

The background of the cover is a dark, atmospheric scene of a forest. In the foreground on the left, a figure with large, dark wings or a cloak is seen from behind, looking out over a dense forest. The trees are tall and thin, with some hanging vines or roots. The lighting is dim, with a soft glow from the left, creating a misty or ethereal atmosphere. The overall color palette is dark blues, greys, and blacks.

KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

SEPTIEMBRE 2019

SUPLEMENTO 9

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 81-90

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 9 con las diatribas de Limyael. Esta vez de la 81 a la 90. En este número Limyael habla sobre finales de libros y sagas, sobre medioambientes norteños, desiertos, alta mar, praderas, junglas, y otros temas de interés en las obras de fantasía. 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: *La voz de las espadas (The blade itself)* de Joe Abercrombie

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

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

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

ÍNDICE

- 4 Diatriba 81. Finales
- 8 Diatriba 82. Finales de libros intermedios
- 15 Diatriba 83. Comienzos de libros intermedios
- 15 Diatriba 84. Sobre los animales y la caza
- 19 Diatriba 85. Más palabras poco usadas
- 21 Diatriba 86. La vida en un pueblo norteño
- 25 Diatriba 87. Desiertos
- 29 Diatriba 88. Junglas
- 32 Diatriba 89. Alta Mar
- 36 Diatriba 90. Praderas

DIATRIBA 081. FINALES

Bien, esta iba a tratar sobre interacción entre personajes, pero en vez de eso comencé a tener pensamientos sobre finales, así que aquí están.

Superstición/creencia aleatoria: Nadie está realmente seguro de por qué el número 13 es considerado de mala suerte. Puede ser porque fue un número sagrado para algunas religiones pre-cristinas, o porque fueron trece personas (incluyendo Judas) en la última cena. Otra teoría es que ya que 12 puede ser dividido por tantos número, el número primo después de él, se considera naturalmente desafortunado.

Esto va a ser una visión muy panorámica, no un intento secuencial de hablar sobre los finales. Solo voy a ir escribiendo ideas en la medida en que se me ocurren.

1) EL FINAL DEBE RESPONDER A LAS EXPECTATIVAS DEL RITMO QUE HAS CONSTRUIDO

Probablemente has leído al menos un libro de fantasía que era lento y exploratorio, y dejaba que el argumento se fuera construyendo durante un tiempo, y de pronto se atropellaba en un final armado en más o menos veinte páginas. Esto puede ser el resultado de varias cosas, incluyendo (en libros publicados) que el autor haya alcanzado el límite de palabras o la fecha de entrega y



haya apresurado demasiado las cosas, o que el escritor se haya aburrido de la historia y solo quiera terminarla. Eso no significa que deba ser perdonado.

Lee la historia y pregúntate qué tipo de final promete su ritmo. ¿Quieres comenzar a coger velocidad, digamos un centenar de páginas antes del final, o en el tercer libro, para que así tus lectores puedan anticipar un clímax trepidante? ¿O quieres un final más tranquilo, incluso aunque la historia hasta a entonces haya tenido un ritmo rápido? Comienza a acelerar o desacelerar el argumento un buen tramo antes del mismo final, si no encaja con la historia que has

contado. Puede que esto no resuelva todos tus problemas, pero hará parecer como si puedes escribir una historia contada de manera competente.

Si el final *debe* ser absolutamente de una manera y la historia es de otra, es momento de comenzar a sacrificar algo de la historia, o agregar algo de carne extra a ella. En particular, si el clímax depende de un personaje, arma o profecía que no ha sido mencionado hasta hace muy poco, regresa y agrega algo de anticipación y escenas extras. Odio cuando un personaje que ha estado escondido en el trasfondo la mayoría del tiempo aparece de pronto y todo se alinea. Este es

uno de los pocos problemas que he tenido con los de otra manera excelentes libros de *Rai-kirah*, de Carol Berg; una línea argumental olvidada que de repente es sacada a la luz para desempeñar un papel principal en el final. Al menos fue hecho algunos cientos de páginas antes de que terminara el tercer libro.

2) ESCOGE UN TONO DOMINANTE PARA EL FINAL Y APÉGATE A ÉL

He leído un montón de historias de fantasía que de manera no intencional se convirtieron en una farsa por haber introducido una nota discordante. Ya sea por una gravedad inesperada introducida en la que debería haber sido una escena de pura esperanza y gloria; o un momento de tragedia y sacrificio que fue invertido por la incapacidad del autor de aceptar que las personas mueren, y tomó la decisión de usar la magia para sanar a todas las heridas de los personajes y revivir a los muertos.

