

# KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

DICIEMBRE 2019

## SUPLEMENTO 12

**LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 111-120**



# EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 12 con las diatribas de Limyaael de la 101 a la 120. Con este completamos el primer año. Aquí se tocan algunos temas importantes para los escritores aficionados. Uno de ellos es lo que en inglés llaman *infodumping*, que aquí hemos traducido como avalancha de información. Pocos escritores aficionados de fantasía escapan a la tentación de insertar largos párrafos expositivos sobre su genial *worldbuilding*, que interrumpen la acción, y, no importa qué original e interesante sea su mundo, terminan por aburrir al lector. En Espacio Abierto le llamamos «carga frontal», una reducción de «lavadora de carga frontal». Por cierto, algunos profesionales con muchos libros publicados también lo hacen. Otros temas que aparecen en este número son la mujer en la fantasía, los arquetipos y como escapar de ellos, los diálogos y las emociones. 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: El Camino de los Reyes de Brandon Sanderson

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](mailto:raguiar@centro.onelio.cu); [caduarte@nauta.cu](mailto:caduarte@nauta.cu).

Korad está disponible ahora en su blog propio en [korad.cubava.cu](http://korad.cubava.cu).

# ÍNDICE

- 4 Diatriba 111. Cambiando los personajes y temas
- 8 Diatriba 112. Comportándose en una ceremonia
- 11 Diatriba 113. Evitando la avalancha de información
- 14 Diatriba 114. Escenario emocional, parte 1
- 18 Diatriba 115. Escenario emocional, parte 2
- 21 Diatriba 116. Cambio en las sociedades
- 25 Diatriba 117. Limitaciones
- 29 Diatriba 118. Evitando los arquetipos
- 33 Diatriba 119. Condimentando las escenas de conversación
- 37 Diatriba 120. Heroínas mal hechas

## DIATRIBA 111. CAMBIANDO LOS PERSONAJES Y TEMAS

Esto se aplica principalmente a series largas, o a múltiples sagas con el mismo tema. He escrito ambas y he notado algunos de los mismos problemas en cada una. Algunos consejos para mantener a los personajes cambiando, algo a favor del cambio más que de las fórmulas estáticas.

(Por supuesto, las fórmulas estáticas pueden ser divertidas dependiendo del género. Los misterios y romances a veces abusan de ellas. Pero si no es obvio en este punto, pienso que la fantasía puede ser más que eso. Así que sí, estoy predispuesta. La Fantasía patea muchos traseros.

### 1) ASEGÚRATE DE CAMBIAR LA PERSONALIDAD DEL PERSONAJE PRINCIPAL CON EL TIEMPO

Esta es una razón por lo que encuentro difícil leer sagas de novelas de detectives duros; el detective siempre parece tener el mismo trasfondo, los mismos métodos de hacer las cosas, las mismas líneas. Evolucionan más allá de sus excentricidades en estrictas guías en las que el personaje debe encajar, o no evolucionan en lo absoluto, lo cual es el problema. La única de estas series que he disfrutado fue la saga de Philip Marlowe de



Raymond Chandler, probablemente debido al lenguaje de Chandler.

Esta naturaleza estática mata a una saga de fantasía, ya que muy pocas de ellas tienen la estructura de aventuras repetitivas que tienen las sagas de detectives (otra de las gracias que salva a Chandler). La mayoría de las fantasías te cuentan una historia en curso, sobre salvar el mundo o completar una búsqueda, luchar una guerra o construir una sociedad, o eso deberían. Un personaje principal que no cambia es una gran mane-

ra de hacer parecer como si la historia no avanzara.

Dale a tu personaje principal problemas que lo alteren permanentemente. Hazlo sufrir. Hazlo crecer (o perder) en la magia. Sacude su mundo completo en una novela y muéstralo en otra lidiando con ello. Sobre todo, no dejes que el proceso de sanación lo convierta en la persona que era antes. Detesto la escena, y aparece en la mayoría de las novelas de fantasía, donde un personaje despierta de un coma, regresa de una misión, sale

de una depresión y «sonríe como siempre lo ha hecho». El no sonreiría de la misma manera que lo hacía. Podría no ser más débil, si la experiencia lo ha fortalecido, pero debería haber cambiado.

Pienso que la necesidad del cambio es grande, no menor, cuando lidias con personajes inmortales y largos marcos de tiempo dentro de un libro o entre uno y otro. De otra manera, tus personajes inmortales se convierten en caricaturas sin vida, como la mayoría de los elfos, y los años literalmente no significan nada. Solo si vas a hacer realmente esto debes dejar los personajes inmortales idénticos, y eso hará que para el lector sea mucho más difícil intentar relacionarse con ellos. La mayoría de los autores no dudan en darles a sus personajes inmortales ventajas físicas. ¿Por qué eliminar toda su complejidad emocional como un castigo?

## 2) MANTÉN LA CUENTA DE LOS AÑOS

Si tienes un personaje de diez años al inicio de la novela y para el final han pasado siete años, el personaje debería tener diecisiete años. Lo sé, esto es probablemente la cosa más obvia que has escuchado en tu vida, pero es ignorada la mayoría de las veces en las sagas de fantasía. Algo lamentable que puede extenderse a otras sagas de diferentes géneros, como la interminable serie de secundaria de *Los gemelos de valle dulce*, donde los personajes nunca envejecen, pero en buena medida ocurre porque la gente no quiere alterar a sus personajes. El adoles-

cente de diecisiete años actúa tan calmado y sumiso, o tan desafiante y desagradable como el niño de diez años, sin ningún cambio en lo absoluto.

Muchas personas intentan hacer algunos ajustes con los adolescentes, pero incluso allí, los cambios ocurren hasta cierto punto y entonces se detienen. El héroe que pierde su «verdadero» amor a los dieciséis todavía estará sufriendo diez años después, cuando tiene veintiséis sin ninguna señal de que parará, a menos que el autor muy mecánicamente le arranque el dolor y le dé un nuevo «amor verdadero». El tiempo no parece tocar siquiera la personalidad del personaje, así que no digamos ya a sus heridas.

Una comparación contigo mismo puede ser válida. Imagina como eras hace diez años. ¿Qué te importaba? Ahora pregúntate cuantas de esas mismas cosas todavía te importan.

La mayoría de las personas lamentan dejar de ver sus animados favoritos, modas, comidas, juguetes, preocupaciones, etcétera, ¡Oh, sí, recuerdo eso! ¿Por qué no adaptar esto al mundo de fantasía? ¿Por qué el héroe reconoce de inmediato a la heroína una vez que ella entra caminando por la puerta diez años después? ¿Por qué no hacer que la mire de reojo, dude, y quizás hasta que se haya olvidado de ese incidente al que ella se refiere?

## 3) INCORPORA LA MORTALIDAD TANTO COMO LA ETERNIDAD

A menudo, las muertes en la fantasía son una excusa para un buen cuento del más allá, o la idea esa: «bueno, murieron en servicio de un bien mayor, así que todo está bien». Esto disminuye el dolor, y, pienso, es una de las razones por las que los personajes de fantasía mueren sin dejar marcas por su muerte o pérdida (excepto de las maneras superficiales que mencioné antes). La mortalidad es ocultada. Las pérdidas no se sienten. Los personajes son depositados frente a los elfos para verlos cantar y decir, «Oh, cuán triste», y entonces apresurarse a ver la siguiente nueva cosa hermosa, sin siquiera pensar en los elfos de nuevo.

Usualmente no pienso mucho en Tolkien como un caracterizador, pero se las maneja para invocar tristeza con las manos de un maestro. Los seguidores ven cosas hermosas (Lothlórien, por ejemplo) que están muriendo, y entonces los elfos dejan la Tierra Media, y los apéndices del libro concluyen con la muerte o viaje por mar de los personajes principales. Es una de las cosas que hace parecer a la Tierra Media como un mundo completo, que puede tener un final.

La mortalidad puede cambiar a tus personajes. Si tu princesa mimada, que nunca antes ha estado en peligro, termina bajo el cuchillo de un asesino, ¿qué va a pensar? Debería afectarle mucho más profundamente que un pequeño temblor y gritos, y no debería cal-

marse cuando uno de los otros personajes le dice que la protegerá.

#### 4) NO CONTENGAS EL CAMBIO SOLO PORQUE LA HISTORIA ES AUTOCONTENIDA

No termines una historia, libro o saga con la asunción de que el personaje no va a cambiar más. Eso me hace poner los ojos en blanco cuando veo aparecer a los personajes perfectamente enamorados, cuando la pareja es perfecta para el trono, cuando todos predicen hijos perfectos y ninguna otra amenaza para ellos. La historia termina allí y con ella, los personajes cesan de existir. Deberías dejar al menos una duda fuera de la página.

Muchos autores conocen la sensación de que los personajes se les escapan de la historia. El fin es su oportunidad de dejarlos escapar para siempre. Deja que el lector se pregunte qué va a pasar. Planta semillas argumentales, quizás no las que harán que la pareja se separe pero que podrían hacerlo. No intentes imaginar su vida como familia; después de todo, especialmente si vienen de un trasfondo trágico o abusivo, no hay garantía de que sean padres perfectos. No dejes claro qué tipo de vida les espera. Podría ser cualquier cosa. Esto es mejor que escoger uno de esos estúpidos epílogos que toman lugar unos cuantos años después que dejan claro que los personajes no tienen enemigos y sí los hijos más hermosos y las vidas más maravillosas imaginables.

Por supuesto, es difícil lograr un balance de esto y satisfacer a tus lectores, pero todos mis autores favoritos se las arreglan para lograrlo. Sus personajes son personas, no modelos que los autores posicionan en sus escenarios para su propia diversión.

#### 5) DESAFÍATE A TI MISMO

Esta es la mejor manera de evitar repetir temas. ¿Has escrito uno o dos libros sobre salvar el mundo? Haz algo diferente la próxima vez. Fuéstrate a ti mismo a escribir desde la perspectiva de un personaje que es completamente opuesto a su predecesor. Prueba un subgénero diferente de la fantasía. Haz investigaciones en una dirección diferente. Si escribiste una sociedad humana la primera vez, hazlo esta vez desde de una sociedad no-humana.

Algunas veces todo lo que necesitas es un cambio de escenario. He ignorado completamente los libros de Terry Brooks sobre Shannara, debido a que parece repetir los mismos temas y patrones de salvar el mundo en todos ellos. (Su concentración en unas pocas familias no ayuda con esto). Pero escribí una fantasía urbana que he disfrutado (*Escapando con el demonio, Caballero de la palabra, Fuego de ángel este*), porque, aunque iban también sobre salvar el mundo, lidió con lienzos mucho más oscuros, dos personajes principales con patrones completamente impredecibles, y las fuerzas del mal no se encarnan en objetos, de la manera en que tiende a suceder en Shannara.

Las comodidades de escribir un mundo familiar, son, por supuesto, comodidades. No pueden ser exageradas. Sé que estoy en peligro de ser atrapada en la minuciosidad del primer mundo que creé; no tengo necesidades de establecer inmensas estructuras políticas e históricas, así que en vez de eso escribí historias que profundizaban en cosas que habían sucedido en los bordes. Pero estas terminan conectándose de vuelta con historias que ya había escrito. Me volví suspicaz conmigo misma. En nuevos mundos, me he forzado para lidiar con diferentes razas, geografías y circunstancias, y no descansar en lo que ya he establecido.

#### 6) CONOCE CUANDO DEJARLO

He perdido todo el respeto por autores como Jordan, Goodking, Salvatore, Laurell K. Hamilton y Mercedes Lackey. Primero me interesó su habilidad literaria y ahora me impacientan por la forma en que han alargado sus historias. Ya sea porque han perdido el control por completo de sus elencos, o porque las están ordeñando por el dinero, o ambas.

Es probablemente posible alargar cualquier historia e incluso, mucho más fácil las de fantasía, ya que a menudo tienen un completo nuevo mundo en que moverse, grandes elencos de personajes para mostrar y sistemas mágicos que explorar. Pero en algún punto, tienes que dejarlo. Tus personajes tienen sus propias vidas que guiar (mira el punto 4). Si estás escribiendo una fantasía

biográfica va desde su nacimiento hasta la muerte, en algún punto tienen que morir. Si estás escribiendo sobre sus hijos (¿debes hacerlo?) esos hijos estarán más allá de tu alcance, especialmente si le estabas prestando atención al punto dos a su crecimiento. Las fantasías centradas en familias o dinastías pueden ser divertidas, pero solamente si los personajes tienen sus propias personalidades y no son repeticiones de sus ancestros. Demasiado de ellos lo son. En ese punto, es el momento de despedirlos hacia su propio ocaso e irte hacia el tuyo.

Esta es una razón por la que es una buena idea desarrollar un sentido de la longitud de la saga. Si sabes que una trilogía contendrá lo mejor, no comiences a cambiar de idea sobre eso cuando has invertido más tiempo con los personajes, no importa cuanto los ames. Y, **no escribas otra trilogía a continuación de la otra si no tienes nada realmente nuevo que decir.**

Hay una situación especial que se aplica cuando el autor no está alargando una saga por dinero, amar el mundo o una familia, sino debido a que se ha enamorado de un personaje. Esta es otra razón, entre la gran panoplia que existe, para que evites enamorarte de tu personaje. Escribir libro tras libro sobre el mismo personaje debido a que estás enamorado de él se vuelve cómodo, aburrido y eventualmente ilegible. La mayoría de las sagas pierden calidad a medida

que se alargan.<sup>1</sup> La única excepción que puedo pensar es la saga de *Mundodisco*, ya que Pratchett le presta atención a las experiencias pasadas y al tiempo, no gasta todos los libros con el mismo elenco de personajes, y ha cambiado su estilo literario para llenarlo con humor y sátira que van más allá de las bromas tontas y olvidables. (E incluso así, hay personas a las que no les gustan sus libros nuevos).

Conoce cuando decir adiós, quitarle la capucha al halcón y dejarlo volar.

Realmente es una vergüenza cuántas historias son destruidas por tener los mismos personajes libro tras libro.

<sup>1</sup> N del T. Creo que esto sucede si los personajes son los mismos, pero cuando dentro de una saga el elenco es lo suficientemente grande y hay un gran escritor tras ellos las cosas son diferentes, ya que les da la oportunidad de tener proyectos muy ambiciosos. Un ejemplo son los libros de Malaz.

