aunque pueden estar equivocados, no son todos ciegos e idiotas redomados. Dale cualidades que lo harían un buen monarca incluso si no tuviera la sangre correcta.

2) EL SEÑOR OSCURO ES SOLO OSCURIDAD

Por supuesto, la caracterización de Sauron en el ESDLA es de cierta forma insuficiente. No vemos mucho del complejo proceso por el cual Sauron se convirtió en el sirviente del mal mayor, Morgoth, y todo eso hace demasiado fácil de olvidar la línea que dice, «Nada fue malvado en el comienzo. Ni siquiera Sauron lo fue.» Adicionalmente, las películas le han dado una imagen exclusivamente malvada y amenazante, así que la caracterización es tirada aún más por la ventana.

Pero otro Señor Oscuro más que quiere dominar el mundo Porque Sí, y además tiene

alguna fortaleza o montaña en alguna parte, desde la cual gobierna, y me *pondré a gritar*.

Es siempre posible hacer al malo más complejo. Si quieres otro ejemplo de un paradigma donde la complejidad es ignorada pero no tendría que serlo, mira la mitología cristiana. Satán cae porque se rebeló. La mayoría de las personas ven eso como algo inherentemente malo, y no se molestan en ir más allá. Pero vayan más allá y terminarán en preguntas peliagudas como: ¿Si Dios podía prever la revuelta de los ángeles, por qué no la previno? Si los ángeles, a diferencia de los humanos, no tenían libre albedrío, entonces ¿eso no significa que la revuelta estaba destinada y que Satán estaba haciendo lo que se suponía hiciera? Lo que nos deja con la pequeña sucia idea de que Lucifer era el mejor de los ángeles antes de caer; «Lucifer» significa «el portador de la luz».¹

Comienza a hacerte preguntas sobre tu propio señor oscuro y mira si no las puede responder de una forma más compleja a como le has dado hasta ahora la oportunidad de hacerlo. Y tampoco lo dejes encerrado en la fortaleza todo el tiempo, o, al menos dale esbirros fuertes si haces eso. Sauron tuvo a sus Nazgûl. La mayoría de los Señores Oscuros tienen imitaciones baratas.

¹ N del T. Lo que nos deja conque sí estaba predestinado todo y cayó el mejor. No les parece que es la mejor forma de que el Todopoderoso se asegurara un supuesto «rival», en su más fiel servidor.

3) NO TIENE QUE SER UN TÍPICO OBJETO DE BÚSQUEDA

Como los mismos personajes de Tolkien notan, el Anillo es un objeto de búsqueda bastante raro. El viaje en el ESDLA no es para encontrar el Anillo, sino para regresarlo a su lugar de origen y destruirlo. Sin embargo, las búsquedas que surgieron como versiones bastardas de Tolkien ignoran esto. El objeto de búsqueda es casi siempre algo que traerá beneficios (de hecho, algunos de ellos no pueden siquiera ser usados por los malos) y muy alejado, así que el punto está en llegar allá y usarlo. La idea de destruirlo, incluso si es peligroso, ni siquiera se le ocurre a tu típico héroe retrasado de fantasía.

Soy de la firme opinión de que no necesitas un Objeto de Búsqueda siquiera, o que la Búsqueda ni siquiera debe existir, pero si vas a usarla, por favor, no envíes a tu héroe tras la usual espada, amuleto o joya. O considera que tipo de efectos laterales inesperados podría tener. El Anillo no muestra ni siquiera señales de que poseería a las personas. Las escrituras que explicaban que era solo se hacían visibles probablemente para alguien que ya lo supiera todo sobre él. Y Tolkien representó muy realísticamente el proceso de ignorar y olvidar qué sucedió cuando el Anillo se perdió. Pocos Objetos de Búsqueda consiguen el mismo tratamiento. Parecen ser recordados perfecta y reverentemente a través de las Eras.

Por una vez, haz que los sabios se equivocuen.

4) LA BANDA DE GENTE COMPLETAMENTE DISPAR QUE PARTE EN LA BÚSQUEDA, NO ES LO QUE SUCEDIÓ REALMENTE EN TOLKIEN

Todos en la Compañía tienen una razón para estar allí: escoger participar (Frodo, Merry, Pippin, Sam), representando su raza (Gimli y Legolas), o siendo ayudados durante su propia Búsqueda (Aragorn, Gandalf, Boromir). No hay personas agregadas aleatoriamente al montón como obvios contrastes para el héroe, el tipo cómico, el Personaje Símbolo de Esta o Aquella, Persuasión, etcétera. Los personajes más cercanos al símbolo son Gimli y Legolas, y su inclusión es una decisión política, no una imposición autoral.

También se las arreglan para funcionar bien juntos, a despecho de algunas peleas y debates. Siempre me he preguntado cómo algunos de esos grupos que consisten en una princesa melindrosa, un guardia taciturno, un mago caprichoso, un sacerdote calmado y el enano o elfo arquetípico son capaces de llevarse bien. Sus personalidades chocan, y muchos de ellos usan esta razón: «¡Oh, bien, solo iré contigo porque quiero!».

Los grupos de Fantasía en lo general deberían estar mejor diseñados, y cuando el peligro endurece, el héroe o la heroína van a necesitar personas que realmente tengan razones para estar allí. De otra manera qué

evita que digan; «Adiós, nos vemos» y se vayan sin más.

5) TOLKIEN NO VINCULÓ A NADIE A UN GRUPO DE RAZAS EN PARTICULAR

En el momento en que escribió, los elfos eran prácticamente ignorados dentro de la fantasía, o aparecían como pequeñas criaturas con forma de hadas, como los elfos de Santa Claus. Tolkien escogió el nombre, aunque admitió estar descontento con ello, y los transformó a sus portadores en criaturas completamente diferentes. Les dio historias y lenguajes, una razón para dejar el mundo a los humanos, y una otredad. No es su fallo que muchos autores decidan que absolutamente *tienen* que tener elfos en sus historias, y deben hacerlos altos, bellos y llorones, sin inventar ninguna de las razones de Tolkien para ello.

Los enanos son un caso similar. Tolkien minó la mitología nórdica, especialmente el Eddas, para obtener sus enanos. Otros autores han minado a Tolkien. Si es demasiado problema regresar a la mitología original, podrían al menos haber inventado su propio conjunto de características, pero en vez de eso les dan barbas a todos, son buenos trabajando los metales, son avariciosos e incluso la enemistad entre elfos y enanos, así como la baja fertilidad de los enanos como raza, sin pestañear siquiera. Tolkien tenía el «porqué» de todo eso firmemente establecido (los enanos fueron creados de manera diferente que los elfos, y causaron bastantes matan-

zas en la Primera Era entre los elfos, así como también tuvieron encontronazos menores con los elfos durante las otras eras; y solo un tercio de los enanos nacidos eran mujeres, las que a menudo no se casaban). Otros autores de fantasía arrancan el «qué» sin siquiera mirar dentro de sus propios «por qué», y plantan los conceptos en sus mundos, sin notar nunca sus patéticas tripas colgando.