Es ciertamente posible mezclar la tragedia y la gloria, pero cuando lo haces, tienes que mantenerlas ambas allí. Un dragón que se alza, lucha contra el villano, y entonces muere, el último de su especie, no debería solo mutilar al villano (el precio es entonces demasiado alto para inspirar demasiado regocijo), o ser revivido (lo cual nos libra de cualquier sentido de pesar). Encuentra una mezcla de ambos tonos, no prometas usarlos ambos y entonces eliminar uno.

Esto, por supuesto, dependerá en parte de saber cuánto puedes soportar tú mismo. Si no puedes soportar el pensamiento de matar a tu héroe, entonces no pongas la vida de tu héroe en un peligro demasiado grande. No hay nada peor, al menos para mí, que el falso suspenso, una amenaza que debería haber sido convincente pero no lo es, o una evidencia obvia del favoritismo del autor por un personaje. Pero si logras que la victoria sobre el mal tenga el precio justo, por el amor de los dioses no dejes que el epílogo te elimine todo el precio. (Habrá pronto una diatriba sobre epílogos también).

3) EL SUFRIMIENTO ES UNA PARTE ESENCIAL DE LOS FINALES DE LA MAYORÍA DE LOS LIBROS DE FANTASÍA

No tienen que morir, ser mutilados, violados u otro tipo específico de pérdida. Pero sin una pérdida de algún tipo, los héroes habrán ganado demasiado fácilmente. Y si el villano no puede dañarlos, entonces, ¿por qué le temen y luchan contra él durante tanto tiempo?

Tiendo a tener la visión personal de que la victoria no debería ser tan fácil si los personajes han sufrido durante el curso de la historia. Muy raramente, un autor puede convencerme de que los héroes merecen dejar de perder, morir y ser mutilados y danzar sobre el sangrante cuerpo del villano con botas llenas de clavos. *Muy* raramente. Para mí es mucho más efectivo un final que realmente justifique todo el tiempo y problemas

en los que los has metido, más que ser un premio por el tiempo y los problemas.

Muestra el dolor

No hay sufrimiento o una pérdida si todos están felices de ver morir al personaje que ha sacrificado su vida. Al menos, en esa situación, podrías mostrar los pensamientos del personaje y que este se muestre resentido porque hizo muchas cosas por todos y nadie nunca se lo agradeció.

La fantasía es un descendiente de la épica. La épica usualmente cuenta enormes cambios en una sociedad, como la forja de una nación o la caída de los ángeles. Si el final no cambia nada, o revierte todos los cambios que han sucedido, ¿qué tiene de bueno?

4) EL FINAL NO NECESITA DESCANSAR EN UN AGUJERO ARGUMENTAL

Este es el truco favorito de muchos autores de fantasía. Alguien que ha sido ignorado/apartado/regañado al principio de la historia viene y salva el mundo, un arma u objeto de búsqueda que el protagonista encuentra temprano en la historia y del que se ha olvidado se convierte a la fuerza en el salvador del día. O hay un truco en las palabras de una profecía o juramento que le permite al protagonista librarse de hacer algo desagradable.

El problema está en que muchos autores no son los suficientemente habilidosos para mantener el agujero argumental lo suficien-

temente cerca de sus pechos, obviamente lo suficientemente importante para que importe, pero no como para gritar «¡Mírame! ¡Mírame! ¡Dispositivo argumental!» Exageran su mano al principio del libro, o lo han ignorado durante tanto tiempo que yo estoy demasiado sorprendida para tomar la repentina sustitución con seriedad. A veces hay también un problema de tono, como cuándo una heroína que está muy centrada en el juego limpio usa un truco sucio como escapar a través de un agujero en su juramento.

Sabes, no tienes que descansar en un agujero. Es un truco muy limpio si lo usas bien, pero no es lo único que hay tienes disponible. Me gusta tener personajes que triunfan por sí mismos, sin la ayuda del Personaje Obviamente Importante 3 o el Sagrado Amuleto 745. Eso elimina el problema de encubrir el agujero solo lo suficientemente bien, y hacerlo parecer tonto, así como también de apartarse limpiamente del desarrollo del libro.