# DIATRIBA 112. COMPORTÁNDOSE EN UNA CEREMONIA

Inspirada por muchas lecturas de grandes escenas en la corte y murmurarme a mí misma, «¿Cómo funcionaría eso?»

## 1) DEJA CONSTANCIA DE TUS TÍTULOS

Mi señor o mi señora pueden ser genéricos, pero en algunos casos, pueden usarse de manera equivocada o contruados como familiaridad. ¿Saldría bien parado un sirviente dirigiéndose a un príncipe como «mi señor» en vez de «Su Alteza»? Puede, si el sirviente es un viejo amigo o un extranjero. En algunas cortes donde el príncipe es orgulloso y quisquilloso, puede que no. Mantén los títulos en mente y no los mezcles. Si les asignas un significado en una escena en específico, no deberían de cambiar de significado en la siguiente.

Hay algunas variaciones que he visto, pero a menudo la siguiente lista es correcta.

- Su majestad: al Rey, Emperadores, Reinas, Emperatrices.
- Su alteza: algunas veces usado para los Reyes y Reinas, pero mayoritariamente para los príncipes y princesas.
- Su gracia: para los duques.



- <sup>1</sup>Señor: para los caballeros.

Obviamente hay otras variaciones, como su «alteza imperial», «su majestuosidad», etcétera. El punto es mantener la jerarquía en mente cuando estás escribiendo una escena de corte y las posiciones relativas entre las dos personas. Ese sirviente confiable podría

<sup>1</sup> N del E. En la mayoría de las traducciones se sigue usando la palabra inglesa *sir* para los caballeros medievales, suena mejor que señor. ¿Se imaginan lo feo que sonaría «el Señor Lancelot del Lago» o el «Señor Gawain», por ejemplo?

recibir un nombre de cariño en privado, pero no en público. Y el embajador extranjero que se mantiene mirando de reojo al duque y llamándolo «Su majestad» *definitivamente* está planeando algo.

## 2) LAS ROPAS SON INCÓMODAS

Pesadas y con muchas capas, los vestidos de gala hacen a las mujeres que los visten moverse de una manera grácil y majestuosa por una buena razón: realmente no pueden moverse mucho más rápido o levantar más



alto sus piernas. Las danzas vigorosas o correr están fuera de discusión. Si comienza un fuego en uno de los extremos del gran salón no serán capaces de escapar fácilmente. Y ni siquiera hablar de que tu heroína cargue a través de la mesa e intercepte un golpe de espada que va hacia el rey mientras viste uno de ellos.

De nuevo, sospecho que muchas personas están asintiendo por la obviedad de esto. La única razón por la que lo menciono es que los vestidos son uno de esos detalles, como el tiempo y las heridas, que el autor ama darle a sus personajes y luego olvidarse de ellos. Ese párrafo diez, que gastaste atrás con la descripción lasciva del vestido de gala de la heroína es olvidado cuando realmente necesita salvar el día. Pero no debería. Esto es escritura perezosa.

Más que intentar tener ambos, el autor debería escoger uno. Si escribe una descripción lasciva del vestido, debería incluir una escena donde la heroína intenta correr, tropieza y se cae o lucha por liberar su arma y no puede. O podría ir sin un pesado vestido y usar un vestido suelto, más adecuado para el combate, esquivar y moverse rápido. En los libros de fantasía donde las heroínas son reconocidas como letales luchadoras y guardaespaldas, a veces me pregunto por qué los reyes insisten en hacerlas vestir pesados vestidos de gala de cualquier manera. Hay mejores maneras de exhibir a tu heroína si eso es lo que quieres.

### 3) LAS MANGAS LARGAS Y LOS ZAPATOS SUAVES SERÁN INCÓMODOS PARA MUCHAS COSAS

No entiendo a las heroínas que intentan cruzar una habitación mientras todavía usan un pesado vestido de gala, no, pero al menos ellas tienen una excusa: podrían fácilmente usar ropas menos restrictivas y han olvidado que están usando ahora mismo un vestido de gala. (No es excusa para que el personaje olvide la tarea de guardaespaldas por las que ha sido traído, pero ya he dicho lo que tenía que decir respecto a eso). No comprendo a los personajes que hacen planes para una noche en la que tienen que desarrollar algunas intrigantes destrezas manuales, como dejar caer veneno en la bebida de alguien, y entonces acuden vistiendo largas mangas que bailan sobre sus manos.

Piensa, ¿lo harías tú?

Lo mismo sucede cuando los personajes visitan suaves zapatillas para bailar, y al mismo tiempo planean escapar de la fiesta en unos minutos y cabalgar salvajemente el resto de la noche. ¿Por qué, por el amor de Buda? O los haces que se tomen el tiempo para cambiarlas por botas más cómodas, o les das botas en primer lugar, o les das las zapatillas y luego la castigas por su estupidez. Las zapatillas de seda se deshacerán la primera vez que choquen con una piedra. Húmedas se adherirán frías (y mojadas) a los pies que las portan. Algunas veces los personajes se las llevan bajo el engaño de que podrán ven-

der las joyas que tienen, pero es improbable que las joyas valiosas y pesadas sean colocadas en zapatos para bailar. Las semillas de perlas serían mucho más probable que invaluable diamantes o rubíes.

Los personajes que han estado antes tanto en aventuras como en cortes deben saber como planear y como improvisar si son capturadas en un atuendo de corte. Ellos no se harían deliberadamente las cosas difíciles a sí mismos.

### 4) CONSIDERA TODAS LAS COSAS QUE SE ARREMOLINAN EN EL AIRE DE TU CORTE

Parece haber un gran apego por mencionar que una corte está llena de humo, ya sea de las velas o de las antorchas, tener incienso en el aire, etcétera. Sin embargo, los personajes pueden ver perfectamente, por lo que pueden ver la expresión de alguien que está a ciento ochenta metros pasillo arriba.

Ciento ochenta metros. En un cuarto lleno de humo.

Considera el problema de la visibilidad que has creado para tus personajes. Pienso en los bares llenos de humo que he visitado, o incluso en cómo son los cuartos cerrados con un fuego grande y una chimenea rota. Piensa en como cientos de velas, que los nobles podrían haber llevado allí para impresionar a la gente, llenarían el cuarto con humo y resplandores de calor. Y entonces pregúntate

a ti mismo por qué ese humo desaparece cuando alguien necesita ver.

Como con las ropas y los títulos reales, es una manera de seguirle la pista a los detalles que ya has establecido.

### 5) COORDINA LOS LUJOS DISPONIBLES CON LA POSICIÓN COMERCIAL DE TU CIUDAD O PAÍS

Si estás escribiendo sobre un diminuto reino apartado del mundo por sus altas montañas, y entonces escribes que tienen muchas ventanas y espejos de cristal, voy a mirar fuerte a tu libro. Voy a imaginar altos caminos de montañas llenos de piedras y baches que podrían fácilmente romper el cristal en pedazos. Voy a imaginar a la realeza recibiendo una carga tras otra de vidrio roto, rindiéndose y haciendo las ventanas de plata pulida o bronce como en los reinos montañosos sensatos.

Y entonces voy a mirar otra vez esas ventanas y espejos de cristal y a gruñir.

El vidrio se mantuvo escaso en la mayoría de los lugares por mucho tiempo, debido a que era jodidamente difícil de transportar. La mayoría de los mundos medievales no tendrán el equivalente del envoltorio de burbujas o las fundas de espuma. Si tu mundo ha ideado una forma de embalarlos para que no se rompan en las carreteras niveladas, todavía necesitarías idear una forma para arreglar las carreteras que como esas pro-

bablemente llenan tu reino montañoso. Podría ser mejor traerlo por el aire, siempre asumiendo que los dragones, wyverns, caballos voladores o lo que lo traiga tenga un lugar seguro donde aterrizar, y que no haya corrientes ascendentes.

De manera similar, las frutas exóticas necesitarán ser transportadas con rapidez desde su lugar de origen, o comenzarán a podrirse. Si el país del que estás escribiendo está al otro lado del mundo del lugar donde la fruta crece, la riqueza del rey es solo la mitad de la solución del problema; todavía necesita personas ansiosas de cabalgar o navegar arriesgadamente por ese dinero, y hacerlo increíblemente rápido si quieren tener su fruta fresca de todos los días en medio del invierno. Las cosas vivientes, como los gatos para los zoológicos, tendrán que mantenerse vivos durante el viaje y pueden volverse nerviosos o sarnosos incluso si su vida no hubiera sido tan buena. Las plantas en crecimiento pueden morir fácilmente si son expuestas a demasiado frío o calor.

Y así termina mi muy larga y tortuosa manera de decirte que deberías pensarlo un poco antes de gastar demasiados párrafos descriptivos en los lujos de la corte. Te ahorraré el tener que eliminar cosas si trabajas primero en las rutas y las distancias, no al final.

### 6) NO SOLAMENTE DEBERÍA SER RECORDADA LA CORTESÍA SINO TAMBIÉN LA DESCORTESÍA

¿Quiénes pueden portar armas ante el rey? Si son solo sus propios guardias, entonces tu personaje no debería tener permitido entrar llevando su espada porque sí. Si tu personaje amenaza con matar a los guardias si no lo dejan entrar armado, haz que los guardias lo reduzcan o lo manden lejos. Las reglas no deberían romperse solo porque él sea el personaje con el punto de vista.

Por supuesto, quizás el rey tiene una buena razón para dejar que sus visitantes lleguen armados. Si son una delegación diplomática, podría no querer insultarlos. En otro caso, si son una delegación diplomática y esperan una bienvenida y no un ataque ¿por qué necesitan entrar armados?

Muchos héroes de fantasía pasan mucho tiempo riéndose de lo ineficientes o estrafalarias que son las armas de los funcionarios de la corte, sin considerar que estas armas son probablemente solo toleradas por esa razón. Un caballero que luce una fea y útil espada dentro de una corte estaría ensombrecido donde quiera y mirado con suspicacia, asumiendo de que lo dejaran entrar.

Puede que haga algo sobre la caza mañana. Demasiados héroes de fantasías son perfectos la primera vez que cazan.

# DIATRIBA 113. EVITANDO LAS AVALANCHAS DE INFORMACIÓN



He estado leyendo demasiados comienzos de novelas de fantasía últimamente.

Para que conste, no considero cualquier inserción de información dentro de una historia de fantasía una «avalancha de información». Después de todo, alguna cantidad es necesaria para poner al corriente al lector sobre la historia del mundo. Lo considero avalancha de información cuando se vuelve lo suficientemente intrusiva como para ser molesta, especialmente cuando considero que se da demasiada información de un golpe, o esta no es esencial.

## 1) TEN CUIDADO CON LOS COMIENZOS

Estos son las grandes víctimas de la avalancha de información. ¿Qué mejor lugar, podría razonar un autor de fantasía, para decirle a su audiencia sobre la historia y los personajes que justo en el mismo comienzo?

Pero que tal, «¿a medida que se vuelva necesario?».

El problema con usar el comienzo de una historia como la zona de aterrizaje para la información es que el principio tiene un propósito bien definido. Introduce a los personajes y la ambientación en forma pura (como el diálogo), así como con información relatada directamente. Es tu mejor oportunidad de enganchar al lector. Necesita ser indicativo del resto de la historia, en tono, contenido, ritmo o, idealmente, los tres. Y es muy fácil hacerlo cliché.

He peleado antes sobre la descripción y exposición extensa en el comienzo de una historia. Demasiado a menudo el autor intenta dar un barrido cinematográfico, contando «accidentalmente» a su lector sobre la famosa ciudad que el rey Blablabla construyó, o comienza un párrafo para «atrapar» al lector y entonces le suelta largos párrafos descrip-

tivos. Ambas maneras están mal. La técnica cinematográfica está demasiado sobreusada en este momento y contribuye a otro problema común de los autores aficionados de fantasía: no decidir quién demonios es el personaje que tiene el punto de vista. Los párrafos de descripción llevan a la historia hacia un punto muerto.

La información es solamente parte de la historia, no la historia completa. No hagas que alguien decida que prefiere leerse el último libro de Mercedes Lackey debido a que no puedes controlar el impulso de salir de la narración y ponerte a hablar de la genealogía de la familia real, o de la manera tan hermosa en que las montañas lucen en la aurora.

## 2) DEJA QUE TUS PERSONAJES SE PRESENTEN A ELLOS MISMOS

Demasiado a menudo, incluso cuando los autores escogen el punto de vista de un personaje desde el comienzo, hay tramos donde el personaje punto de vista se desvanece en la oscuridad mientras el autor rapsodia sobre la personalidad, historia y color de ojos de los otros personajes. Así como la extensa descripción en general, esta no considera si el personaje que tiene el punto de vista realmente notaría todas las cosas que se des-

criben. Son raros los autores que también tienen en cuenta cuanto de esa descripción es probable que el lector recuerde.

No conozco sobre nadie más, pero conozco al bardo Sextosentido mejor cuando habla y golpea a Alatha el aprendiz por llevar su maleta mal, y a su estúpido perro por no guiar sus pasos apropiadamente, y dios sabe cuán difícil debe ser ciego y ¿dónde está su té?

Deja que el diálogo y la interacción hagan más por definir a tus personajes que la avalancha de información en las cabezas de la gente. También guía las observaciones de tu personaje punto de vista hacia aquello que lo intrigaría de forma más natural. Si él conoce a esta mujer desde hace mucho tiempo, es improbable «se vuelva a dar cuenta de lo hermosa que lucía Rhaela, con su cabello del color del maíz maduro». Por otra parte, podría notar si Rhaela pasa bajo un rayo de sol y su cabello destella.

### 3) NO DESCRIBAS COSAS QUE TUS LECTORES YA DEBERÍAN SABER

Esto puede ser difícil de notar, pero al menos la mitad de los libros de fantasía que he leído están llenos de «la nieve es fría, el fuego es caliente y el cielo es azul». Quizás las leyes de la física son realmente diferentes en tu mundo y puede que quieras mencionar que «el cielo era de un verde claro esta mañana, haciéndole eco al color de la hierba de primavera». Pero si no lo es, no malgastes tu tiempo hablando sobre como tu personaje (oh asombro) sabe cómo construir un fuego

después de pasar años en el monte. Muéstralo construyendo un fuego rápida y competentemente, y eso hará que tu lector no se sorprenda cuando se revele que también es competente en otras áreas del camping.