Los orcos y hobbits son casi completamente una invención de Tolkien. Otros autores de fantasía los han tomado, algunas veces dándoles otros nombres como «medianos», para entonces culpar a Tolkien por ser un autor tan cliché, lo cual es exactamente a la inversa.²

6) LOS HÉROES DE TOLKIEN ERAN NORMALES, NECESITABAN AYUDA, Y FALLABAN

Este es el lugar donde la mayoría de los autores de fantasía, quienes aman a la vez llamarse a sí mismos herederos de Tolkien, y culparlo por mucho de lo que se ha hecho mal en la fantasía moderna, erran de la peor forma. Es difícil mirar a Frodo y verlo como alguien super-especial. Las pistas en el libro de que un poder mayor lo seleccionó son tan pocas que no se notan. Y no hubiera logrado llegar tan lejos sin sus compañeros. Además, no dejaba de caer en la tentación.

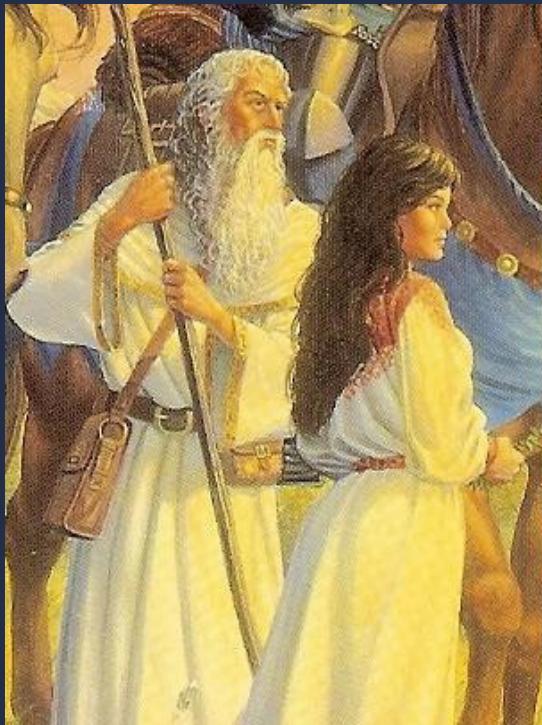
² N del T. La única obra que no es cliché, es la que establece el cliché.

Muchos de los héroes de la fantasía moderna son completamente opuestos a esto. Comienzan como seres extraordinarios y se mantienen todo el tiempo así. Los otros personajes están ahí para entrenarles, ser antagonistas superficiales, intereses amorosos y adoradores, no para ayudarlos. Y no fallan. (Mierda, me gustaría ver más héroes corruptos). No es justo culpar a Tolkien por la enfermedad que se han infringido a sí mismos los escritores de fantasía. Dormir con tus propias concepciones equivocadas y la adoración al héroe te dará interesantes enfermedades venéreas como sucede cuando no usas protección.

La Fantasía podría usar personas más ordinarias que estén asustadas y no sepan qué demonios están haciendo, pero que de cualquier manera se ofrezcan como voluntarios para la Búsqueda.

El problema es la *malinterpretación* de Tolkien, no Tolkien en sí mismo.

DIATRIBA 107. GRUPOS SECRETOS



Esto es para ambas, las Sociedades Secretas para la Protección de los Grandes Secretos y las Sociedades Perseguidas.

1) ESCOGE SABIAMENTE A QUIÉNES LE CONTARÁS LOS SECRETOS

Siempre me ha intrigado como una sociedad que se las ha arreglado para mantenerse en

secreto durante cientos de años, le pase la información al honesto, franco y hablador adolescente de fantasía #3 456 890. Estoy, incluso más intrigada cuándo el personaje, en contra de toda la caracterización previa dada hasta ese punto, se las arregla para guardar ese secreto.

Una sociedad que está en peligro de represalias por los Poderes Que Son, ya sea porque una vez estuvieron en el poder y fueron expulsados, o solo porque los Poderes Que Son sirven a una fuerza diferente, *deben* estar preocupados por su propia seguridad. Decirle a un adolescente que acaban de conocer ese día, y en el que no pueden confiar en lo absoluto sus secretos, es otra Estúpida Cosa que El Autor Justifica con El Destino. Las historias que mejor funcionan son las en que el adolescente ha sido criado dentro de la sociedad secreta, que siempre ha conocido la necesidad del engaño era importante, incluso si no sabían lo que yace en el corazón de ese engaño. Alguien que siempre dice la verdad, y que no podía ni concebir esa sociedad un día, una semana, o un mes atrás, no es la mejor elección.

Otra historia que siempre he querido ver: a un adolescente como ese le cuentan el secreto, se burlan de él como le sucede siempre a los héroes adolescentes de la fantasía, y

alardea de ese secreto tan importante. Y lo siguiente que sucede es ¡bum!, toda la orden secreta de chicos buenos es exterminada y el adolescente queda vivo, sabiendo que fue responsable del fin de la orden.

Algo como eso sería la única excepción que estaría dispuesta a hacer para el siguiente punto.

2) NADA DE ÚLTIMOS SUPERVIVIENTES

Hay una dramática emboscada, generalmente no demasiado después de que le cuentan el secreto al adolescente y, ¡mirad!, el adolescente y puede que una persona más sean los únicos supervivientes. Esa otra persona por lo general es alguien que no le gusta al adolescente, y en vez de intimidar al adolescente y protegerlo como debería suceder naturalmente, el adolescente termina siendo el protector y el líder.

¿Por qué, en una pareja donde uno de ellos es un iniciado idealista y el otro es un mago sabio y anciano, el liderazgo va directo al estúpido?

Este es mi principal argumento en contra de los Últimos Supervivientes; y no pienso que la mayoría de los autores de fantasía lo manejan bien. Pienso que también hay conveniencias argumentales en el medio, de otra

forma, ¿por qué los chicos buenos serían eliminados solo después de contarle al héroe la historia?, pero lo que más me irrita de todo es que el idiota termine como el líder. La edad y la experiencia no parecen importar, incluso cuando el grupo secreto estaba dedicado a la protección de Lo Que Sea Está Destinado, y Lo Que Sea Está Destinado no tenía ni idea de él era supuestamente lo mejor después del queso de cabra. ¿Por qué? ¡Porque el adulto está amargado, ese es el porqué! ¡La juventud e ignorancia deberían guiar el camino!

Detente.

3) SI TIENES UNA SOCIEDAD SECRETA QUE ES PERSEGUIDA O ES EL REMANENTE DE UN GRUPO MUCHO MÁS FUERTE, NO LOS HAGAS LOS CORRECTOS Y AL OTRO LADO EL DE LOS EQUIVOCADOS

De alguna manera estos grupos antiguos se las han arreglado para preservar su conocimiento e historia casi perfectamente, sin haber perdido ninguna de las leyendas fundacionales. Si pueden pasar de generación en generación los nombres y hechizos de las hierbas, deberían ser capaces de preservar la causa de la guerra. Me irrita cuando la causa es, «Bien, nosotros éramos maravillosos y ellos estaban celosos.»