5) NO INTRODUCAS RETRASOS ARTIFICIALES

Probablemente el ejemplo más estúpido e infame de esto es cuando el villano se regodea en explicarle su plan completo al héroe que, por supuesto, nunca escapará. (Debido a esto sabrás, por supuesto, que el héroe escapará). Otras veces, el autor prolonga el suspenso por medio de un personaje que duda sobre si debe contar un secreto importante, o a través de un Gran Malentendido, o volviendo de repente tontos a los héroes y

que se comporten de una manera de la que se hubieran reído cien páginas atrás.

No confíes en estos trucos basura. Ten retrasos que podrían funcionar, como por ejemplo que un personaje muy habilidoso a la hora de mentir diga los engaños suficientes como para confundir al villano mientras sus amigos escalan por fuera de la torre; o alguien que comete un error debido al pánico (en lugar de que lo haga debido a un olvido o a actuar de manera estúpida, que es la manera en que usualmente se hace). El final debería encajar con la información presentada en tu libro tan bien como con su estructura y tono; mira los puntos uno y dos. Así que el seudopredote wiccano correcto, honesto y amigo de todos no debería repentinamente darse cuenta de que puede mentir lo suficientemente bien como para engañar al malo, particularmente si este puede leer mentes.

6) MANTÉN LAS GRANDES FLORITURAS PARA EL FINAL

Aquí es donde pertenecen. Ese truco mágico genial, esa fastuosa descripción del palacio del villano, la solución a un misterio que nadie en el libro ha resuelto, todo eso pertenece a este punto. Los lectores de fantasía esperan finales con un montón de fuegos artificiales e intensidad, parcialmente debido a que demasiado a menudo los libros de fantasía son más gruesos que en otros géneros.

Algo que se suponía que fuera de gran efervescencia y explosividad se desvanecería si fuera lanzado demasiado temprano. Incluso libros con estructuras no tradicionales tienen que ser cuidadosos sobre como sitúan las cosas. Si Aragorn hubiera ganado su trono en el medio de *Las dos torres*, el tercer libro habría sido mucho menos excitante, y la coronación mucho menos solemne. Como está escrito, incluso aunque la reunión no es el final del libro, todo el desarrollo que nos lleva a ella la hace mucho más interesante y satisfactoria cuando finalmente sucede.

Por supuesto, hay autores que pueden introducir algo grandioso en el medio de una historia y lograr que funcione bien. Sin embargo, esas cosas generalmente pertenecen a subtramas. El compinche que se suponía huérfano usualmente encuentra a sus padres reales a mitad de la historia, en lugar del héroe supuestamente huérfano. El villano lanza un ataque importante que devasta las filas, pero que causa heridas graves en vez de matar a alguien que el argumento realmente necesita que muera. El traidor cambia su lealtad y trae información con él, en lugar de destruir al bando al que traiciona.

7) EVITA QUE TU FINAL CONVIERTA TU MUNDO EN ALGO DE CARTÓN

Creo que la fantasía tiene un problema real con esto, especialmente cuando los autores no pueden soportar que el lado bueno pague ningún precio y regresan a todos los personajes que han muerto, restauran todos los

miembros perdidos, restauran invaluable obras de arte de los escombros, etcétera. El final termina *todo* demasiadas veces, no esa historia en particular. Esto se puede lograr a través de las reversiones que mencione anteriormente.

Cuando no lo hacen así, todavía enjaulan demasiadas de las consecuencias. El rey tiene un reino supuestamente feliz y animado que gobernar, no uno devastado por la guerra, la hambruna y la muerte, y ni se menciona la recuperación. Los países que han guerreado uno contra otro por generaciones llenas de odio son repentinamente amigos. Las fuerzas dinámicas que mueven y cambian el mundo son eliminadas o neutralizadas. El mundo se vuelve un escenario, y el velo de la fantasía es eliminado, para hacer que la audiencia descubra el autor solo estaba actuando.

No digo esto para elogiar a los finales abiertos; el problema con los finales abiertos es que el autor debería haber atados los cabos y no lo hizo. Esto es a favor de hacer que parezca como si el final no resolviera todos los problemas de tu mundo, y que otras historias pudieran suceder allí, y que los personajes podrían un día tener descendientes que ni siquiera los recuerden.

Oh, definitivamente haré más de esto. Ni siquiera toqué como los finales de los libros de una saga pueden diferir de los de una obra independiente.

DIATRIBA 82. FINALES DE LIBROS

La diatriba anterior trató más sobre novelas independientes y como terminar los libros finales de una saga. Esto es más acerca de cómo terminar los libros en mitad de una saga. Y quizás sobre como comenzarlos.