En la misma cuerda, no repitas demasiado a menudo los mismos detalles. Quizás vale la pena mencionar que tus personajes tiemblan ante el aullido de los lobos, debido a que vieron a su familia masacrada por los hombres lobos ante sus ojos. Sin embargo, si los lobos se mantienen aullando, no lo repitas «El tembló mientras la visión de su familia muerta, despedazó su corazón nuevamente». Lo entendimos, está asustado. No hay necesidad de mantenernos repitiendo ese recuerdo.

### 4) LIMPIA LA INFORMACIÓN CUANDO LA MUESTRAS

Ocasionalmente, no hay absolutamente otra alternativa que ir directo a saturar de información, o a un flashback. Tus lectores deben saber cuál es la jerarquía de los herederos de la familia real, o por qué para los hombres lobos sostener cuchillos es Algo Malo. Hay trucos que puedes usar para hacer que tus lectores no vaguen por esas páginas con los ojos vidriados y bostezando en sus mentes.

En primer lugar, no hagas que sean páginas. Mucha exposición en la fantasía me recuerda a mis trabajos cuando era estudiante de primer año. Se mantienen repitiendo a sí mismos, dando círculos de vuelta para aclarar

cosas que fueron aclaradas la primera vez o incluyendo detalles no esenciales (ver punto 5), como el color de los ojos de la princesa muerta. Algo que podría decirse fácilmente en cinco oraciones se convierte en cuatro párrafos que carecen de atención.

Sé más cruel con tus párrafos expositivos que con cualquier otra cosa en la novela. Reduce a pequeñas piezas los detalles. Pregúntate si realmente necesitas algo como, «Trellion recordó el brillo fantasmal de su pálido rostro a la luz de la luna» cuando podría ser tan fácil como, «Trellion recordó cuando su rostro lucía pálido bajo la luz de la luna.» Mantén un ojo duro sobre los detalles que parecen úlceras infectadas que rellenan los párrafos, o el uso de la prosa púrpura, y elimínalos cuando los encuentres.

Otra cosa más, no hay ninguna necesidad en lo absoluto de decirle a tus lectores todo sobre como luce tu personaje principal de una vez, o cuál es su herencia, especialmente cuando ya lo has repetido 50,000,000 de veces. Insértalo mediante detalles sobre sus ojos azules en la página uno, el detalle de que su pelo es marrón en la página veinte y menciona que era lo suficientemente alto para alcanzar los melocotones más altos del árbol en la página cincuenta. Mientras tanto, puedes estar desarrollando su personalidad a través del diálogo y su respuesta a la acción y otros personajes. Siempre siento que conozco a una persona que me ha sido introducida de esa forma mejor que una que me

ha sido tirada encima como una página de basura al comienzo de la historia.

### 5) CONOCE QUÉ NO ES ESENCIAL

Podrías realmente amar la descripción de como el océano se riza alrededor de la isla de Kadeira. Pero, ¿es importante para la historia? ¿Necesitan tus lectores saber quién fundó la ciudad? ¿Necesitan tus personajes notar la ubicación, rango y escudo de armas de cada persona que se presenta ante la corte del Rey?

La mayoría de las veces no. Dale una mirada dura a esos detalles cuando te adentres en una avalancha de información. Hay ocasiones en las que debemos apretar nuestro lenguaje, como mencioné encima y veces en las que debemos eliminarlo todo.

Realmente, hay una prueba simple para esto. ¿Es relevante para la historia? La historia necesita ser lo primero, antes de tu orgullo por tus habilidades descriptivas o tu bien trabajada historia. Y sí, estoy lo suficientemente loca y firme en mis opiniones para creer que esto importa incluso si la historia es «solamente» un entretenimiento personal, y no tienes intenciones de mostrársela a nadie más. De hecho, pienso que en ese caso es más importante. Escribo las historias que quiero leer. ¿Por qué debería incluir una escena que no querría leer en otro libro?

Hay un lugar para escribir esas genealogías, esas historias, esos rangos y para ubicar cada pequeño azulejo en el mosaico del techo. Y es en tus notas de *worldbuilding*. Esas dos, estoy firmemente convencida, no deberían ser combinadas. Fíltralas y usa solamente lo mejor de lo mejor, así como la información más esencial para tu historia. Pienso que los autores deberían incluso cambiar las palabras. ¿Quién te puede decir que no encontrarás una mejor manera de describir como el océano se alza, que el pasaje muy, muy hermoso que escribiste en tus notas de *worldbuilding*?

### 6) CONFÍA EN TUS LECTORES

Algunas veces parece como si fuera necesario que incluyeras la fuente de la luz verde que danza sobre el océano en una calurosa noche de verano, debido a que tus lectores podrían enloquecer si no lo haces. Inspira profundamente... y déjalo ir.

Debido a que demasiados autores de fantasía son tan malos con la exposición y la descripción, muchos lectores se saltan esas partes. (Sé que hago esto con las descripciones de las ropas, no importa cuánto me guste el autor. No estoy interesada en cuán larga es la línea del cuello o de qué fibra está hecho, no gracias). Podrían ni siquiera notar los detalles que tu tan duramente luchaste para poner allí, o pensarán que son un mero desorden para la historia. Pueden notarlos y darles una pequeña ojeada, aceptándolos entonces como notas de gracia y saltando

de nuevo a la historia. Pueden preguntar y querer más, pero todavía leyendo, confiando en que los traerás de vuelta y los explicarás más completamente si la luz danzante verde sobre el océano era absolutamente esencial para la historia.

La mayoría de los lectores no se disgustan por este tipo de cosas. Si logran reconocer las bromas internas de otra historia tuya que han leído, grandioso. Si no, no has hecho ningún daño. Y, a veces, puede hacer que tus lectores quieran averiguar más sobre tu mundo. Este fue el efecto para muchas personas de las referencias a *El Silmarillion* en *El señor de los anillos*.

Si no estás seguro de cuanto necesitas explicar, háblales de esto a otras personas. Si todos ellos enloquecen con la luz verde, agrega una explicación (escueta). Si nadie siquiera lo nota, probablemente no tienes que preocuparte.

Es extraño como, mientras leo libros de fantasía, una parte de mí es sacada de la historia en el momento en que comienza la exposición y se vuelve una bestia del análisis con garras afiladas preguntándose cuánto de esto es necesario.

## DIATRIBA 114. ESCENARIO EMOCIONAL, PARTE 1



Puede que haya estado leyendo demasiadas historias cortas últimamente, pero parece que más y más personajes se están convirtiendo en robots sin emociones.

### 1) HAZ DESCRIPCIONES DE LAS EMOCIONES, NO DESCRIPCIONES CLICHÉ

Adoro cuando un autor puede hacerme sentir lo mismo que el personaje siente, ya sea por una analogía, descripción de las reacciones físicas, diálogo, o algo más. Sin embargo, demasiado a menudo los autores hacen

eso mediante métodos baratos y establecidos, tales como usar diálogos fácilmente predecibles o esas horribles boberías en las que terminan muchas escenas de fantasía romántica.

Entonces, por supuesto, algunas veces el personaje dice cosas «furiosamente» o «reacciona con asombro» y yo no recibo ningún sentido de emociones en lo absoluto.

Lee tanto como puedas las descripciones emocionales de otros autores, pero no te dejes influenciar abiertamente por ellos. Pienso que todos los personajes, ya sea que reaccionen a confrontaciones, confesiones, batallas o asesinatos, deben hacerlo como ellos mismos, no como la Mujer que Escapa de Hombres Malos #2389 o el Adolescente que se Revela en Contra de sus Padres #9472. Cuando la heroína comienza a vomitar diálogos como este, «¡Nunca podrías lidiar con una mujer de verdad!» mientras la otra persona opuesta a ella dirá, «¡Me gusta una mujer con espíritu!», yo dejo el libro a un lado. He leído esto antes y la mayoría de las veces, si el autor me ha tenido engañada durante tanto tiempo en la historia, no puedo ver a la heroína diciendo eso de ninguna manera.

Y, por favor, por favor, por favor, vigila las descripciones románticas. «Sus palabras tocaron su corazón» o «Miró dentro de sus ojos y se ahogó en ellos», son simplemente malas. ¿Un personaje realmente pensaría y se sentiría de esa manera? Y si lo hacen, ¿cómo los diferencias de las masas planas en los otros libros?

Unidas a una caracterización correcta, incluso las palabras aparentemente más trilladas pueden ser poderosas. «Uno podría haber pensado que el sol había fijado su residencia en aquel cuarto frío», esa es una frase de *Restauración* de Carol Berg, que me hizo llorar como un bebé, aunque era cliché, debido a lo que la precedía.

## 2) APRENDE A DISTINGUIR ENTRE EMOCIONES FALSAS Y EMOCIONES QUE DEBERÍAN SER SEGUIDAS

Adoro sentir que un personaje tiene profundidad e historia, y una manera de convencerme de eso es no diciéndome toda su historia de un golpe. Aun así, los autores a veces lo hacen demasiado. Debido a que quieren que sus personajes parezcan completos o misteriosos, los hacen castañetear de miedo ante palabras aparentemente inocentes o mirar oscuramente en la distancia sin explicaciones. Todo esto está bien como un incentivo para adentrarnos en la historia, pero si nunca se explica, o se mezcla con el resto de la personalidad del personaje, es una molestia y una distracción.

Algunas veces, no podemos conocer qué tipo de «recuerdo malvado» fue el que atormentó al personaje. Esa línea del «recuerdo malvado» es un adorno, una aventura sobre la que solo podemos fantasear. Bien. Pero si el personaje va a tener una reacción violenta cada vez que mencionan el nombre «Lelli», y nunca va a ser explicado, tendré una reacción violenta contra el autor. Es incluso

más violenta cuando el resto del tiempo el personaje es un alma gentil y calmada que nunca se enfurece con nadie. Libro, conoce la pared.

Tampoco uses demasiado lo del personaje misterioso. Deberían tener razones para quedarse atónitos ante una información o mirar oscuramente cuando se menciona a alguien, y si continuamente se niegan a explicarlo o el autor se olvida de ellos, se convierten en personajes de Robert Jordan.

## 3) NO USES EL «¡PERO ESTABA EN SHOCK!» PARA EXCUSAR CADA FALTA DE REACCIÓN EMOCIONAL

He leído historias de fantasía donde los personajes ven a sus padres asesinados frente a ellos y... diez páginas más tarde están riéndose y hablando como si nada hubiera pasado. El shock es lo suficientemente poderoso por sí mismo como para hacer actuar a las personas raro durante un rato, pero el punto es que el shock pasa. En algún punto, tu personaje debe llorar, comenzar a gritar, jurar venganza o tener alguna otra reacción convincente que sea consistente con la manera en que ha sido escrito.

Creo que los personajes tienen reacciones muy, muy poco valoradas que pueden ser tan traumáticas como cualquier estallido de gritos. Pero, de nuevo, esas reacciones deberían aparecer en algún lugar, incluso si es solo cerrar los ojos, o una negativa a reconocer que esas personas en particular

han muerto. Los personajes que se mantienen en shock por el resto de la historia son esos robots sin emociones de los que hablé, quiénes parecen tener interruptores que el autor enciende y apaga. «Todo bien, ahora queremos lágrimas... ahora risa... ahora una cara pálida haría... mierda, ¿el botón de furia se atascó de nuevo?»

## 4) NO LE DES REACCIONES QUE ESTARÍAN FUERA DE LUGAR DEBIDO A SU HISTORIA PERSONAL, NO IMPORTA CUAN «MORALES» SEAN

No comprendo del todo a esos guerreros de fantasía endurecidos por cientos de batallas, que hablan de la muerte casualmente, matan sin remordimientos, y todavía se ponen a llorar cuando ven un campo de batalla y se ponen a hablar del terrible desperdicio de vida que es. Sí, sí, comprendemos que no quieres volver la guerra algo romántico, lo entendemos. Entendemos que el joven guerrero cuyas habilidades son probadas por primera vez vomite (aunque no entiendo por qué *todos* ellos parecen vomitar después de la primera batalla). Sabemos que quieres que veamos esta guerra como un gran desperdicio, una pérdida para ambos bandos.

Simplemente encuentra otro personaje para predicar eso.

Para regresar a una saludable obsesión mía, este es otro punto donde los libros de *Rai-kirah* de Carol Berg, sobresale. El narrador,

Seyonne, pasa por varios cambios dramáticos que le van quitando más y más de su humanidad. Pasa mucho tiempo molesto por eso, pero no todo. También usa sus nuevos poderes para ayudar a su causa y las de sus amigos. Y dime ¿no lo harías tú?

Esos héroes lloricas de fantasía que comienzan a lamentarse del hecho que tienen poder desde el momento en que aprendieron que lo tienen, puede irse ahora mismo a pararse a una esquina.

### 5) TAMPOCO LE DES A UN PERSONAJE UNA REACCIÓN GENIAL, SOLO PARA QUE SEA GENIAL

Empiezo a dar brincos de alegría en mi asiento cuando el protagonista se enfrenta a las personas desagradables que se han estado aprovechando de ella y les da lo que se merecen. Sin embargo, eso solamente funciona cuando ha pasado una historia completa o libro, también cuando el narrador me ha hecho consciente de la manera en que la han tratado, y con cuanto a tenido que lidiar. No funciona cuando la heroína apenas ha interactuado con, digamos, su horrible padre y entonces regresa y le cuenta.

Sí, las confrontaciones y los héroes deshaciéndose de los lazos parentales, reales, sexistas o raciales son geniales. Pero no pueden ser geniales en aislamiento. La historia completa tiene que tender hacia eso, ya sea mediante el coraje construido por el narrador hacia esa confrontación o la nece-

sidad establecida de una. Algunas veces el narrador ni siquiera sabe qué va a suceder después de todo y tiene que averiguar que no es nada normal que alguien más le esté robando su magia. Si esa epifanía no está bien manejada, y no encaja con el resto de su personalidad, es una decepción, no el momento de levantarse y aplaudir al que aspiraba el autor.