Difícilmente funciona de esa manera. Seguro, el grupo que los persigue está probablemente equivocado, ¿pero están lo suficientemente celosos para atacarlos? O, si tienen

su origen en una guerra religiosa, ¿cómo es posible con las brujas (este es un grupo favorito en la fantasía feminista) adoren a una diosa completamente benigna y nunca hayan hecho nada malo, mientras que sus rivales adoran a un dios masculino cruel y le ofrecen sangrientos sacrificios cada noche? De nuevo, es el pensamiento en blanco y negro trasladado a la fantasía. Incluso, si el grupo perseguido piensa que está en lo correcto, ese no debería ser el caso.

Aquí una prueba de que los autores de fantasía que normalmente veo como superficiales pueden hacer algo bien. David Eddings tiene un conflicto torcido y confuso en su trilogía *Tamuli*, entre los Styrics, los usuarios mágicos «buenos» y los Brillantes, un grupo de personas cuyo toque derrite la carne desde el hueso. Ambos piensan que deben culpar al otro, y ninguno sabe la verdad sobre lo que sucedió en el pasado para establecer semejante cisma entre ellos. Se gritan y maldicen los unos a los otros y, ambos acusan al otro grupo de mentir. Esto es especialmente interesante dado que los Styrics en la primera trilogía fueron representados como el grupo mágico completamente perseguido y correcto.

El que todavía recuerde esto tan bien, después de varios años de haber leído la trilogía, dice algo sobre cuanto lo admiré. Eddings pudo haber tomado la ruta fácil y hacer de nuevo a los Styrics buenos, y a los Brillantes irredimibles, pero escogió un camino dife-

rente y, funcionó de una mejor manera.

4) EL GRUPO NO NECESITA SER TELEOLÓGICO

A menudo las sociedades secretas en la fantasía parecen estar ahí esperando a que el Heredero Destinado aparezca para así poder contarle sus secretos y acompañarlo en su búsqueda, o darle su Objeto de Búsqueda. Pero como podemos ver en nuestra propia historia, las personas a menudo no se contentan con esperar por el mismo objetivo durante largos períodos de tiempo, o quedarse de la misma manera durante cientos de años. La cristiandad evolucionó en forma de iglesia en parte debido a que los cristianos iniciadores se dieron cuenta de que Jesús no regresaría inmediatamente, y el mundo no parecía estar determinado a no desaparecer. Tu sociedad secreta probablemente ha encontrado otros medios para ocupar su tiempo más que estar sentados y esperando por el Heredero.

Ni siquiera tienen que esperar por el Heredero, especialmente si son los últimos remanentes de un grupo perseguido. Quizás se han opuesto a la corriente principal y la han cambiado para adaptarla en la tierra de la que escaparon, en vez de lamentarse continuamente por la pérdida de su tierra natal. Me gustó la manera en que Tolkien manejó esto con sus Númenóreanos. Aunque muchos de ellos todavía invocan con orgullo su herencia, se han acostumbrado a pensar en sí mismo como ciudadanos de Gondor y Arnor, no ciudadanos de su tierra perdida.

Tu grupo no tiene que tener un destino u objetivo en mente, ni siquiera el original. Puede ser suficiente para ellos seguir existiendo y desarrollar métodos simples para hacer eso.

5) DECIDE CUAN PODEROSAS SERÁN LAS FUERZAS QUE SE LE OPODRÁN Y, APÉGATE A ELLO

Me pone insana cuando los chicos malos averiguan donde están los chicos buenos solamente cuando es conveniente, como cuando le han contado al héroe todo lo que necesita saber. Me vuelve extremadamente loca cuando el autor ya ha anunciado que el grupo malvado puede hacer esto y aquello, pueden rastrear a los chicos buenos hasta su madriguera y encontrarlos, pero no pueden sentirlos hacer magia. A menos que vayas a explicar esto más tarde, como decir que los chicos malos se consiguieron un nuevo mago de lujo, no lo hagas.

También me golpea lo estúpido que parecen los Poderes Que Son cuando el grupo casi no ha tomado medidas para protegerse a sí mismo, y aun así casi nunca los encuentran. Y sí, esto incluye a las brujas haciendo magia en los rincones remotos de un reino que ha prohibido la magia. Si todo el mundo ha sido entrenado para odiar la brujería, y los reyes siempre están vigilantes, ¿cuán estúpidas son estas mujeres para hacerlo justo al aire libre, no importa cuán lejos estén de la corte? Alguien las delatará y ¡hasta la vista! He dicho esto varias veces antes,

pero vale la repetición: los chicos buenos no deberían ser capaces de ganar o existir solo debido a que los malos son idiotas.

Lo cual me recuerda.

6) SACRIFICA EL ORGULLO PARA SOBREVIVIR

Si la señal distintiva de que tu grupo perseguido es que todos tienen el pelo rojo, esperarías que hubieran cabezas rapadas, calvos, ilusiones mágicas, pelucas, etcétera. No que tus magos pelirrojos continúen luciendo sus melenas rojas debido a algún estúpido orgullo. Cualquier grupo distintivo que había intentado sobrevivir al odio durante varios cientos de años tendría que sacrificar su orgullo personal para sobrevivir o, hubieran sido exterminados en unas generaciones. Y, de nuevo, ¡hasta la vista!

He leído demasiadas fantasías donde la heroína mantiene alguna marca identificativa por algún valor sentimental, incluso aunque los chicos malos están buscando a las personas que tienen tal marca. Puedo aceptar que alguien quisiera mantenerla como algo sentimental; pero no puedo aceptar que alguien que sabe que *debe* sobrevivir para completar su misión la mantenga testarudamente, a despecho del peligro de ser encontrado y matado. De nuevo, la solución autoral es hacer a los chicos malos estúpidos. No la buscan por cualquier razón tonta (usualmente la heroína flirtea con ellos y los desanima de esa forma), y se va bailando un vals entre flores mientras mantiene el estú-

pido sentimentalismo.

La Lista del Señor Oscuro está en lo correcto. Cualquier Señor Oscuro que se respete comenzaría a buscar a las personas con las marcas de gaviotas en el cuerpo si saben que sus oponentes tienen esa marca y, los héroes deberían ser suicidamente estúpidos para no cubrirla, no importa cuán orgullosos están de su herencia.

Este ha sido su diatriba diaria en contra de los personajes estúpidos que sobreviven debido a que los autores los protegen, los muy imbéciles.

DIATRIBA 108. FANTASÍA EN PRIMERA PERSONA: PROBLEMAS Y PROMESAS



(Ahí lo tienen, ¿no sonó bastante pretencioso? Pensé que había pasado algún tiempo desde que tuvimos un título pretencioso).

Tiempo de confesión.