Bien, pienso que he perdido la habilidad para planear el curso de estos post de cualquier manera, así que podría ser bien ambos.

1) SI TERMINAS EN UN SUSPENSO, NO HAGAS EL SUSPENSO DEMASIADO SEVERO

Creo que el peor ejemplo de severidad es no saber si el personaje está vivo o muerto. Los suspensos pueden quedar bien con casi cualquier cosa por debajo de esto. Puedo pensar en libros que terminan con personajes encerrados en una batalla, capturados y aparentemente derrotados, separados los unos de los otros, justo después de una gran pérdida o sacrificio, o enfrentando un futuro que ha dado un brusco giro hacia lo peor. Pero dejar que un personaje cuelgue entre la vida y la muerte irritará a tus lectores. Esto es porque:

a) Las otras cosas tienen salidas imaginables. La muerte es más difícil de predecir y más difícil para convivir con ella durante los típicos largos retrasos entre libros de fantasía¹.

1 N del E. Eso cuéntenselo a Martin quien tiene a John Nieve



b) Si el personaje es una estrella de la historia es mucho más probable que sea un falso suspenso; el autor probablemente no los matará en medio de la saga (a menos que el autor sea George R. R. Martin).²³ La mayoría

suspendido entre la vida y la muerte desde hace casi diez años. Claro en la novela hay antecedentes que permiten al lector predecir que Melisandre y el dios rojo lo rescatarán de la muerte como sucedió en la serie de TV.

2 N del T. Martin ni siquiera se puede comparar con Steven Erikson ni Ian C. Esslemont.

3 N del E. La diferencia es que como lector nunca llegas a

de los lectores odian este tipo de manipulación emocional.

c) Hace muy difícil comenzar el siguiente libro. Los comienzos parecen ser mucho más duros para muchos autores de fantasía que los finales, y al dejarlos varados entre la vida

sentir empatía hacia los personajes de Steven Erikson, así que te da igual que se mueran o no. Con Martín no sucede eso porque su capacidad para crear personajes entrañables es muy superior a la de Erickson. Pero ese es mi punto de vista, puede haber otros, por supuesto.

y la muerte puedes crear otro obstáculo innecesario para ti mismo.

Estoy intentando recordar algún autor que haya hecho esto con éxito, y solo puedo pensar en uno: Tolkien que dejó a Boromir entre la vida y la muerte al final de *La compañía del Anillo*⁴. Pienso que incluso allí, fue menos obvio que eso era lo que sucedería. Los miembros de la compañía corrían de un lado a otro en medio de la confusión. No fue tan duro para Tolkien terminar el libro con Boromir bajo la espada de un orco. Al final de *Las dos torres*, fue muy cuidadoso de dejar claro que Frodo estaba vivo, para darle a Sam y los lectores algo de esperanza.

2) CADA FINAL DEBE REPRESENTAR ALGO GANADO O PERDIDO

Este es un problema que he notado con los libros intermedios, especialmente el segundo libro de las trilogías. Los autores tienen la emoción de la creación empujándolos en el primer libro, y muchos de ellos saben algo acerca del maravilloso final del tercero. En el segundo libro, suceden cosas. Eso parece ser la consigna.

⁴ N del E. Limyaael se confunde, quizás por las películas de Jackson. Boromir estaba entero al terminar *La compañía del anillo*. Su muerte se describe en el primer capítulo de *Las dos Torres* y estaba muerto y bien muerto cuando sus compañeros lo pusieron en un bote en el Anduin con sus armas y las de sus enemigos muertos. El ejemplo correcto pudiera ser el de Gandalf, que se precipita junto al Balrog hacia los abismos de Moria y no sabemos a ciencia cierta si murió o no.

Es la consigna de demasiados autores de fantasía. El segundo libro no debería terminar con una nota que no ayuda a desarrollar la historia, o de forma mucho más calmada que los finales del primero y tercer libro. No tiene que ser un triunfo; puede, de hecho, tener insinuaciones de derrota que son más difíciles de justificar en el primero (lo que podría desanimar a la audiencia de seguir leyendo) o el último (triumfante, excepto en el caso de la fantasía oscura o trágica). La audiencia, contenta de que habrá al menos otro libro, estará más dispuesta a esperar.