Las reacciones geniales a eventos dramáticos son también un tabú. El héroe debería estar solamente allí haciendo comentarios sagaces al villano solo si se ajusta a su personaje. (Y si son realmente ingeniosos. Muchos autores de fantasía están tristemente confundidos sobre cuan bien pueden escribir humor). La heroína debería solo llorar sobre el cuerpo de un amigo si ella ha amado a ese amigo y es el tipo de persona que lloraría su dolor. Si es el tipo de persona que tomaría un hacha de batalla y se iría a cazar el asesino en vez de eso, no destruyas su personalidad solo por la oportunidad de mostrar un poco de su «lado blando».

### 6) TRATA DE MIRAR A CADA PERSONAJE COMO UNA PERSONA COMPLETA, YA SEA TANTO DENTRO COMO FUERA DE ELLA, CON UNA RICA VIDA EMOCIONAL

Cualquier deidad en la que creas sabe que esto es duro, especialmente cuando estás dentro de la cabeza de tu protagonista y has simpatizados con sus batallas, y odias a sus enemigos, pero pienso que las mejores historias de fantasía salen de eso. Pue-

do usualmente decirte cuando el autor ha creado un personaje solo para ser el «padre abusivo», o «la malvada figura de autoridad» y «el tipo cómico». No se les está permitido tener profundidad emocional. No se les permite cambiar ni crecer. Deben continuar haciendo lo que sea que hacen desde la primera vez que aparecen, lo que provoca un solo tipo de reacción emocional al héroe. La única cosa que cambia (posiblemente) es la respuesta del héroe hacia ellos. Si el villano comienza pareciendo pedante y pequeño, no hay ningún cambio en la percepción propia u autoconfianza del villano. Es la manera en que el héroe lo percibe.

Desperdicio.

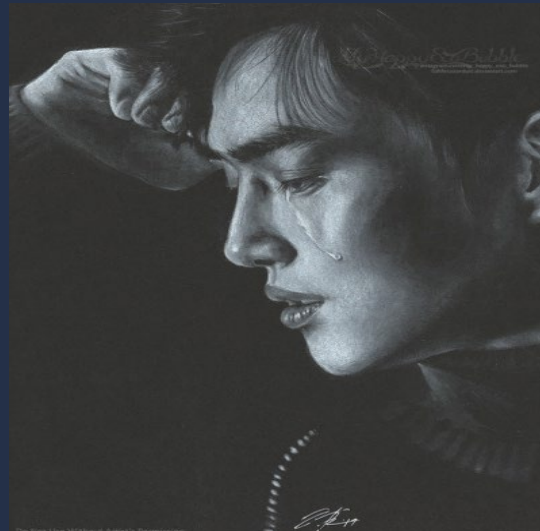
Si vas a escribir desde uno o dos protagonistas, es más difícil incluso que si escribes desde el punto de vista de muchos, pero todavía es posible. Deja que tus personajes estén equivocados sobre alguien que pensaban era superficial y egocéntrico. Deja que el personaje cómico diga algunas cosas sabías, incluso si el héroe no sabe por qué. Ciertamente, mostrar el desconcierto del héroe es una buena manera de recordarle a tu audiencia que tu personaje no está 100% correcto sobre el mundo y el resto de las cosas (y así, una Mary Sue canónica). Las limitaciones pueden ser una buena manera de desarrollar a otras personas, y así un mundo, algo esencial en la fantasía.



Y también, por el amor de cualquiera sea la deidad en la que creas, no hagas un personaje solo para que sea el abusador. No vas a ir a la secundaria por siempre y ¡no deberías infringirles esa mentalidad a tus personajes. Si leo un libro más donde el antagonista de la heroína adolescente no tiene otra motivación en la vida que divertirse de como luce ella, su herencia mágica, su clase social o lo que sea, *inventaré* un maldito portal dentro del libro solo para cortarle la garganta a ese llorica.

Las Chicas Malvadas en la Secundaria también eran Personas.

## DIATRIBA 115. ESCENARIO EMOCIONAL, PARTE 2



Esto realmente es algo mezclado, en su mayoría una lista de cosas que me molestan en este momento. ¡Oh, sí, eso! Y eso también de verdad.

### 1) NADA DE LÁGRIMAS SOLITARIAS

Mi dios, estoy tan cansada de esto. ¿Cuándo fue la última vez que viste a alguien que estaba profunda y sinceramente triste llorar una sola lágrima? Otras la seguirán muy pronto, no importa cuán fuertemente la persona cierre sus ojos. De hecho, tienden a fluir más rápido cuando aprietas los ojos.

¿Cuántas lágrimas solitarias han caído sobre flores, o en el corazón del héroe sosteniendo a la heroína en ese momento, o algún otro lugar profundo y significativo en vez del cuello de la heroína?

Las lágrimas por lo general son tratadas como un heraldo investido de una gran profundidad emocional que no entiendo muy bien. Los personajes siempre están haciendo votos de nunca volver a llorar, y entonces lo hacen de cualquier manera (¡deja de jurar votos si nunca los cumples!). Los villanos llo-

rando por sus malvados crímenes son supuestamente señales de profunda redención, en vez de lágrimas de cocodrilo como resultan ser la mayoría de las veces. La persona que llora de alguna manera siente más, que otra que lidia con el dolor callándose, gritándolo o haciendo cualquier otra cosa que no sea colapsar en una esquina y producir suficiente humedad para hacer un aporte al Gran Lago Salado.

El punto, como siempre, es no confundir el gesto con el significado. Si la audiencia está sintiendo lo mismo que el personaje, entonces las lágrimas serán una señal de dolor y no un reemplazo. Si el autor no ha hecho un buen trabajo describiendo las emociones del personaje, las lágrimas son un collar de perlas barato alrededor de un momento vacío. Haz que signifiquen algo. No incluyas cosas como una lágrima solitaria cayendo sobre los pétalos de una flor y esperes que eso signifique algo.

### 2) TU PERSONAJES SIEMPRE DEBERÍA SER TU PERSONAJE, INCLUSO EN EL MEDIO DE SITUACIONES EXTREMAS

Eso significa que Denroan se enfurece de la manera en que Denroan lo hace, Syelli llora de la manera en que lo hace Syelli y Talmin

mata de la misma manera que siempre lo ha hecho. No deberían cambiar repentinamente su personalidad completa por el amor de hacer cualquier declaración «normal» o «dramática» que quieras que haga.

Si tu personaje se enferma con el pensamiento de una violación, pero alegremente mataría a una persona sin remordimientos, tu tarea no es dar largos sermones para racionalizar la respuesta, o meterte en largos flashbacks de vómito y llanto tras el asesinato. Muéstranos por qué el personaje es de esa manera. Y, una vez que hayas escrito alguien de una manera, no lo cambies sin ninguna explicación, tal como un trauma extremo. Ese es el lugar donde debería ir el razonamiento: cuando cambias el patrón establecido de un personaje, no cuando lo haces como todos los demás torpe, cojo y aterrador.

### 3) ESTUDIA LAS REACCIONES FÍSICAS Y EMOCIONALES CUANDO TE ENFRENTAS CON UNA FUERTE SENSACIÓN

Por todo eso pienso que los personajes pueden tener una variedad de respuestas y todavía ser creíbles mientras que se mantengan como ellos mismos, hay algunas reacciones que son más típicas que otras. Esperamos que alguien parezca más ansioso y quizás se tape la boca cuando está a punto de vomitar, no abrir su boca todo lo que pueda y vomitar a la persona a su lado (a menos que no le guste la persona a su lado). No esperamos que alguien despierte como un relámpago

gritando y con el corazón acelerado a menos que haya tenido una pesadilla o haya sido despertado repentinamente. Si tu personaje manifiesta alguna respuesta atípica, los otros personajes están en todo su derecho para exigirle una explicación.

Las respuestas conflictivas ciertamente pueden ser posibles, pero también necesitan tener sentido. El miedo y la determinación podrían estar mezclados cuando el personaje está intentando ser valiente, y así disimular la verdad. Pero la determinación y la tristeza, ¿dónde un personaje está llorando no con terror sino con dolor? Esa es una más difícil de explicar, si el personaje realmente se supone que esté asustado de esta cosa o persona. Estoy segura de que habrá una explicación posible, probablemente dependiendo de la lástima por el villano, pero en un punto deja de ser el clásico conflicto del coraje. No sigas llamando a las cosas por un nombre equivocado.

### 4) NO CONFÍES EN LAS «EMOCIONES MEZCLADAS» PARA LIBRARTE DE TENER QUE DESCRIBIR CADA SITUACIÓN

Pienso que esto pasa al menos una vez en cada libro de fantasía. El personaje siente una «mezcla de emociones», o «emociones tan mezcladas que no podría decirte cuáles son». Si ella realmente estuviera sintiendo eso, al menos una emoción deberían resaltar: la confusión.

Algunas veces, muy pocas, esto es permisible. Por ejemplo, el personaje puede haber sido rescatado de una muerte segura por el villano. Esperaría cosas como gratitud, miedo, maravilla, confusión, odio e incertidumbre sobre el futuro. Ese tipo de cosas es muy difícil de describir. Pero el personaje no debería andar con un cúmulo confuso de emociones demasiadas veces. Más tarde o más temprano, debería tener que confrontar lo que está experimentando. y tú, el autor, vas a tener que dejar de usar esta excusa para evitar la introspección del personaje.

Tampoco confíes demasiado en los equivalentes físicos: «Las emociones cruzaban su cara demasiado rápido para que Sally pudiera identificarlas». De nuevo, esto es algo que los personajes deberían enfrentar más tarde o más temprano. Si Sally tiene curiosidad por lo que está sintiendo otro personaje, probablemente le preguntaría. Si tiene alguna razón para no preguntar, todavía debería aclararse en algún punto de la historia.

A menos, por supuesto, que tus personajes sean los Adolescentes Inexplicables.

### 5) MUCHOS PERSONAJES ADULTOS DE FANTASÍA SON INEXPLICABLEMENTE ADOLESCENTES EN LO REFERIDO A SUS EMOCIONES, ESPECIALMENTE CON LAS CONFRONTACIONES EMOCIONALES.

No me gusta el argumento del Gran Malentendido y la testadura renuencia a conversar, incluso en adolescentes, pero allí hay al

menos una excusa (miserable y usada). Son adolescentes, tienen la confusión de las hormonas, pueden tener la confusión adicional del ambiente de la secundaria o se espera que salven el mundo, y no han ganado todavía la experiencia que les permite ver sus problemas en una escala comparados con otros problemas.

La mayoría de los adultos de la fantasía no son mostrados como las víctimas de las rampantes hormonas, y saben más sobre el mundo de fantasía que la Mimada Princesa Krystalynne. Pero todavía están obsesionados por posibles romances, tienen Grandes Malentendidos, se gritan y enfadan los unos con los otros cuando el silencio o la cooperación son de mayor importancia, y se niegan a comprender cosas como que salvar el mundo es más importante que quienes te gustan o le gusta a alguien más. Y los autores llaman usualmente a estos personajes inteligentes, maduros, serenos y despiertos.

¡Ajá!

Hay cierto punto donde las excusas no funcionan. En el peor de los casos, tus lectores se irán aburriendo y dejarán de leer. (He hecho eso). En otras ocasiones terminas atascado con escenas que se repiten a sí mismas, que no tienen sentido, y escenas que contradicen el alma misma de tus protagonistas. La historia tiene que dejar de avanzar o avanzar solo a voluntad del autor y unos pocos lectores que están absolutamente ob-

sesionados con ver algunos personajes enamorarse y otros ser castigados.

Hay géneros para eso: los romances y los misterios, por ejemplo. La fantasía incluye algunas cosas de ellos, pero no debería obsesionarse con ellos. E incluso si esos elementos se supone sean prominentes en la línea argumental, pienso que un romance que repite el mismo patrón de todos los otros romances es algo que aburre a muerte.

La mayoría de los escritores de fantasía se toman el tiempo y esfuerzo correcto con sus personajes adolescentes, al menos para los estándares de los adolescentes modernos. (Coge cualquier libro de fantasía con un protagonista adolescente). También tómate el mismo esfuerzo para lograr bien a los adultos. Si tienen rasgos de personalidad estúpidos y peligrosos, deja que otros personajes los vean así de estúpidos o peligrosos, en vez de seguirle la corriente todo el tiempo.

Y si estás interesado en solo escribir eternos adolescentes, adultos que nunca se las arreglan para crecer a pesar de todo el tiempo que ha pasado, por favor, déjame saber para así mantenerme alejada de tus historias.

Demasiado cansada de eternos adolescentes que lloran insignificantes lágrimas y sienten emociones mezcladas. Demasiado cansada.

## DIATRIBA 116. CAMBIO EN LAS SOCIEDADES



Hice un post sobre cambiar una historia desde afuera hacia dentro, pero cambiarla de adentro hacia afuera, cambiar razonablemente las sociedades de un mundo de fantasía, es algo bueno también.

### 1) MUESTRA EL CAMBIO DE LA MAGIA O LA TECNOLOGÍA EN TU MUNDO DE FANTASÍA O, DA ALGUNAS RAZONES DE POR QUÉ NO LO HACE

La única concesión que hago usualmente para esto es la existencia de algún Gran Imperio en el lejano pasado, el cual colapsó y ha dejado a todos ajenos al uso de los artefactos. He escrito diatribas sobre esto porque no pienso que esta sea una buena idea (en particular, porque las personas parecen haber sido increíblemente inteligentes antes del colapso del imperio e increíblemente tontas después de él, ya que no han sido capaces de averiguar cómo funcionan los artefactos). ¿Por qué no mostrar también a la magia cambiando en el presente? Si realmente tiene un sistema de leyes y reglas de la manera en que muchos sistemas mágicos de la fantasía tienen, entonces quizás las cosas que pueden hacer las personas varían en la medida en que estudian más y aprenden más sobre ella. Si no es como la ciencia, y puede que nunca pueda ser cambiada o completamente comprendida, al menos debería haber una explicación dentro de la historia.