Me gusta la fantasía en primera persona, bueno, la mayoría de las veces. Disfruto ver como los autores usan la primera persona, que tipo de explicaciones elaborarán para contar la historia, y el hecho de que la primera persona mayormente encierra al autor dentro de un único punto de vista en vez de ir saltando como un loco a través de todo el paisaje (Aquí viene Robert Jordan para llevarse su patadura acostumbrada). Pero, definitivamente hay formas de usarla mal, en especial cuando alguien que nunca antes ha contado una historia usa la primera persona, porque piensa que no hay otra manera de hacerlo.

Así que aquí les dejo algunas formas que pienso que son buenas para usar el poder de la primera persona y evitar los errores comunes.

1) DECIDE QUE MECANISMO VAS A USAR PARA CONTAR LA HISTORIA

Hay una convención que te dejará salir con la pretensión de que el narrador de la historia está contando las cosas mientras ocurren, como un narrador en tercera persona, y él o ella resulta tener una memoria perfecta para las conversaciones, o le gusta describir los eventos comunes de su vida en pasado. La mayoría de las personas no notarán esto, aunque he oído que se cita como una de las razones por las que las personas no les gusta leer historias en primera persona.

Sin embargo, si eliges esta convención, **apégate a ella**. Nada de flachazos del futuro o pistas de algo que el narrador no pudiera haber sabido en ese momento. «Tal como resultó, no debería haber confiado en él, pero no podía saber eso hasta más tarde». Eso es un tabú dentro de esta convención.

Es más fácil cuando estás presentando la historia en primera persona en forma de diario, o (como hace Steven Brust) la narración del personaje principal a un escucha desconocido. Entonces puedes decir cosas como esta, que cito de *Yendi* de Brust, «Me marché, sin embargo, debido, a que por ex-

traño que te pueda parecer a ti que me has estado escuchando tan pacientemente y tan bien, realmente no me gusta el dolor.» El narrador puede saltar más fácilmente fuera de la historia y resumir eventos, dar descripciones, o apuntar diferencias entre lo que sabe «ahora» y lo que sabía «entonces» (el tiempo de la historia). El usual marcador de este es el presente. «Cuando vivía en Brookstream, era una pequeña ciudad, pero ahora supongo que es una mucho más grande, con puertos bulliciosos y mercados que irradian el tenue olor de la canela». Etcétera.

He leído historias leíbles escritas en todos esos formatos, algunas de ellas están entre las mejores fantasías que he leído. (El narrador del mismo tiempo: La saga *Rai-kirah* de Carol Berg. Formato de diario: Las trilogías de los *Farseers* de Robin Hobb. Contándolo a un oyente desconocido: La mayoría de las historias de Vlad Taltos, los primeros cinco libros de *Ámbar* de Roger Zelazny). Lo importante es escoger un formato y apegarte a él, en vez de estar saltando por todos lados.

2) SI ALTERNAS ENTRE PUNTOS DE VISTA DE PRIMERA PERSONA, HAZLOS A) CLARAMENTE SEPARADOS, Y B) SUFICIENTEMENTE SEPARADOS EN TIEMPO PARA EVITAR MOLESTAR AL LECTOR

Es un dolor de culo leer una historia desde dos puntos diferentes de primera persona y nunca saber, cuando los capítulos cambian, si el autor ha continuado con el primer

personaje o ha saltado al segundo. (Las narrativas en tercera persona, por supuesto, usualmente no tienen este problema a menos que haya varios narradores sin nombre). Así que asegúrate de que la separación sea clara, ya sea que pongas el nombre del personaje que llevara el PDV al inicio de cada sección, usando itálicas en los flashbacks, o algún otro método para decirle a tu audiencia, «Nos estamos moviendo». *Orca*, de Brust es una diversión para leer primariamente debido al efecto vertiginoso de su estructura, con PDV en primera persona anidados, e interrumpidos por interludios en los cuáles uno de los personajes en primera persona cuenta partes de la historia a la esposa del segundo personaje. Sin embargo, ella no lo revela todo y así el lector es llevado a adoptar su perspectiva, aunque esta no es la única, o ni siquiera la única primera persona en el libro. *Orca* hace que te esfuerces para leerla y encuentro eso maravilloso.

Sin embargo, me hubiera vuelto cada vez más molesta con Brust si hubiera saltado entre ellos cada pocas páginas o párrafos. Esta fue la estructura que usó Elizabeth Kerner para su *Canción en el Silencio*, y esto corta continuamente la acción en pedazos para contármela desde el punto de vista de otra persona. Dejé el libro, mareada, y he jurado nunca leer de nuevo nada que ella escriba debido a eso (bien, eso, y el meloso lenguaje romántico y su flamante heroína a lo Mary Sue). No pude soportarlo.

3) NO HAGAS QUE TU NARRADOR EN PRIMERA PERSONA ESTÉ EN DEMASIADAS CONVERSACIONES SECRETAS, REUNIONES O ASESINATOS

Casi siempre puedo notar cuando el autor no se siente realmente cómodo con la primera persona, y está más acostumbrado a descargar información a través de la voz omnisciente, debido a que su personaje «casualmente» ha oído más puntos argumentales de los que puedes perseguir con una oveja furiosa. Esa no es la forma de hacerlo. Parte de la diversión de tener un narrador en primera persona es mantenerlo(a) en la oscuridad y dejarlo(a) ir tras el argumento en vez de forzarlo a su alrededor. A veces podemos seguir los pensamientos de un narrador en primera persona más fácilmente que los de un narrador en tercera persona, y así los lectores pueden disfrutar el triunfo de llegar a las conclusiones correctas junto con el narrador. Puede no funcionar así de bien con los argumentos de misterio (Brust lo hace funcionar, pero pocos otros autores pueden), pero en un típico argumento de alta fantasía o de intriga cortesana podría funcionar de maravillas.

Por supuesto, el narrador en primera persona tampoco debería estar al margen de toda la acción y escuchar los reportes demasiadas veces. En ese caso, probablemente lo que quieras es hacer a esa persona, tu narrador, el centro de la acción, a menos que planees darle a tu personaje menor una perspectiva verdaderamente interesante y hagas la his-

toria tanto sobre sus observaciones como sobre los eventos del argumento.

4) NO LE DES A TU NARRADOR TODAS LAS FRASES BUENAS

Es fácil terminar queriendo estrangular a tu narrador en primera persona cuando es un sabelotodo, especialmente cuando es bastante obvio que es la querida del autor, y hace que las personas se queden atontadas con sus respuestas que ni siquiera son tan sagaces. El narrador en primera persona no debería flotar en una pequeña burbuja protectora solo porque es menos probable que muera. De hecho, es muy efectivo empezar a escribir la historia en primera persona, hacer que tu audiencia se relaje pensando, «Oh, está contando la historia, no puede morir», y entonces dejar caer un montón de mierda sobre él que haga que tus lectores salten impactados. Carol Berg hace esto muy bien en su saga Rai Kirah, dónde Seyonne sufre y sufre, pero nunca se vuelve auto-compasivo.