La naturaleza estática de la tecnología tampoco tiene mucho sentido, incluso en los mundos pseudo-medievales. Las innovacio-

nes tecnológicas ocurrieron increíblemente lentas en el período Medieval de la Tierra, pero sucedieron. Y casi todos los mundos de fantasía carecen de los factores que hicieron en el nuestro el cambio tan lento: gran ignorancia entre la mayoría de la población, poblados y naciones aisladas, una poderosa iglesia, así como vidas duras y cortas que no le permitían a las personas hacer demasiado. Si hay magos que viven mucho y son brillantes, la mayoría de la población puede leer (o así parece, debido a que los héroes salidos del campesinado nunca, nunca son iletrados), los países están más abiertos los unos a otros en una manera más parecida al Renacimiento, y no hay una estructura central de poder que se oponga a la visión científica del mundo, entonces, ¿dónde está la ciencia? De nuevo, podría haber razones, pero desearía que los autores las pusieran dentro de las historias. No bases tu historia en el período medieval terrestre sin haber estudiado concienzudamente la historia medieval y considerado qué le haría a tu mundo digamos, la ausencia de una iglesia unificada.

El cambio dentro de la magia y la tecnología no tiene que estar en el centro de tu libro (aunque encontraría fascinante ver más héroes científicos; los magos héroes son algo

demasiado común). Puedes mencionar, de casualidad, que los magos de hace un centenar de años no tenía la habilidad para crear pequeñas esferas de luz que flotaban por el cuarto. O, quizás conocían el truco para hacer a los relojes más precisos y lo perdieron.

Esta es otra razón para cantar alabanzas a Steven Brust. Usa su saga de Vlad Taltos para mostrarnos un mundo donde la telepor-tación y la comunicación psíquica son muy comunes, haciendo que sea posible tener un Imperio verdaderamente cosmopolita y global, y que no colapse bajo el peso de la incredulidad del lector. La magia es empleada porque es barata, fácil y, en esencia, es la ciencia del mundo. Deseo que más autores de fantasía adopten este acercamiento con sus sistemas mágicos similares a la ciencia, ya que haría de la magia la tecnología de su mundo y superaríamos el síndrome «¡Guau, este héroe es un mago y es tan especial!»

## 2) ¿POR QUÉ LAS MONARQUÍAS SON ESTABLES DURANTE TANTO TIEMPO?

De nuevo, hay varias posibles razones, por ejemplo, un mundo de fantasía en el que los monarcas sean más poderosos mágicamente que cualquiera, o estén atados a la tierra de alguna oscura forma, pero estas explicaciones no son ofrecidas. Parece como si todos en Fantasilandia estuvieran de acuerdo con que una monarquía es una gran idea y que cualquier cambio (incluyendo un cambio a una monarquía diferente) es Malo, Malo, Malo. No importa que algunos de los usur-

padores malvados parecen haber hecho un mejor trabajo del que haría un infante de un mes de edad. Aun así no solo debe haber un Rey o una Reina, sino que tienen que ser el Rey o la Reina Correctos, y a la mierda con cualquier manera de cambiar la sociedad.

Encuentro la idea desconcertante, y mucho más cuando me la encuentro en la ciencia ficción. ¿Por qué no experimentar con las sociedades? ¿Por qué asumir que las personas en un mundo donde la magia existe, y en el que las condiciones parecen generalmente menos duras que en cualquier otro periodo comparable en la Tierra (en parte debido a la educación moderna del autor), se conformarían con tener una monarquía? ¿Dónde están las democracias, las naciones estado, las repúblicas, las sociedades socialistas? Demonios, respecto a eso, ¿dónde están las oligarquías o las monarquías constitucionales?

Pienso que es completamente posible que una sociedad de fantasía pueda cambiar y evolucionar, superando algunas barreras artificiales como los monarcas que son demasiado poderosos para ser desafiados, en cuyo caso quiero saber cómo el usurpador malvado pudo tomar el trono de cualquier manera, y que esto no hará que tus lectores huyan gritando aterrados. Si ocurre algún gran cambio, ¿por qué no dejar que afecte el sistema de gobierno así como también otras partes de la sociedad? ¿Por qué no introducir una figura como Marx dentro de tu mun-

do y ver qué sucede? Realmente amaría ver qué sucede, especialmente si el monarca era corrupto y no había ninguna razón real para mantenerlo en el trono.

Lo que me recuerda.

## 3) DEMASIADO A MENUDO, LAS DINASTÍAS FAMILIARES PARECEN SER COPIAS DE CADA UNO, EN PARTICULAR, LOS HIJOS SON REFLEJOS DE LOS PADRES

Esto sucede especialmente cuando el autor ha escrito una saga o un libro sobre los padres, y sigue escribiendo un segundo sobre los hijos de los personajes originales. Raramente he visto esta transición ser hecha bien (te estoy mirando, David Eddings, oh sí). Los nombres se repiten, con niños que se llaman en honor a personas que murieron en el primer libro. Las personalidades parecen ser copias al carbón de la de uno de los padres o una combinación de los dos, como si la personalidad fuera algo genéticamente codificado. Lo cual podría ser posible, supongo, pero me gustaría que lo mencionaran para el resto de los humanos, no solo para este particular subconjunto. Los niños tienden a pasar por todas las mismas pruebas que los padres, o copias de ellas.

Está bien dejar un grupo de personajes amados detrás. De verdad. Está bien cambiar una familia, incluso cuando son el centro de alguna historia de dimensiones mundiales. Muestra el ascenso de sus fortunas, así como sus caídas. Muestra personajes que

no son nombrados en honor a ningún ancestro heroico o amigo muerto, muéstralos vi viendo sus propias vidas. Quizás la perfecta familia maravillosa tiene una oveja negra, mientras más grande sea la familia, más probable debería ser.

Encuentro las dinastías en la fantasía un poco más interesantes si parece que las familias han cambiado en respuesta a las condiciones cambiantes en el mundo de fantasía, en vez de mantenerse como repeticiones milagrosas de cada otra.

#### 4) DEJA QUE SUCEDAN OTRO TIPO DE EVENTOS INTERESANTES E HISTÓRICOS, QUE NO SEAN GUERRAS NI BÚSQUEDAS

Darle un vistazo a las líneas de tiempo de un mundo de fantasía puede hacer que mis ojos se vidrien. ¿Dónde están los grandes descubrimientos, los tratados, los cismas religiosos y políticos, las plagas y las hambrunas, los movimientos sociales? En ninguna parte parece, a menos que el autor sienta la necesidad de agregar alguna plaga causada por el Señor Oscuro, o una hambruna que es el resultado de que el rey correcto no esté gobernando la tierra.

Esta es otra razón que hace que los cambios sucedan en una sociedad, te da algo nuevo sobre lo que escribir. Si los únicos eventos de cualquier índole o importancia suceden cuando la buena y noble reina gana una guerra en contra del Señor Oscuro, o cuando alguien encuentra la mística Espada de Gor-

goros, ¿por qué? ¿Hay una razón mágica o tecnológica? (Eso podría hacerme sentar y tomar nota, pero ay, es todo demasiado raro). ¿Por qué otro tipo de personas que no están envueltas en guerras o búsquedas, no cambia alguna vez el mundo? ¿Por qué las guerras y búsquedas parecen demasiado aisladas? Parecen suceder y entonces de vuelta a un vacío donde no sucede nada, simplemente rizando el rizo. Y esto va directo a otra de mis adersiones más apreciadas: los perfectos finales felices que no me dejan con una sensación de cierre, sino de estafa. Quiero ver como la reina lidia con las personas que no la aceptan inmediatamente, su reino devastado por la guerra y cualquier agente desafecto del Señor Oscuro.

Está bien. Lo olvidaba. Todos los que son buenos la aceptan y se alegran por ella, y aquellos que no, son asesinados. La devastación para el reino solo le ha sucedido a los campesinos, quiénes no son importantes. Los agentes desafectos del Señor Oscuro, o están muertos, o se inclinan ante la reina pidiendo refugio, o se desvanecen y regresan a casa. No pueden siquiera, por ejemplo, volverse bandidos en las carreteras de las partes más salvajes del reino, o formar grupos guerrilleros que conspiran y se agiten contra la reina. Su llegada al trono lo restaura todo a un orden perfecto.

Bostezo.

#### 5) MANTÉN UN OJO EN COMO LOS GRUPOS PUEDEN TRABAJAR UNOS CONTRA OTROS

A menudo me decepciono por la facilidad con la que los héroes de fantasía persuaden a ciertos grupos para unírsele. Esta es una característica central de las fantasías de búsqueda, esto hace que grupos dispares se junten (un tema heredado de Tolkien). Pero no hay un conflicto verdaderamente serio al final, no importa cuan seriamente el autor me cuente que será el conflicto. La heroína simpatiza con la muerte del hijo del líder o dice unos pocos «comentarios ingeniosos» —en tus sueños, autor- o les da un sabio sermón, haciendo que repentinamente todos estén de su lado.

Y, ninguno de estos grupos, nunca, nunca actúan uno contra el otro, incluso si han tenido un largo historial de odio antes del héroe o, objetivos totalmente opuestos.

¿Cuál es el maldito punto de desarrollar un complicado mundo de fantasía, con naciones y culturas diferentes, si no las usas? Si el Grupo A es un grupo de elfos que viven en su bosque y son muy protectores con él, y el Grupo B es un grupo de leñadores humanos que viven cerca del bosque, ¿realmente crees que le pedirán ayuda a los elfos? Suena más como que entrarían en conflicto enseguida.

La mayoría de los autores de fantasía resuelven esto haciendo que la heroína forje «lazos de amistad» entre ellos, los que sean, in-

cluyendo además la solución de problemas muy simples y obvios en los que de alguna manera nadie hasta entonces había pensado antes de que la heroína lo anuncie. (Mira la parte donde aparentemente las personas se vuelve estúpidas a medida que la historia avanza). Tampoco hay pistas de conflictos futuros, ya sea los leñadores que acuden a la heroína y demandan que les deje expandir su territorio hasta algún punto, digamos, cuando su población ha crecido.

Conecta los grupos en tu mundo. No pueden vivir uno junto al otro, excepto tras barreras geográficas muy restrictivas como cadenas montañosas y no influenciarse los unos a otros. Puede que no se agraden. ¿Por qué? ¿Si se agradan, por qué? Si ambos coinciden en ayudar a la heroína, ¿por qué? Podrían existir muchas tensiones realistas y luchas políticas entre personas que no son malas, solo suspicaces las unas con las otras, y eliminar la división entre la Luz y la Oscuridad en tu mundo.

Deberían haber más cambios. Pateemos a los congelados mundos de fantasía.



# DIATRIBA 117. LIMITACIONES



Esta está conectada con otras diatribas que he hecho sobre el cambio en las sociedades de fantasía y convertir a una persona ordinaria en héroe, pero pienso que merece su propia lista de quejas. O quizás solo haya estado leyendo demasiadas fantasías donde los héroes pueden hacerlo todo.

## 1) DECIDE LA RAZÓN PARA QUE TU SOCIEDAD TENGA UNA REGLA QUE PROHIBA LA MAGIA/LOS MAGOS

La mayoría de las fantasías le dan a los magos, o al menos al héroe mago, poderes

fantásticos. Puede destruir montañas, lanzar bolas de fuego a largas distancias, traer personas de la muerte o de heridas mortales, destruir al villano donde más nadie más puede, etcétera. Algunas veces las cosas que pueden hacer otros magos no están muy alejadas. Y, no parecen sufrir de ninguna carencia de voluntad o deseo para hacer lo que quieran. ¿Por qué, entonces, no están dominando el mundo?

Pueden haber excelentes razones. El autor puede haber establecido una serie de limi-

taciones sobre qué puede hacer la magia. Puede que solamente funcione dentro de un área. Puede que dependa de materiales que son raros y costosos de obtener. Puede que el mago solo pueda sacar cierta cantidad de fuerza de su interior o de otra fuente en el mundo antes de colapsar.

El punto es, *asegúrate de que estas limitaciones aparezcan en la historia*. Detesto cuando el autor establece algo como una regla absoluta. «Ningún mago puede hacer esto, no importa cuanto lo quiera» y, entonces rompe la regla por la heroína. Por supuesto, ella nunca, nunca usaría su poder en favor personal. Por supuesto que no.

\*resoplido\*

Si tus personajes son humanoides, o tienen emociones humanas, va a haber al menos un par de personas que no verían nada malo en gobernar el mundo con este poder. Romper las reglas que tú mismo has establecido es solo buscarte problemas. ¿Por qué los otros magos no intentan influenciar a esta poderosa usuaria mágica para que los lidere, o incluso experimentar más en ellos para tratar de imitar sus poderes? Teniéndolos a sus pies en una línea muy obediente, y que

de alguna manera la heroína evite todas las tentaciones convierte a tus personajes en caricaturas del bien.

Así como pueden haber excelentes razones para que los magos no estén gobernando el mundo cuando la heroína aparece, pueden haber excelentes razones para que ella tampoco quiera gobernar el mundo. El punto es mostrar que ella es ese tipo de persona. No esperes que los lectores asuman que ella es así solo porque la has hecho la heroína de tu historia. A menos que haya razones teológicas o metafísicas en contra, tienes que pensar que la magia escogería a la persona «equivocada» al menos en algunas ocasiones.

## 2) MANTÉN UNA PSICOLOGÍA RAZONABLE MIENTRAS TRATES CON HUMANOS

Mucha de la psicología de la fantasía, incluso en razas no humanas, es razonablemente humana. Esto se debe ya sea porque muchos tienen forma humanoide y experimentan el mundo físico como nosotros lo hacemos, o debido a que los autores son humanos y no hay otra manera de conocer exactamente qué pensaría e imaginaría un dragón, incluso si creemos que es completamente diferente de la manera en que pensamos e imaginamos nosotros. El punto es tomar esas limitaciones y darles nuevas formas, más que ignorarlas con el objetivo de hacer la historia más fácil de escribir.