Pienso que la mejor técnica para evitar ambos, la auto-complacencia y los sabelotodos, es rodear al narrador con personajes completamente realistas que puedan sacar a golpes al personaje fuera de sus lloriqueos y tener ingenio propio. Me gusta hacer esto con casi todo narrador en primera persona que escribo en la fantasía y, sus muertes o sufrimientos pueden ser tan traumáticos como la muerte del narrador en otro libro. También ayuda combatir la Enfermedad de la «Protegida del Autor», donde el narrador

puede salirse con las suyas por que el autor está babeando a sus pies.

5) LAS LARGAS DESCRIPCIONES DE BELLEZA SUENAN INCLUSO PEOR EN PRIMERA PERSONA QUE EN TERCERA

La lección número uno en la descripción de personajes para cualquier tipo de escritura debería ser, «no pongas a tu personaje delante de un espejo y lo dejes mirar su propio reflejo», pero esto se duplica en el narrador de la primera persona. El autor podría librarse diciendo, «tenía ojos como océanos tormentosos y oleadas de cabellos de un dorado profundo fluyendo hacia su espalda como campos de maíz, y sus pómulos eran lo suficientemente altas como para encantar a la mayoría de los observadores,» eso me haría partirme de la risa hasta que me diera la urticaria, pero ahora veamos que sucede cuando el personaje se describe a sí mismo. «Yo tenía ojos como océanos tormentosos, y oleadas de cabellos de un dorado profundo que fluían hacia mi espalda como campos de maíz, y mis pómulos eran lo suficientemente altos como para encantar a la mayoría de los observadores.» Guácala. Guácala. Asco. **No.**

Si no usas parte del libro en el punto de vista de otro personaje que pueda describir al narrador desde fuera, entonces la mejor manera de hacerlo en lo que a mi compete, es rodear al narrador con personas que tengan algunas de las mismas características y dejar caer una que otra información aquí y allá. «Ella tenía ojos azules como los míos»,

sería un ejemplo, o «Como todo nuestro pueblo, tenía alas tan amplias como sus brazos abiertos». De nuevo, no lo sobreutilices, o el lector estará propenso a pensar (correctamente) de que solamente has creado al otro personaje como una táctica más sofisticada que la del espejo. Divídelo en pedazos y deja pasar la información cuando sea necesaria, y el lector podrá construir una imagen completa de su narrador sin tener que escucharle rapsodiar sobre su propia belleza.

6) EL NARRADOR DEBE SER LO SUFICIENTEMENTE INTERESANTE COMO PARA HACER QUE NOS GUSTE

Pensaría que el narrador en primera persona sería el que menos problemas tendría con esto de todos los personajes en la fantasía, pero los autores son propensos a dejar que algunos clichés que atacarían en cualquier otro lugar, se escurran dentro cuando son parte de los pensamientos de un narrador en primera persona. Podrían despreciar escribir un monólogo angustiado que dura diez páginas sobre cuán mala es su vida a través de un narrador en tercera persona, pero un narrador en primera persona se lamentará mentalmente y seguirá, seguirá así si lo dejas, especialmente en esas escenas donde no hay más nadie. O podría soltar un montón de clichés feministas dentro de su diálogo con sus padres que quieren que sea una señorita, y debido a que el autor está contando con la identificación del lector con el personaje, el escritor lo deja que patine por encima de eso.

Elimina esto. Tu narrador en primera persona no tiene que ser intensamente agradable, pero deben ser interesantes; fuera de los buenos que ya he mencionado, diría que Seyonne es el más agradable, e incluso él comete errores. Fitz actúa bastante débil a veces, es testarudo y hosco, además de que no le gusta disculparse. Vlad es un asesino, jefe de la mafia y chulo que a primera vista no ve nada malo en asesinar a otras personas para que así pueda vivir confortablemente. Corwin tiene carácter y sacrifica las vidas de otras personas para acercarse a su objetivo, el trono de Ámbar. Por otra parte, la heroína principal de Elizabeth Kerner, Lanen, es una pseudofeminista, quiere Aventura, tiene Poderes Mentales Especiales, describe su propia belleza, se enamora en pocos días, casi es sacrificada a los demonios, se angustia, se deprime, a pesar de que compartí su punto de vista durante una buena porción del libro no fue divertido.

Pienso que más personas deberían intentar la primera persona, o al menos darle a esos libros escritos en ella una oportunidad. Pueden ser abominables, sí, pero cuando están bien hechos, son a menudo mucho más divertidos que los «épicos» que van saltando de personaje sinsentido a personaje sinsentido solamente para mostrar cuán grande es el elenco.

DIATRIBA 109. FANTASÍA OSCURA



Una diatriba sobre la fantasía oscura, mezclada con una de horror fantástico. He leído algunos buenos ejemplos de esto, pero tarde o temprano terminan en la misma constatación de pecados.

1) SI VAS A ESCRIBIR FANTASÍA OSCURA, ESCRIBE FANTASÍA QUE SEA OSCURA

Aquí es en donde deseo que las personas sepan qué género están escribiendo. La fantasía oscura que incluye demasiado horror,

romances no esquizofrénicos, escapadas tontas y una Coca cola dietética de angustia se lee como un fanficción muy malo.

Muchos autores son perfectamente capaces de escribir géneros cruzados y producir trabajos leíbles. Jacqueline con su trilogía de *El Legado de Kushiel* tiene algunos elementos de fantasía oscura, pero también tiene muchos de la erótica y la alta fantasía. Todavía me gusta leerla (la mayoría de las veces, la

infinitas y floridas descripciones de las personas hermosas me ponen de los nervios después de un rato, como la información chatarra). Sin embargo, con la fantasía oscura más que con ningún otro género, pienso que la historia debe tener un cierto tono para así volverse como el subgénero dominante, más que otro subgénero o un loco revoltijo. Por esto es que encuentro ahora imposible de retomar la trilogía *Las Jayas Oscuras* de Anne Bishop, como fantasía oscura sería. El

tono horrífico es aligerado con demasiado humor malo, villanos estúpidos sacados directo de la alta fantasía, y el cumplimiento de los deseos de un adolescente.

Por lo tanto, si sabes que el argumento del libro va a tener un costo y le costará a tus héroes, asegúrate de que tus lectores salgan convencidos de eso.

2) NO EVITES LA MUERTE SOLO DE LOS PERSONAJES QUE LE AGRADAN AL LECTOR

Una de las cosas más interesantes sobre la fantasía oscura es que a menudo no es seguro que los héroes volverán todos felices a casa, sino que los coge y los lanza en situaciones que hacen al lector temer realmente por sus vidas. Si a tu narrador no le está permitido morir, todavía puedes matar a su mejor amigo, amantes y familia. Si se las arreglan para ganar, debería ser a un gran costo (por ejemplo, un daño físico y mental permanente). Si mueren, no hagas que regresen en mágicas resurrecciones.

Una razón por la que me gusta la fantasía oscura es que tiene un filo tenso que usualmente (al menos para mí) está ausente en los libros de otros subgéneros. No tomo las amenazas a los personajes seriamente en esos subgéneros, a menos que haya varias de ellas y el autor ya haya demostrado su disposición a matar otros personajes (Martin, Berg y Kay lo hacen regularmente). El héroe podría morir realmente, o ver a su familia hacerlo entre gritos, lo cual sucede en

las otras fantasías solamente si las muertes son grandes, nobles y sirven para algún gran propósito mayor, como darle un motivo de revancha al héroe. La muerte es parte de la vida en la fantasía oscura sin ser hecha impotente o siempre usada en servicio de un motivo superior. Me gusta eso.

3) SI NO QUIERES QUE LOS PERSONAJES MUE-RAN, INTRODUCE ALGUNOS DESTINOS PEORES QUE LA MUERTE

Ser congelando en forma de una estatua de piedra que sea capaz de sentir cada pinchazo de dolor pero no de moverse, gritar o cualquier otra cosa para prevenirlo sería algo que podría temer más que la muerte. Así como tener alguna parte de mi cuerpo bajo el control del enemigo y que sea capaz de actuar contra mí, o que me persigan enemigos invisibles, y nunca sepa si son reales o productos de mi propia imaginación. Todas esas son ideas que encajan bastante bien dentro de los dominios de la fantasía oscura.

Usualmente, para ser peor que la muerte, pienso que un destino debe depender de cosas que la mayoría de las personas concordarían en que son horribles, como el dolor eterno. Se necesita a un autor muy fuerte y un personaje muy bien desarrollado, así como el temor para convencerme de que algo de lo que el personaje está asustado sería un destino peor que la muerte (especialmente cuando el destino lo puede guiar a la muerte). Así, puedo empatizar con el temor a las ratas de Winston Smith en la novela

1984, y puedo entender su miedo de tener una caja de ratas cerrada alrededor de su rostro y no darles otra salida a los roedores que no sea a través de su cuerpo. Pero demasiados autores intentan tomar un miedo común, como el miedo a la oscuridad, darle algunas descripciones opacas de como los personajes reaccionan a él, y, entonces encerrar al personaje en una mazmorra oscura y convencerme de que es suficiente para hacerme creer que se va a pasar al lado del malo *justo en este instante*, porque ese es un destino peor que la muerte. Lo siento, no funciona. Céntrate verdaderamente duro en el personaje y la descripción si planeas usar esto, debido a que un pobre desarrollo dejará a tus lectores riéndose cuando se suponía que debían estar temblando.

4) SÉ CREATIVO CON LOS ELEMENTOS DE HORROR

El sobreuso de los vampiros y hombres lobos no hacen una buena fantasía oscura, en este momento, como sucede con los dragones, es verdaderamente difícil hacer algo original con ellos. El autor a veces confía demasiado en estos personajes para hacer oscurecer su libro, y los hacen poco diferentes de cualquier monstruo descerebrado en una novela de alta fantasía. Otras veces, los vampiros y hombres lobos resultan ser el tipo noble, angustiado, y atormentado, incapaz de un acto verdaderamente malvado, lo que desangra el suspenso con un cuchillo romo. Incluso si convierten a los humanos en vampiros y hombre lobos, a menudo lo hacen para sal-

var sus vidas. Los humanos son vistos como iguales, no presa, y los vampiros y hombre lobos pueden incluso unirse a los humanos «buenos» en una batalla contra las personas «malas». Esto hace que el libro vaya del reino de la fantasía oscura hacía el de la mala alta fantasía o la mala fantasía urbana (o, si eres Laurell K. Hamilton, porno).

Análogamente, no te aparezcas con un OBJETO MALDITO, ya sea un libro, un espejo, una espada, lo que sea. Puedo asegurarte que ha sido hecho antes, ya sea por una adolescente que está convencida de que ella es la siguiente gran escritora de horror o por Terry Brooks. A menos que hagas una elección realmente original y de paso seas un buen escritor tanto en la descripción como en incubar el sentido de la amenaza, este truco hará que te salga el tiro por la culata de la misma forma que el truco de escoger un miedo del personaje que sea un destino peor que la muerte.

Pienso que es encantador; bien, no encantador de la manera usual, obviamente, cuando puedo decir que un escritor de fantasía oscura está intentando algo inusual, algo fuera del camino trillado y especialmente cuando no es un pony de un solo truco, cuyo truco funciona solamente la primera vez. Simon R. Green es uno de los pocos autores que puedo leer a pesar de su estilo muy simplista, una mezcla de gore y dichos ingeniosos. Él es increíblemente creativo con las fuentes de las que saca el gore. Sus libros del Hal-

cón y el Pescador, que son sobre una pareja de policías (esposo y esposa) en la ciudad corrupta de Cielo, usan monstruos, criaturas elementales de la más profunda maldad, zombies, demonios, bombas de caos que hacen que los hombres gordos se dividan, para dejar salir de ellos a los delgados, y muchas cosas más para hacer de Cielo un lugar jodidamente peligroso para vivir.

5) LOS VILLANOS ESTÚPIDOS SON INCLUSO MÁS TABÚ QUE EN TU TÍPICA NOVELA DE FANTASÍA

Porque en la mayoría de las fantasías oscuras las líneas entre el bien y el mal deben ser mucho más difusas. Los personajes buenos probablemente tendrán que hacer cosas desesperadas para sobrevivir, o quizás también unirse al lado oscuro. ¿Se unirán automáticamente a la turba de un villano estúpido? Probablemente, dado que la mayoría de los autores parecen pensar que las excusas estúpidas justifican esta transformación. Los villanos increíblemente estúpidos de alguna manera desvalorizan al héroe, que son mucho más listos que ellos en situaciones transparentes donde los héroes pueden tomar el increíble riesgo de unirse al lado oscuro y ser descubiertos, y quedar con que sus almas mortales están corruptas, o, tomar un pequeño riesgo y posiblemente morir. Supón que escogerán la mayoría de las veces.

Sí, lo sé. Quizás la estupidez es una enfermedad que coges de tus típicos villanos de fantasía.

Otra razón, un villano estúpido no es una amenaza convincente. Si lo presentas en un libro de alta fantasía, los lectores pueden estar dispuestos a ignorar los errores del Señor Oscuro si haces al Héroe de la Luz, un personaje atractivo. En la fantasía oscura, estarán buscando a alguien que pueda de manera convincente poner la vida del Héroe en peligro. Muéstrales alguien con una gran debilidad (el típico Señor Oscuro) y se preguntarán por qué el Héroe no sigue adelante y la aprovecha. De nuevo, es posible manipular la situación para hacerte salir con las tuyas y oliendo a rosas, pero la mayoría de los autores aficionados no tienen esa habilidad.