¿Tu héroe tiene un gran resentimiento contra alguien más? ¿Por qué? La razón tiene que

ser jodidamente buena. Si es una cosa menor, y el héroe no se muestra generalmente como alguien petulante y de mente estrecha, entonces algo está mal. Esto puede ser un destello de problemas más profundos en tu héroe. Quizás ha perdonado a su rival, pero su rival lo ha encerrado en un closet sabiendo que es claustrofóbico y nunca ha podido olvidar el temblor que le provocó ese miedo. (Ese es un ejemplo crudo, pero coges el punto). Si, sin embargo, se supone que el héroe sea todo lo noble que se puede, y aun así mantiene este estúpido resentimiento, estoy segura de que el autor quiere que el resentimiento sea un punto argumental, pero no quiere pasar el trabajo de justificarlo. O el rival del héroe es generalmente del tipo superficial, acosador, y que el héroe es el único que lo ve realmente por lo que es, lo cual tiene incluso mucho menos sentido. Después de todo, si nadie más ve a este rival por lo que es, tiene que haber sido un actor jodidamente bueno y debe tener sus propias razones para ello.

Está bien hacer que tus héroes no sean brillantes paragonados de la virtud. De verdad. Al final, da resultado, porque insinúa que alrededor del héroe hay personas que son tan fuertes y complejas como él, y hace que muchos otros puntos argumentales (como en el centro de una escena de epifanía o una confrontación), sean más creíbles.

## 3) TEN CUIDADO DE ESTABLECER LÍMITES FÍSICOS

Una de las razones por la que los Héroes Brillantes me hacen pestañear tanto es debido a que a veces pueden hacer cosas que las personas ordinarias no, sin ni siquiera un intento de explicación, mágica o de otro tipo. Pueden sobrevivir la caída de una torre de doscientos pies de altura, y sin romperse un hueso, ¡nada menos! Pueden ir decapitando gentes sin ni siquiera detenerse. Pueden cargar con un cadáver por ahí sin notar su peso.

De una manera, esto está relacionado con muchos de las otras diatribas que he hecho, especialmente con la atención que debes prestarle de vez en cuando a tu historia. Si tus personajes absolutamente deben pasar varios días sin comer, haz notar que están hambrientos y más débiles. Si no van a dormir, deberían empezar a tener alucinaciones dentro de unos cinco días. Si se rompe una pierna, debería doler con carajo.

Si hay un sanador cerca para preocuparse por todo esto, por favor, menciónalo. No tires los límites a un costado para que tu héroe luzca bien cuando da ese violento salto para salvar a la princesa. Es mucho mejor ver las maneras inteligentes en la que el héroe planea robar la comida, ¿no lo piensas así?

## 4) MANTÉN LAS LIMITACIONES DE EDAD Y TIEMPO EN MENTE

Los héroes más viejos y jóvenes no deberían ser supernaturalmente habilidosos. Los hé-

roes más viejos tendrán más experiencia, pero sus cuerpos comenzarían a traicionarlos. Los héroes más jóvenes no tienen la experiencia a menos que hayan sido entrenados desde la infancia; pueden tener suerte si, digamos, lanzan una piedra y le dan a un pájaro, pero si nunca antes han cazado, no deberían poder cazar todo lo que se propongan. (También, mira el punto cinco).

He peleado antes sobre los adolescentes que son maestros espadachines incluso sin haber cogido nunca antes una espada; niños que pueden derrotar a caballeros curtidos, etcétera. Con héroes adultos puede suceder lo mismo, aunque las razones de por qué es ridículo son diferentes. Si un espadachín de cincuenta años está cubierto de cicatrices y viejas heridas, probablemente va a sufrir dolores por ellas. Las lesiones pueden limitar a sus miembros y evitar que se muevan tan libremente como ellos desean. Podrían tener artritis u otra enfermedad que pueda hacer que no sean capaces de manejar su espada tan bien como lo hicieron en el pasado. Definitivamente no puede correr tan rápido como antes. La mayoría de los mundos de fantasía no tienen el mejor cuidado dental, así que no debería ser inusual para ellos haber perdido sus dientes, lo cual afectará su dieta. Si tiene una herida reciente o si se enferma, su recuperación será más lenta.

Todo es puro y hermoso sentido común, asumiendo un humano normal. Todas las cosas

que usualmente son ignoradas por los autores cuando sacan al viejo mentor sabio.

Los magos parecen ser la mejor opción para el viejo mentor, ya que muchas personas están acostumbradas a pensar en ellos con sus barbas y varas. Pero incluso ellos se conservan increíblemente bien, sin ninguna mención de que la magia los haya ayudado. No sufren muchas de las indignidades o achaques de la vejez. Todavía no he leído que un mago al que le tengan que mascar su comida o, una historia donde parte de los deberes del aprendiz de mago incluyan cambiar un orinal. (Si has leído tal historia, por favor, déjame saberlo.)<sup>1</sup>

Los mundos de fantasía son más duros que el nuestro, incluso en sus versiones más hermosas. Manténlo en mente cuando tengas un héroe mayor.

### 5) «EN CADA OBRA DE LITERATURA ESTÁ PERMITIDA SOLAMENTE UNA COINCIDENCIA FANTÁSTICA. NINGUNA MÁS»

Deseo poder recordar quién dijo eso; fue en un libro sobre consejos para escribir que leí hace años. Aunque pienso que es esencialmente verdad.

Odio los argumentos idiotas, del tipo que solamente funcionan cuando cada personaje es un idiota, y odio los argumentos que confían en la coincidencia. Piensa un poco

mejor la manera en que tu héroe de fantasía conoce a su interesante amor en vez de que ambos decidan visitar la misma tienda en el mismo día y que vayan a la misma esquinas por razones distintas. O, si esa va a ser tu coincidencia, piensa un poco mejor las razones que tiene el Señor Oscuro para odiar a la princesa infante que lo llevan a pensar que es la única que puede derrotarlo.

La Fantasía usualmente usa sus coincidencias bajo el nombre del destino. Esto sucede ser el momento más importante en la historia, por (inserta aquí la razón más vagamente explicada que la mayoría de los lectores aceptarán.) Este estudiante de mago de repente resulta tener un poder que nadie nunca había visto antes. Esta diosa decide escoger a esta princesa para representarla. Y, un largo etcétera, si usas una coincidencia para explicar eso, tus lectores estarán mucho menos dispuestos a aceptar todo ese hilo de coincidencias en todos los puntos argumentales. (No, ni siquiera si lo llamas destino, Terry Goodkind.)

¿Por qué, de cualquier forma tiene que ser una coincidencia? ¿Por qué tiene que ser algo completamente nuevo? Esto nos muestra la obsesión de la Fantasía con lo nuevo que todavía no entiendo. ¿Qué importa si una veintena de personas tuvieron ese poder antes? Seguramente la cosa importante es como este particular usuario usa el don, ¿no? Seguramente el personaje no tiene que ser un nigromante, guardián de un grupo de

<sup>1</sup> N del T. Corona de hielo de Terry Pratchett.

lobos, el compañero de un vampiro, líder de un grupo de hombres leopardo, o un objeto de lujuria de cada hombre que la encuentra interesante. (Anita Blake de Hamilton es todas esas). ¿Por qué un personaje tiene que ser único en *habilidad* en vez de en personalidad?

Está todo bien, me estoy deshaciendo de la irritación ahora.

### 6) HAY LIMITACIONES EN CUANTOS CABOS SUELTOS PUEDES DEJAR

Adoro lo que he llamado «finales de tirapiédras», que dejan al lector inseguro de cuanto bien funcionará algo o cuanto realmente durará el narrador. Me gustaría ver más de ellos en la fantasía, que parece no dejar duda de que el matrimonio será perfecto y que el reino tendrá su monarca durante toda su vida.

Por otra parte podría soportar ver menos argumentos perezosos.

Dos veces he tenido la poco placentera experiencia de leer la historia de un autor aficionado de fantasía donde este trajo de vuelta a su personaje que había matado en el capítulo anterior sin dar ninguna explicación. O darle al héroe un poder mágico que bajo ninguna circunstancia podía ser usado para salvar su vida y acaba haciendo eso, sin ninguna explicación. O establecer enfáticamente que Reynard tiene el pelo rojo debido a que se le puso así debido a un hechizo, y entonces establecer con igual énfasis, unos pocos ca-

pítulos más tarde, que su pelo era marrón y le daba por los hombros, eso en el recuerdo de su madre.

\*bang bang bang\*

Si ayuda, haz una lista de los puntos argumentales importantes. Algunas veces olvido los nombres de los padres de los personajes, digamos, y necesito regresar y buscarlos en el capítulo donde vagamente recuerdo que los mencioné. Pero no los dejo así. Si estás posteando tu historia como finalizada y completa, o, dioses lo prohíban, ofreciéndosela a una publicación profesional para editarla, le debes a tus lectores hacerla tan buena como sea posible, no el tipo de historia donde piensas, «Oh, bien, regresaré y la revisaré más tarde.»

# DIATRIBA 118 EVITANDO LOS ARQUETIPOS

**JUNGIAN ARCHETYPES**

An archetype is an ideal model upon which characters in stories are often based. The famous psychologist Carl Jung (1875-1961) gave these archetypes names and they can easily be recognized in modern movies and TV shows, particularly in fantasy and science fiction.

Fantasy		SCIENCE FICTION	
<b>Harry Potter</b>	<b>THE LORD OF THE RINGS</b>	<b>STAR WARS</b>	<b>firefly</b>
 Harry	 Frodo Aragorn	 Luke	 Mal
 Ron Hermione	 Sam Gimli/Legolas	 Han Solo Chewbacca	 Zoe Wash
 Ginny	 Arwen	 Leia	 Inara
 Dumbledore	 Gandalf	 Obi Wan Kenobi	 Shepherd
 McGonagall	 Galadriel	 Beru Lars	 Kaylee
 Hagrid	 Hobbits	 CP30 R2D2	 River
 Voldemort	 Sauron	 Darth Vader	 The Alliance
 Snape	 Gollum	 Lando	 Saffron
 Weasley twins	 Merry & Pippin	 Han Solo	 Jayne
		<b>The Hero</b>	
		<b>The Sidekick</b>	
		<b>The Maiden</b>	
		<b>The Wise Old Man</b>	
		<b>The Nurturing Mother</b>	
		<b>The Eternal Child</b>	
		<b>The Villain</b>	
		<b>The Shapeshifter</b>	
		<b>The Trickster</b>	

All images used under the doctrine of fair use

CHARTGEEK.COM

Quería llamarlo «disminuyendo al personaje», pero eso no es realmente de lo que trata. Ni siquiera es sobre atenuar el argumento, mi segundo pensamiento para el título. Supongo que podría ser sobre «sacar tus argumentos de esos jodidos arquetipos».

## 1) SI TU ARGUMENTO COMIENZA CON UNA SITUACIÓN ARQUETÍPICA O TÍPICA, NO DEBERÍA PERMANECER ALLÍ

Sé que a veces tengo muchas ideas argumentales que parecen muy sencillas al principio. «Este héroe le hace esto al villano». «Quiero escribir sobre dos personas que están violentamente enamoradas». «Mi héroe es un hombre mayor que va a adentrarse en un extraño viaje ahora que la mayoría de su familia está muerta».

El problema es que muchos autores aficionados de fantasía, y demasiado de los publicados, tienen esa idea y se quedan con ella.

Siempre soy cautelosa cuando leo la contraportada de un libro y veo una descripción como esta: «Las aventuras de una valiente heroína en el congelado norte». Si puede ser reducido a eso, ¿qué tipo de individualidad tiene? Si tu heroína es exactamente como cualquier otra chica en la fantasía, ¿por qué

escribir su historia? Puede ser cómodo, supongo, pero no pienso que la escritura deba ser cómoda. Siempre he encontrado a la escritura sorprendente superior a eso.

Dale vueltas a la idea argumental en tu cabeza. Mira que más se le pega. Usa un personaje que tenga rasgos de personalidad que no hayan nacido con la primera idea argumental. Si estás pensando en «una joven incomprendida que salva el mundo», ¿por qué no darle un apasionado interés científico por las mariposas? Puede fácilmente no tener nada que ver ser joven, ser incomprendida o salvar el mundo. Los personajes no deberían limitarse solo a los rasgos que necesitas para tu argumento.

Ocasionalmente, tengo el sentimiento de que los autores le están dando forma al mundo alrededor del personaje, que existe una monarquía porque el autor quiere escribir desesperadamente sobre como la heroína se convierte en la Reina del Mundo. **Detente.** Asegúrate de que tu personaje es un individuo. No escribas una historia sobre la Adolescente Incomprendida que es la protagonista porque el autor siente que debe ser Reina; escribe una historia sobre como Henrieta, (recolectora de mariposas, pierde la visión de su ojo derecho, nerviosa y veloz, propensa a volverse un manojo de nervios en largos paseos en carruajes y que es muy leal a sus amigos), se siente a la hora de convertirse en Reina.

## 2) MUESTRA A LA HEROÍNA Y A SU RIVAL COMPITIENDO LADO A LADO, NO CON MILLAS DE VENTAJA

Obviamente esto es más fácil de hacer si estás escribiendo desde ambos puntos de vista (algo que animo a las personas a hacer, debido a que hace más difícil decir quién es el villano y quién es el héroe), pero incluso desde un punto de vista puedes evitar algunos de los conflictos arquetípicos que las personas usan. Una escena que odio con violencia es cuando el rival o el villano se ríe en la cara de la heroína y le cuenta cuan cerca está de: recuperar el Objeto de Búsqueda/conquistar el mundo/resolver el misterio/salvar el mundo/lo que sea. Realmente, ¿por qué? En este punto, sé que el libro irá a terminar con la heroína sacándose alguna cosa jodidamente idiota «inteligente» de su trasero y aumentará la distancia. El eco de la risa del autor se puede escuchar tras cada villano, rival o matón de cartón. No hay ninguna individualidad tras ellos.

Pienso que la situación es más rara, pero si la heroína se regodea ante el villano o rival, sucede lo mismo. Repentinamente, ya no es más Henrietta; sino la Heroína Regodeante Aleatoria, hablando con gran moral desde el púlpito y usando esas respuestas «ingeniosas» que deberían ser arrancadas y baleadas tras un establo y quizás entonces «darle una sonrisa genial mientras balbucea el (inserta el nombre del rival de cartón).» ¡Puf! Dios mío. ¿Se supone que me interese por el personaje cuando el autor desindividua

liza a la heroína de esa manera, solo porque quiere que ella tenga su Genial Momento de Regodeo?