Si planeas escribir una saga, es incluso más importante tener un villano inteligente, poderoso, carismático o al parecer indetenible (preferiblemente todas estas cosas a la vez). De otra manera, la primera derrota a manos del Héroe probablemente lo destruiría completamente, como sucede con la mayoría de los villanos de fantasía.

6) NO HAGAS TRAMPAS CON EL FINAL

Odio cuando un libro me ha establecido una expectativa respecto a un tipo de final y me empuja otro. No un giro sorprendente, sino que me permite pensar que el libro, en el caso de uno de fantasía oscura, sería apropiadamente amenazante y trágico, pero

que de repente termina con todos casándose con sus verdaderos amores, sanadas las heridas mentales, y en las más atroces de las operaciones, madres embarazadas o padres a la espera. Tal final feliz es una rareza sin convicción en la fantasía oscura. Mucho antes de que la serie Anita Blake de Hamilton declinara en una pornografía, pensé que se estaba esforzando demasiado para que tuviera finales felices, asegurándole a su personaje más y más poderes, más y más victorias, más y más hombres enamorados de ella, en vez de permitirle tener una pérdida real.

Si te has pasado el libro completo preparando a un personaje para morir, y todavía tienen el mayor sentido para el argumento cuando has llegado al final, no te acobardes y dejes al personaje vivo. Es un compromiso entre el final feliz y el final angustioso que no funciona bien. Mira: Anne Bishop.

Hay una belleza en la tragedia, tanto en la que es inevitable, como en la que podría haber sido prevenida si las circunstancias hubieran sido un poco diferentes. Tanto Tolkien con *El Silmarillion* y varios libros de Kay, notablemente *Los leones de Al-Rassan*, tienen finales trágicos. La caída es parte de lo que lo hace hermoso. Los elfos de Tolkien no serían tan interesantes si hubieran continuado sus vidas en paz y belleza en Valinor por siempre; ni *Al-Rassan* de Kay hubiera sido tan agri dulce si no fuera sacudido por problemas políticos. (Hay una razón por la

que hay muy pocas historias ubicadas en Eras Doradas). Alguien puede decir que Kay y Tolkien, ambos han hecho trampa y le han dado finales felices a otros personajes, pero tuvieron éxito manteniendo esos finales felices a la sombra de las grandes tragedias, más que en actuar como si sanaran cada herida.

Si escribes este tipo de final, estate consciente de que algunos lectores te odiarán. (Pienso que la mayoría de los autores saben esto, y es una de las razones por las que las fantasías realmente oscuras y trágicas son muy raras; la mayoría tiene finales felices o tienen finales terribles que les ocurren a los personajes que se los merecen). Otros te amarán, especialmente si te las arreglas para mezclarlo con una alegría exultante. Las mejores fantasías que he leído son aquellas en las que no puedo contar la cantidad de lágrimas que he derramado. Pienso que eso, por lo menos en algunos casos, vale el riesgo.

¿Alguien conoce alguna saga de fantasía oscura convincente a la que debería darle un intento? Anne Bishop y Laurell K. Hamilton ambos se han ido a los perros, y he señalado los problemas que tengo con la trilogía de Carey. En particular, si alguien ha leído cualquier fantasía oscura que no tenga finales llorones, que me lo haga saber.

DIATRIBA 110. ESCRITURA CENTRADA EN EL CUERPO



Esta está más iracunda y llena de opiniones personales que las otras... probablemente debido a que ya he averiguado qué es lo que me molesta de cosas como destellos repentinos de intuición del personaje y pensamientos «inconscientes».

Mis prejuicios son obvios. Tiendo a escribir en una tercera persona profunda, completamente en la cabeza del personaje y parte de la personalidad del personaje. También uso

la primera persona, pero no tan a menudo y desecho la voz omnisciente, por haberla visto usada con demasiada torpeza. (Por ejemplo, casi cada autor aficionado de fantasía comienza un libro con ella, y algunos autores vagan de la cabeza de un personaje a la de otro como si fueran incapaces de controlar sus propias acciones). Esto nos lleva a la escritura centrada en el cuerpo.

Eso significa que *no puedo*, mientras este en la mente del personaje, conocer más que lo que este conoce, en especial de lo físico. Leyendo demasiado a autores que injertan a sus personajes con conocimientos que no deberían tener, me ha molestado.

1) TEN EN MENTE DE QUÉ MANERA ESTÁ COLOCADO MOSTRANDO TU PERSONAJE

Demasiado a menudo he leído una escena donde el Personaje A le grita al Personaje B, enfrentándolo, mientras el Personaje C se mantiene detrás de A. La escena está contada desde el punto de vista de A. El personaje C pone los ojos en blanco y A le grita por ello.

Problema: ¿Cómo supo el Personaje A qué el Personaje C puso los ojos en blanco? El autor lo sabrá, pero los ojos físicos del Personaje A están mirando en otra dirección. (Si tiene un ojo mágico que gira como Ojo Loco Moody, deberías mencionarlo mucho antes de la mitad de la historia.

No pienso que esto es un problema cuando el Personaje A conoce lo suficientemente bien a C para pensar que probablemente cerrarían sus ojos, y presentar la oración de una forma parecida a esta:

—*Deja de poner los ojos en blanco, Selten —dijo Syelli, que conocía perfectamente bien que la joven estaría haciendo eso—. Esta lección se aplica a ti también.*

Siseo cuando encuentro esto:

Selten puso los ojos en blanco.

—*Sé cuidadosa —dijo Seylli, sin siquiera girar el rostro—. Esta lección se aplica a ti también.*

Esto es particularmente odioso; no solamente implica un conocimiento que Syelly no podría dar posiblemente por cierto, sino que salta fuera del punto de vista de Syelli y entra en algo que podría ser el de Selten o del narrador. Entonces probablemente salte de vuelta dentro de Syelli.

Pereza, pereza, pereza. La tercera persona requiere tener en cuenta qué están mirando tus personajes. En una escena como esta, dale prioridad al conocimiento del otro personaje, haz que C haga algún tipo de sonido disgustado o que haga algo más que no sea una señal puramente visual por un extraño tras su cabeza que él no podría conocer de ninguna manera.

2) TEN EN CUENTA SI LOS OJOS DE TU PERSONAJE ESTÁN ABIERTOS O CERRADOS

Es un hecho poco conocido en el Reino de Fantasía que cuando las personas tienen sus ojos cerrados no pueden ver. O, al menos,

debería ser poco conocido en el Reino de Fantasía a juzgar por lo ansiosos que parecen algunos autores por hacer que sus personajes tengan los ojos cerrados y vean de cualquier manera.

Tenya cerró sus ojos.

—*¿Por qué haces eso? —le espetó Hessen.*

—*Lo mejor es no verte —dijo Tenya, mirando con ira la sonrisa socarrona en su rostro.*

No me importa cuán cansado se vuelva «Cerró sus ojos» y «Abrió los ojos». Si realmente no te gusta escribirlo, encuentra sinónimos o deja que el personaje pase algún tiempo con los ojos cerrados antes de que los abra. No esperes que me crea que tu personaje puede ver la sonrisa socarrona de Hessen cuando no ha abierto los ojos.