## 3) NO LE DES A LA HEROÍNA TODAS ESAS DRAMÁTICAS REVELACIONES EN EL «MOMENTO PRECISO»

Lo has leído, estoy segura. La heroína lo averigua todo sobre un personaje que ha estado mintiendo todo el tiempo y traicionándolos, y lo detiene justo antes de que complete su malévolo plan. Usualmente le cuenta también, muy detalladamente como lo averiguó. Bostezo, lloriqueo, lamentable, deprimente, pásenme otro libro de fantasía. Este huele como si algo hubiera muerto.

Realmente. ¿Cuáles son las probabilidades de que la heroína descubra todas esas cosas justo a tiempo para detener al villano y lucir genial al mismo tiempo? Para mí, una o la otra estaría bien la mayoría de las veces, pero no, no deberían ser ambos dramáticos y públicos, o, si no es público, la heroína todavía tiene que dejar estupefacto al villano y dejarlo sin ninguna posibilidad real de matarla, incluso mientras está parada allí soltándole un discurso sobre su inteligencia. Una confrontación privada en la cual ella se sienta como tonta, o una en la cual gana pero no va inmediatamente a jactarse de ello con sus compinches, es algo realmente raro y sería más de mi agrado.

Y si el villano se las ha arreglado para salir impune con su mentira/expandir rumores/re-

dirigir las sospechas en otra dirección todo este tiempo. Digo: ¿por qué repentinamente pierde toda su habilidad? (Usualmente, el autor lo representa como un fallo repentino de su habilidad y no como pura suerte de la heroína. Después de todo no puede ser suertuda en vez de inteligente). Deja que complete su Plan Malvado A. Has que la heroína detenga su Malvado Plan B, después de que haya visto el A y se dé cuenta de quién debe ser. O déjala averiguarlo por otro medio que no sea la equivocación del villano, o por estar en un lugar donde pueda oírlo, o que este se quiebre de manera repentina y se lo cuente todo.

O, y digamos esto ya que soy fan de la fantasía trágica y una perra de corazón, deja que tenga éxito. Deja que la heroína lidie con las consecuencias. Deja que un amigo muera debido a que no pudo darse cuenta lo suficientemente rápido.

Solo no dejes que se angustie de forma in-natural.

#### 4) NO TODAS LAS HERIDAS SE CURAN EN DRAMÁTICAS ESCENAS DE EPIFANÍAS

Al menos, no suceden en la buena fantasía. Los personajes a menudo recuperan algo que habían perdido, como su *status quo* (aunque todavía tengo que encontrar una mala fantasía donde se las arreglen para devolverme mi cordura). Sanan sus heridas, a veces literalmente. Los amores perdidos regresan. Los muertos renacen, en los esce-

narios más determinados a «¡serás feliz!». Y todos sonríen.

¿Pero qué hay de otras heridas? ¿Qué hay del dolor que la heroína siente por el hecho de que la guerra era necesaria después de todo? ¿Qué hay de las inseguridades adolescentes del rey adolescente respecto al trono? ¿Pueden realmente quemarse todas en la luz del sol naciente?

«¡Sí!», dice la fantasía de cartón.

«¡No!», digo yo.

Una herida que ha plagado al personaje durante toda la historia, ya sea física o emocional, y que no está atada directamente a esa catástrofe devastadora del final (por ejemplo, la pérdida de un amigo que murió en la guerra y que no renació), debería ser mencionada, pero no necesariamente curada. Quizás la heroína decida dejar de lamentarse en parte por la muerte de su amigo, aunque siempre lo extrañará. Quizás decidirá que el tiempo lo sane, y cargará con la culpa y el resentimiento incluso hasta la página final. Quizás todavía lo extraña, incluso más intensamente ahora que no está allí para ver ese amanecer con ella.

Muestra el dolor y la sanación que está en tu personaje e individualízala. Sí, la catástrofe y las sanación son arquetípicas en la fantasía. Eso no significa que deban ser universales.

Esta es la parte, en mi opinión, que los meros imitadores de Tolkien no pueden igualar. El escribió sobre las muertes de sus personajes. Escribió sobre las heridas que no podían ser sanadas por milagrosos nuevos amores recién encontrados, o la mera restauración del Rey al trono, y envió a los personajes a un lugar donde podrían estar, pero no escribió sobre sus regresos, todos curados, saludables y bronceados, diez años después.

La mayoría de los autores de fantasía saben que el sacrificio es parte de su final feliz. Pero su fallo reside en apilar toda la felicidad en un lugar y olvidarse de la necesaria ayuda del sacrificio. Cómete tu sacrificio, es bueno para ti.

#### 5) DALE VICTORIAS MENORES A OTRAS PERSONAS

¿Tiene que hacerlo todo tu heroína?

En algunas fantasías, es un casi literal sí. Puede bien brillar en habilidades que no tengan nada que ver ni con el argumento ni con el personaje, como saber tocar un instrumento musical a la perfección sin ninguna instrucción, ser la mejor estudiante de magia en un aula sin haber recibido entrenamiento, e incluso así su victoria sobre el Señor Oscuro descansará más en el uso de algún arma superpoderosa que en la magia. Esto se hace por lo general para demostrar cuan Especial y Maravillosa es, y cuan celo-

sos de ella están los personajes menores, y me irrita un cojón.

Entonces, hay victorias que son importantes para el argumento, pero que la heroína no necesariamente tiene que ganar, ya que son pasos en su camino hacia el Señor Oscuro. Algunas veces, no tienen mucho que ver con la derrota final. Un personaje que necesita ánimos, o alguien que necesita escuchar una historia, o se necesita descubrir a un traidor (ver el punto 3). La heroína lo sigue haciendo, no importa cuanto el autor tenga que torcer el argumento con coincidencias y las siempre convenientes «conversaciones escuchadas a escondidas». Esto reduce a los otros personajes al estatus de compinches, o personajes cómicos, debido a que incluso aquellos que son cómicos o saben cosas, no llegan a animar e investigar de forma seria. ¡Es la heroína perfecta al rescate!

Por favor, deja que los otros personajes hagan cosas. ¿Por qué están allí? Incluso si son compinches, no los anuncies como tal. Muéstralos en su función adecuada para el argumento, la cual usualmente es ayudar a la heroína.

Este es un caso que realmente no entiendo, ya que la idea de que los héroes menores ayuden al principal está cerca del arquetipo; mira a los ayudantes animales en los cuentos de hadas. Aun así, muchas malas fantasías los eliminan o reducen por el amor de hacer a la Señorita Luz Brillante, la más importante en ese lugar.



## DIATRIBA 109. CONDIMENTANDO LAS ESCENAS DE CONVERSACIÓN



Sigo escribiéndolas, no importa lo que haga, así que pienso resumir un poco como trato de mantenerlas interesantes (aunque, por supuesto, no siempre funciona).

### 1) EVITA LOS DISCURSOS DEL TIPO «COMO SABES, BOB...»

Este es el nombre estereotípico pero conveniente para una escena en la cual el autor tiene a dos personajes discutiendo sobre

algo con lo que ambos están familiarizados, con el único propósito de explicárselo al lector. Es probable que sea el peor ejemplo de avalancha de información en el diálogo, y, debo confesar, uno que realmente no entiendo. ¿Por qué no introducir un personaje que no está familiarizado con el mundo, el sistema político, el artefacto mágico y dejar que los personajes se lo expliquen? Entonces la audiencia es menos propensa a volverse

impaciente con las preguntas, y el autor puede animar al lector para que se identifique con el personaje (quién a menudo es un héroe adolescente sin experiencia salido de un pueblo aislado, o una persona de la Tierra moderna en la fantasía de mundos entrecruzados). Incluso así, debería ser usado con moderación, pero es mucho más fácil que la excusa «Como sabes, Bob...»

Si te sientes incapaz de introducir un personaje que no está ya familiarizado con el mundo, entonces, por el amor de Buda, no concentres cada cosa que necesitas explicar en un solo diálogo. Aburrirá de muerte a tus lectores y, usualmente, ninguna excusa es lo suficientemente buena para hacer que estos personajes discutan por páginas y páginas. (No, ni siquiera la excusa de «He escuchado esto antes, pero sabía que volvería a escucharlo»). ¿Por qué no se molestaría un narrador en primera persona en resumir esta conversación en algo como «Y hubo más charla superflua, pero no le presté atención»? Desliza la información a lo largo del camino, cuando el personaje nota algo raro. Ya que la mayoría de las fantasías comienzan cerca del punto donde las cosas cambian violentamente, el narrador puede comparar los eventos comunes con los nuevos, y de esa forma elaborar una estructura del mundo.

## 2) COMPARA LA ESCENA DE CONVERSACIÓN QUE ACABAS DE TERMINAR CON LAS OTRAS QUE YA HAS ESCRITO, Y ELIMINA LAS COSAS QUE YA SE HAN DICHO DEMASIADAS VECES

Hay parejas de personajes que me hacen cerrar los ojos y gemir en ciertos libros, debido a que no importa cuanto hablen, nunca dirán nada nuevo. Esto sucede usualmente con las parejas románticas en la fantasía. Como he notado, muchos de los autores de fantasía esperan que el lector acepte algo de riñas, unas pocas miradas y besos robados, y una declaración de amor como las bases de un vínculo verdadero y duradero. Pero incluyen también todas esas conversaciones tediosas donde las dos personas se dicen y piensan las mismas cosas que han dicho y pensado en las cuatro primeras conversaciones que el autor escribió.

En otras palabras, asegúrate de que tus conversaciones son comunicacionales, así como también le den la oportunidad de airear viejos asuntos, y para que uno de los dos piense pensar cuan bueno está el otro. Sí, las personas en la vida real tienen conversaciones circulares por años antes de decir algo importante. Pero las personas en la vida real no son personajes ficticios con una audiencia esperando impacientemente por averiguar que sucede con ellos. Y recuerda que la carencia de comunicación o la repetición de las mismas viejas cosas en la vida real puede destruir las relaciones, algo que el autor usualmente no permitiría que sucediera en una novela de fantasía. En algún

punto las barreras necesitan romperse, y se necesita hacerlo de otra manera que no sea con unas revelaciones estúpidas.

¿He mencionado cuánto odio eso?

## 3) PERMÍTELE A TUS PERSONAJES LA DECISIÓN CONSCIENTE DE DECIR ALGO IMPORTANTE, ASÍ COMO TAMBIÉN LA OPORTUNIDAD DE DECIR COSAS SIN PENSAR

Algunas veces parece como si ningún personaje en la fantasía haya decidido nunca mirar directo a los ojos a alguien y decir, «Lo siento», o «Estoy enamorado de ti», o incluso «Escucha, soy tu hermana perdida». El autor siempre los hace decir algo sin sentido como \*ehhh ehh ahogo tos\*

Esta es una mala idea por tres razones:

a) Anima a tu audiencia pensar que el personaje es una herramienta del autor, especialmente cuando la interrupción desentona con el personaje (como cuando un circumspecto sacerdote, le dice de pronto a la doncella guerrera cuan increíblemente hermosa es).

b) Le quita a tu personaje una opción consciente en la historia, y mientras podría hacer que el lector sienta lástima por tu personaje, no es el tipo de compasión mezclada con admiración que surge de ver una persona fuerte en la historia, es una lástima mezclada con diversión.

c) Las circunstancias son a menudo completa y horriblemente artificiales, incluso cuando el balbuceo está en consonancia con el personaje. Emborracharse es el ejemplo clásico. El personaje forzado a confesar la verdad en frente del villano es otra. Otras veces parece como si el compañero en la conversación fuera increíblemente sexy, y la otra persona no pueda remediarlo. \*gruñido\* En ese punto, pienso que el autor necesita sobreponerse al personaje.

Permite a tus personajes el derecho a tomar las decisiones por su cuenta de vez en cuando. Al menos, los hará parecer menos planos que cuando los pones en una situación donde tu personaje, que es dueño de sí mismo, actúa como un idiota.

## 4) POCOS PERSONAJES REALMENTE HACEN BROMAS. SOLO SUS AUTORES PIENSAN QUE LAS HACEN

Las bromas generalmente involucran algún elemento de mutua diversión, algo de inteligencia y un intercambio de dar y tomar. No considero bromear cuando uno de los personajes abrumba o intimida al otro de forma que el segundo no es un compañero en igualdad de condiciones en la conversación. Ni cuenta cuando el personaje A se burla a escondidas del personaje B sin ninguna señal de diversión, o cuando la conversación es genuinamente furiosa, o cuando en vez de eso, se vuelve un altercado.

Es supuestamente fácil confundir los altercados con las bromas. No pienso que sea así, debido a que me aburro fácilmente con las escenas de riñas, y las bromas bien escritas no me hacen sentir de esa manera. Una pareja bromeando (romántica o no) es una gran diversión. Una pareja riñendo me hace querer tragarme la lengua.

Considera las relaciones entre tus personajes. ¿Ven al otro como un compañero en la conversación, como personas que usar para ganar puntos? ¿Se sienten satisfechos cuando la conversación ha terminado, u hostiles? Si uno de ellos ha dicho algo inteligente, ¿el otro sonreirá e intentará pensar algo igualmente de inteligente? ¿o se callará, lo mirará de reojo y le soltará la promesa del tipo «solo espera y verás»?

Es la segunda respuesta todo el tiempo tus personajes están peleando, no bromeando. Y esto es mucho más aburrido de leer, especialmente si uno de los personajes gana todo el tiempo. Y puedo decir que el autor está intentando establecer una relación romántica la mayoría de las veces, una relación que no funciona debido a que los personajes no tienen un verdadero vínculo y un profundo conocimiento que sostenga su amor (no, en mi libro, mirarse el uno al otro mientras se bañan no es verdaderamente gustarse).

Intenta bromear en vez de pelear. Es mucho más divertido, para ambos, tus personajes y tus lectores.

### 5) CONSIDERA LAS CIRCUNSTANCIAS ALREDEDOR DE LA CONVERSACIÓN

Si estás en el medio de una batalla, la conversación es mejor que sea jodidamente restringida. Luchar es un trabajo duro, especialmente con armaduras y espadas. Las posibilidades de que puedan oírse el uno al otro están también restringidas si están en el medio de la batalla, con los gritos, las órdenes, los sonidos metálicos, y puede que caballos y magia por todos lados. Tener una larga y detallada conversación, con oraciones de múltiples cláusulas está descartado.