3) LA DERECHA NO ES LA IZQUIERDA Y A LA INVERSA

El Personaje A está frente al Personaje B de nuevo. Aunque, esta vez, el Personaje C está acercándosele con un cuchillo y los primeros dos están enzarzados en su discusión sin notarlo. El Personaje C se las arregla para apuñalar al Personaje A en el hombro.

Si lo golpea directo en el hombro derecho, entonces cuando el Personaje A siente el dolor y gira para encarar al Personaje C, eso significa que la herida está ahora en el lado opuesto de donde estaba antes. El Perso-

naje C tendrá que acuchillar por encima y a través del cuerpo del personaje A para volver a hundir el cuchillo en la misma herida.

Demasiados autores de fantasía no se dan cuenta de esto, así como en darse cuenta lo difícil que sería sacar un cuchillo cuya funda está en el mismo lado del cuerpo. Si tu personaje es derecho, probablemente quieras que la funda esté en el lado izquierdo, así podrá dirigir su mano a través de su cuerpo y desenfundar su cuchillo más rápidamente que si tuviera que alcanzarlo bajando su brazo de manera incómoda, asiendo la empuñadura y desenfundándolo. Si lucha a dos manos, lo más probable es que las manos saquen los cuchillos de las fundas en los lados opuestos. La velocidad puede significar la vida en una situación de batalla, así que, a menos que el personaje sea excepcionalmente alto, su arma sea muy corta, y tenga suficiente espacio para alcanzarla y dejar su espada libre sin que se le atasque el codo, un desenfunde de cuerpo cruzado es la mejor solución.

4) SI ESTÁS USANDO HUMANOS O PERSONAJES SIMILARES A HUMANO, QUE VIAJAN POR UN MUNDO NORMAL, HAY ALGUNAS DIRECCIONES DESDE LAS QUE NO DEBERÍA ESPERAR UN ATAQUE

Desde arriba es una de ellas. He visto personas que al mirar películas de horror gritan frente a la pantalla cuando un personaje vaga, aparentemente de forma estúpida bajo la araña gigante u otro atacante que está

colgando del techo, pero eso es debido a que la audiencia en este caso comparte la perspectiva de la cámara. El personaje se está comportando con completa normalidad. La mayoría de las personas no buscan los ataques arriba ni invierten gran parte de su tiempo estudiando el cielo, a menos que tengamos alguna razón, como buscar indicios de lluvia. No hagas que tus personajes miren directo al cielo solo porque quieres que vea a su atacante a tiempo.

Asimismo, no pensamos en ataques que vengan desde abajo. Pon a tu personaje humanoide en el cielo, quizás montando un dragón y haz que un enemigo se eleve del suelo y lo ataque de esa manera. Es probable que el dragón pueda verlo a tiempo para reaccionar, pero no deberías esperar lo mismo del humano. La misma cosa sucede bajo el agua. Los humanos no están acostumbrados a un mundo tridimensional y los personajes humanos por primera vez bajo el agua probablemente se quedarían extasiados mirando lo corales a su alrededor sin darse cuenta del tiburón que está a su lado, asechándolo desde debajo de sus barrigas.

5) NO DEBERÍAN SOLO IGNORAR LAS SENSACIONES CORPORALES

Es perfectamente aceptable tener un personaje que no note su hambre por un rato si está acostumbrado a ignorarla, o se olvide de ella cuando se tropiezan repentinamente con bandidos en su camino y los atacan. Pero me molesta increíblemente cuando el personaje se rompe un tobillo y deja de notar

el dolor en unas pocas páginas (usualmente, en medio de un escape arriesgado) o cuando no tiene nada que comer durante día y sigue sin notarlo. Esta es una señal de que el autor no está escribiendo centrándose en el cuerpo. Él o ella está conduciéndolo desde encima, manteniéndose centrado en la mente y eso me recuerda que los personajes no son personas reales, solamente construcciones de la mente del autor.

La incredulidad cae de su cadena de suspensión y se despedaza por el suelo en ese punto en particular.

Las sensaciones dolorosas en particular (hambre, sed, heridas), deberían notarse. Gruñen. No se van solo porque las personas quieren que se vayan. Si tus personajes llevan días sin comida, les deberían doler sus estómagos. Si llevan tiempo sin dormir, deberían comenzar a tropezar y reírse de forma histérica en momentos inoportunos y tener alucinaciones. Esto podría ser dispensado eliminado si son personajes no humanos, pero de nuevo, esas necesidades deben ser mencionadas. No hacer que tu audiencia asuma que todos tus personajes son superhumanos.

6) TU PERSONAJE NECESITA SUS PROPIAS REACCIONES Y REFLEJOS

Hay algunas mociones débiles para incluir esto cuando el personaje ha sufrido un trauma intenso, como hacerlo gritar si lo dejan solo en un cuarto oscuro, pero es raro que llegue llevado al nivel de lo que hacen las

personas en su vida diaria. Dale a tu personaje sus propios gestos. Si tiende a sonreír cuando está siendo amenazado, no olvides mencionarlo algunas veces. Eventualmente, puedes tan solo escribir, «Hawthorn sonrió», y tus lectores se estremecerán. Es una excelente manera de usar la empatía sin tener que explicar todas las emociones del personaje y las razones tras cada acción.

Esto, por supuesto, puede ser llevado a casos extremos. Terry Goodkind, que se pudra, tiene a su personaje Mary Sue Kahlan que le da sonrisa de labios apretados a su novio Gary Stu, Richard Rahl, como una señal especial de amistad. Fuera de que la expresión está muy usada, esto sucede cada cinco páginas más o menos y casi siempre es descrito como «la sonrisa especial que ella guardaba solo para él». ARGGGHHH. No abuses del gesto especial, y especialmente no abuses de la explicación de su significado.

7) EL PERSONAJE NO ERES TÚ

Realmente. Conozco todos los argumentos de tomar algo de ti y ponerlo en tus personajes, y si los personajes no tienen esos pedazos no serían creíbles. Bien. Pero los personajes deberían ser algo más que pedazos, y no deberían ser tú, o tus intereses románticos trasplantados dentro de la historia. Eso no termina felizmente. Pregúntale a Laurell K. Hamilton.

Esto significa que hacer que un personaje haga o le guste algo que es completamente ajeno e incluso contradictorio con su perso-

nalidad establecida, solo porque tú lo haces o te gusta la misma cosa es ridículo. En la escritura centrada en el cuerpo, te vuelves el personaje; el personaje no se vuelve tú. Si lo has escrito como una persona que no le agradan los ruidos altos debido a sucesos en su pasado, no debería estar encantado con la música de Nirvana y escucharla a todo volumen debido a que a ti te gusta la música de Nirvana a todo volumen. Si no usar esto hará que tu pequeña alma languidezca encuentra otro personaje que pueda expresar ese amor de forma más creíble y dáselo a él.