(Desafortunadamente, algunos autores piensan que la manera de agregarle sabor a las escenas de conversación es «hacer que tengan lugar en medio de excitantes escenas de acción». No consideran que las excitantes escenas de acción deberían ser probablemente el punto de esa escena, más que la conversación).

Si uno de los personajes está furioso o cansado, eso probablemente afectará las reacciones de él o de ella. Esto podría ser una manera realista de hacer que el personaje suelte de improviso algo, especialmente si lleva pensándolo un largo rato y nunca ha tenido el coraje de decirlo. Pero esperar que alguien que acaba de ver a su hermana morir bromea con el héroe es algo estúpido. Las emociones deberían trabajar en función de las necesidades argumentales para determinar cómo avanza una conversación; una no

debería tener el control completo sobre la otra.

Algunas veces, las preferencias del autor por tener una locación dramática predominan a las consideraciones prácticas. Puede que no sea tan malo como en una batalla, pero he leído algunas epifanías de fantasía en lugares perfectamente ridículos. Sobre lo alto de una torre en el medio de una noche ventosa no es el mejor lugar para decirle a la heroína que es la heredera del reino. Sí, puede haber sido forzada a ese lugar para luchar contra el villano, pero ¿no esperaría el mago hasta que estuvieran en un lugar un poco más cómodo para depositar esa carga sobre sus hombros? Podría no escucharlo propiamente, o podría haber un agente del villano escondido en las escaleras para escuchar la importante información. Puedes querer los cielos oscuros y las estrellas sobre su cabeza, pero dale al mago un observatorio para eso. La heroína no debería ser capaz de dar un discurso dramático aceptando la responsabilidad si está cansada, consumida, congelada y cubierta de sangre.

### 6) APRENDE CUANDO RESUMIR

Hay algunas conversaciones que no necesitamos escuchar en detalle. Realmente. La primera de estas es la historia «era excitante la primera vez que la escuché». Si ya conocemos cada detalle de la búsqueda por la corona de la heroína, no necesitamos estar presentes en el cuarto mientras lo repite ante su sorprendida audiencia al final.

Después de todo, la hemos vivido en el libro. Es mejor decir, «Entonces les contó sobre como supo que la corona estaba perdida, y se preguntó que podría hacer una pobre fregona con ello...» mientras insertas las reacciones adecuadas de los personajes. Así, si alguno de tus personajes no sabe que la heroína había ido sola tras la Joya de Aklimbos cuando se le dijo específicamente que no, podría enfadarse en esa parte. Eso no significa que necesitemos escuchar todas las particularidades de su decisión en un párrafo del tamaño de una página, cuando ya le hemos escuchado este agónico relato unas diez páginas antes.

Hay algunas conversaciones que es necesario saber que los personajes tuvieron, pero que no son lo suficientemente interesantes en sí mismas para ameritar que sean mostradas en forma de diálogo. Estas pueden ser manejadas de una manera muy simple, «Helliene cerró sus ojos. Habían estado discutiendo lo mismo una y otra vez sobre la falta de fe en ella todo el verano». Eso deja al lector sabiendo qué está sucediendo, así que la relación entre los dos personajes no será un shock completo, sin haber tenido que escuchar los argumentos tediosos. También es una gran manera de evitar caer en las escenas «Como sabes, Bob...», las cuáles son por mucho más probables de suceder cuando el autor piensa que la audiencia necesita escuchar cada jodida conversación.

Estaría mucho más ansiosa de leer las escenas de conversación si supiera que los personajes van a decir algo que sea esencial, fresco y con humor.

## DIATRIBA 120. HEROÍNAS MAL HECHAS



Estoy tan increíblemente cabreada hoy.

Los constantes coros de lloriqueos de mis estudiantes me tienen al treparme por la pared, tengo cuatro reuniones hoy para encontrarme con más llorones, y no puedo conseguir ningún tiempo para trabajar en mi artículo; no conseguí ningún tiempo la noche pasada debido a que estaba demasiado ocupada revisando JODIDOS ESTÚPIDOS BOCE-TOS.

Un perfecto estado de ánimo para una diatriba.

Últimamente he aprendido a temer escoger

un libro de fantasía de un autor que no conozco (o a veces de uno que conozco, Lynn Flewelling, ¿qué te sucedió?) y encontrar que tiene un personaje principal femenino. La mayoría de ellos sufren de un caso terminal de Estupidez. También hay héroes masculinos Estúpidos (sobre los cuales haré mi diatriba próximamente), pero al menos ninguno va por ahí diciéndome que yo debería amar a los héroes masculinos debido a que son mi género, y vaya, jeso me hace más fácil empatizar con ellos! También, las mujeres Estúpidas destruyen la consistencia de la historia y su realidad interna tan bien como otros personajes, y la mayoría en el nombre de hacer al personaje Especial.

Pienso que a estas alturas sabes lo mal que pienso de eso.

**1) HAZ QUE EL TRATAMIENTO HACIA LA HEROÍNA SEA CONSISTENTE CON SU SOCIEDAD O, DAME UNA RAZÓN PARA QUE NO LO SEA**

Me perturba poderosamente cuando la familia de la heroína la trata como mierda, y esta escapa solo para conocer a un grupo de personas, a unas pocas millas de distancia o ciudad más cercana, creen que todas las mujeres son el Segundo Advenimiento, y que esta heroína en particular es la Poderosa Destinada. Mentiras, dulces mentiras, el autor las está susurrando en sus oídos. Pero estoy más preocupada con otra cosa en ese punto que con la campaña del autor para que me dé cuenta de que su heroína ha sido abusada y torturada ohdiosmío.

¿Cómo estos dos grupos dejaron de influenciarse el uno al otro? ¿Por qué parecen tener dos culturas completamente separadas, especialmente cuando a menudo, hablan el mismo idioma, tienen la misma herencia física y usan la misma magia? Y si el grupo pro-mujeres es tan noble, bueno y sabio, ¿por qué no le impiden a los grupos anti-mujeres criar a sus hijos de esa manera?

Ahora, si el grupo pro-mujeres está comerciando con el grupo anti-mujeres por algo

que necesitan, y así balancean sus principios con practicidad, eso podría crear una situación muy interesante. Pero nunca, nunca he visto eso. Es puro Blanco y Negro, Bien y Mal, y aun así, los buenos se sientan en su trasero y nunca nadie hace nada contra los malos.

Oh, sí. Debo estar sufriendo yo misma de Estúpidez. El lado de los buenos existe solamente para confortar a la heroína y decirle cuán Especial es. ¿Cómo pude olvidar eso?

Introduce algo de feminismo real dentro de la historia, personas, no solo algo que servirá a tu personaje principal.

## 2) NO VALORICES A LAS MUJERES POR SUS GENITALES

Para mí, esta es la otra cara de la misma moneda que produce racismo y sexismo en primer lugar: odio hacia personas por algo con lo que nacieron. Valorar a alguien por algo con lo que nacieron es igualmente estúpido, es por eso que los héroes y heroínas destinados me vuelven loca en primer lugar. No hacen nada para ganarse la admiración de todos, simplemente lo son.

No pienso que esto signifique que sea imposible tener matriarcados en tus historias (aunque podría soportar ver los matriarcados representados como menos perfectos de lo que son). Pero hay una línea divisoria para mí, que pasa entre mostrar una sociedad matriarcal y mostrar una heroína a la

que todos sirven debido a lo que hay entre sus piernas.

Eso fue los que le sucedió a Lynn Flewelling. Sus libros del *Trueno de la noche* están ubicados en una sociedad matriarcal donde las mujeres tienen que gobernar si no la tierra se va a secar y marchitar (supongo que eso debería haberme advertido, pero estaba divirtiéndome en ese momento). Las mujeres no son tontas, pero tampoco reinan sobre los hombres. Los personajes principales de los libros son hombres, así que puede que la perspectiva fuera un poco sesgada, pero no sentí que los libros estuvieran forzando ninguna ideología por mi garganta.

Y entonces vino la *Trilogía de Tamir*, y grité y morí. En el primer libro, el personaje principal, Tobin, literalmente no hace nada más que haber nacido mujer y que matan a su hermano gemelo, de forma que ella pueda lucir como un niño y vivir, ya que, por supuesto, el Rey malvado que está haciendo que la tierra muera también está matando a todos sus familiares femeninos. Esto podría haber sido fascinante. ¿Lo era? No. Tobin tuvo una infancia depresiva, por supuesto, con una madre loca debido a la muerte de su hermano y nadie que le contara qué estaba sucediendo, y el fantasma de su hermano la daña, y todo el mundo está seguro de que ella será la mejor Reina de todas. Mientras tanto, el Rey «malvado» está gobernando la tierra competentemente, sin que nadie lo note.

No quiero volver a leer un libro de Flewelling de nuevo, no al menos hasta que se deshaga de esta muchacha. Tobin no hace nada para ganarse la admiración de nadie. Supongo que podría disfrutar la ironía de que no tiene senos la mayoría del libro, pero, realmente, no puedo. Es una precuela de cualquier manera, así que ya sabes cómo va a terminar: Tobin triunfante.

AAARRRGHHHH.

## 3) ¿SABES CÓMO ALGUNOS AUTORES USAN SUS FANTASÍAS PARA RESOLVER SUS PROPIOS PROBLEMAS? ESTO ES ALGO ESPECIALMENTE APRECIABLE AQUÍ

Ahora tengo crisis nerviosas cuando los padres de la heroína adolescentes siguen vivos. Sé que van a actuar como padres normales, preocupándose por su seguridad, queriendo que haga ciertas cosas que ellos piensan son mejores que otras, insistiendo en que se comporte en presencia de otras personas, y así se van a convertir en el Mal. Esto es diferente del mero mal que no valora a las mujeres y golpea a la amada heroína. Este es el Mal que **hace que limpie su cuarto y use vestidos.**

Sí, quieren que use vestidos. Esa es la verdad.

Mira, autora, realmente lo siento si tienes problemas con tus padres. Pero no los difundas a todo el mundo. Escribe sobre ellos en tu diario, o habla acerca de ellos con tu

terapeuta. Si todo el que lee el libro puede recitar una discusión real que tengas con tu padre, estás haciendo a la heroína demasiado parecida a ti misma.

Esto es incluso más superficial que la idea de que la sociedad existe solo para aplastar a la heroína, hasta que escape y se revele cuan increíblemente Especial es. Eso, al menos, es algo con lo que salir indignado; es la solución, no el problema, ese es el problema. (¿Es esa una tautología?) ¿Pero querer que use un vestido? ¿Querer que se case con alguien agradable en una sociedad donde las mujeres solteras pueden ser condenadas a matrimonios forzados? ¿Querer que aprenda lenguajes, música o las otras habilidades que piensan que necesita aprender? OH DIOS MIO QUE AMENAZA.

No querer que tu personaje vista un vestido no crea un personaje feminista. Es crear un personaje que equivoca el símbolo y no identifica el profundo problema enraizado que lo causa.

#### 4) EVITA LOS DIÁLOGOS CLICHÉ. RASTRÉALOS Y CÁZALOS HASTA LA EXTINCIÓN, ENTONCES TROCEA SU CUERPO EN PEDACITOS TAN PEQUEÑOS QUE NUNCA PUEDA VOLVER A ALZARSE

Las mismas frases aparecen una y otra vez cuando las heroínas Especiales tienen que luchar con sus padres, quieren salir a cazar o galopar, escapar de casa o solo andar abatidas debido a sus vidas Especiales.

«...solo porque soy una chica».

«Actúa como una dama».

«Me gusta una mujer con espíritu».

«Eso está bien, querida, pero no eres un chico».

«Las chicas no se ensucian».

«Las chicas no hacen eso».

«¡Pero eres una chica!»

Dios mío, CÁLLATE.

No me impresionas con tu nivel de creatividad cuando en el fondo puedo escuchar los millares de voces lloriqueantes que repiten los mismos diálogos y pensamientos. Y tiene incluso menos sentido que cada heroína de fantasía, en mundos que son supuestamente ampliamente diferentes y los productos de mentes ampliamente diferentes, tengan exactamente los mismos pensamientos.

Encuentra una manera de expresarte tú mismo. Dale a la heroína problemas que no surjan de lo que tiene entre sus piernas o en el pecho. Inténtalo. Estarías sorprendido de cuanto más «femeninas» se vuelven las chicas y damas.

#### 5) LAS CHICAS BUENAS NO HACEN ESO

La manera en que las heroínas femeninas

son tratadas en las relaciones de sexo es francamente perturbante. La relación nunca es en base a igualdad. Ya sea porque la heroína es rescatada (menos frecuente estos días) o el hombre simplemente la adora (ahora más común). Tanto el uno como el otro están prejuiciados. Los autores que cambian las polaridades no han hecho nada nuevo.

También, hay muchas cosas que, aparentemente, las Chicas Buenas de la fantasía no hacen:

- Menstruar
- Salir preñadas, excepto al final de la historia cuando está casada con su verdadero amor
- Perder su virginidad con alguien que no sea su verdadero amor (a menos que sea una violación).
- Coger enfermedades venéreas.
- Disfrutar el sexo con alguien que no sea su verdadero y único amor
- Tener múltiples compañeros sexuales
- Aceptar la existencia de la lujuria
- Masturbarse
- Tener hijos fuera del matrimonio (de nue-

vo, excepto debido a violación).

- Criar sus hijos por su cuenta (a menos que sus esposos estén muertos o los hayan abandonado)
- Tener desviaciones sexuales de cualquier tipo
- (La mayoría de las veces) Tener sexo con otras mujeres.

Gente, honestamente. Si has creado un mundo donde no parece importar si una mujer está casada o soltera cuando tiene hijos, ¿por qué tu heroína no sale embarazada antes de casarse? Si no tiene protección, es joven y fértil, y tiene un compañero masculino fértil, va a ocurrir en algún momento. Pero esos bebés son milagrosamente retenidos hasta que la pareja está propiamente casada.

Libérate de la moralidad puritana. No encajan con, «¡Soy una mujer, escucha mi rugido!»