También es posible que el libro intermedio de una saga tenga un final triunfante. El punto es que debería parecer como si algo hubiera terminado, de manera que el autor tenga una razón para dividir aquí la historia, más de que haya tomado la decisión de detenerse porque se quedó sin cosas que decir.

3) MIRA HACIA EL FUTURO CON LOS LIBROS INTERMEDIOS

Me vuelve loca cuando los primeros dos (o tres, los que sean) libros de una saga establecen un tono dominante, cierta velocidad narrativa, cierto conjunto de expectativas, y entonces lo desbaratan todo en el último libro. No me refiero a cambios sorpresivos pero aceptables o a una gran pérdida antes del final feliz. Me refiero a esa repentina arma superpoderosa que no había sido mencionada en lo absoluto en el primer libro o en los intermedios, o a esa profecía que de repente

es la clave de todo; al villano que desarrolla una nueva habilidad mágica porque el autor ha decidido que la historia no era lo suficientemente larga.

No hagas esto.

No pienso que deberías tener que hacer un bosquejo de cada cosa en la saga, porque yo misma no lo planeo de esa forma, y sonaría hipócrita recomendarlo demasiado. Pero el último libro no debería destruir todo lo que has hecho antes, a menos que no se haya publicado todavía y estés dispuesto a hacer una revisión profunda. Los libros intermedios de las sagas son la oportunidad de mirar al futuro, plantar ganchos interesantes, mencionar un acertijo que será importante después. El último libro es el momento de regresar y retomar esos ganchos, pistas y acertijos.

Si estas realmente desesperado por algo que le dé a tu último libro excitación o sabor, haz lo que hice y deja cosas en los libros del medio que no tengan ningún sentido en ese momento. Esos pueden germinar en maravillosos descubrimientos en el último libro, o darte un lugar al que llegar si lo habías planeado.

4) EMPAREJA EL RITMO Y EL TONO DEL FINAL DEL LIBRO INTERMEDIOS CON EL TONO Y EL RITMO PREDOMINANTES EN LA SAGA Y EN ESE LIBRO INTERMEDIO

Este es un difícil acto de equilibrista, pero uno que deberías dominar, ya sea en la pri-

mera escritura o mediante la revisión. No tiene sentido que un libro intermedio sea el único apresurado en la serie, si los otros son lentos. Por otra parte, muchos autores de fantasía van demasiado lejos en la dirección opuesta y usan el libro intermedio para expandirse y apuntar los detalles de todo (una nueva mirada fija a Robert Jordan), y expandir el mundo. Si acaso, ese trabajo detallado y *worldbuilding* es hecho plausible hacerlo en el primer libro, cuando tu audiencia está a menudo dispuesta a curiosear un poco y descubrir el nuevo lugar mientras espera que la acción comience. No dejes que los libros intermedios caigan en el fango solo porque son los libros intermedios.

Encuentro que ayuda ver la saga como un gran todo. La metáfora que uso es la de tejer, la historia comienza al atar los primeros hilos y el último libro se usa para completar el patrón. En el medio, sin embargo, no abandonas el tejido, ni te concentras en tejer la garra del dragón al mínimo detalle cuando has trabajado con un diseño más amplio. Los libros intermedios deberían encajar en la saga completa y, eso incluye su final.

El final debería también encajar con el propio libro intermedio. Otro problema con *La Rueda del Tiempo* de Jordan es que se pasa la mayoría de la historia explorando la campiña, entonces te suelta un final en cincuenta páginas. Sí, aporta un golpe de

excitación, pero se siente como si hubiera venido de una saga diferente (una mejor), y que no pertenece a ese libro.⁵

5) DALE A TODAS TUS LÍNEAS ARGUMENTALES UN DESCANSO AL FINAL DE UN LIBRO INTERMEDIO

Los héroes a menudo llegan a un buen punto de parada (a menos que el autor haga el sinsentido de «¿vivirán?»), pero las subtramas se vuelven un nudo que desaparece en el viento, a menudo, un centenar de páginas o más, antes de que se acabe el libro. Evita esto. Solo porque los personajes son menores no significa que sean necesariamente menos importantes a los ojos de tus lectores. Soy una de esas personas que se engancha con un personaje secundario si no le gustan los héroes,⁶ lo que desafortunadamente se está volviendo más y más común en las novelas que leo y, aunque comprendo que el autor le dedique menos tiempo a ellos, no apruebo que los abandone.

Incluso si te sientes relativamente seguro de que a tus lectores no le importará dete-

5 N del T. También deberíamos contar que, generalmente, sus prólogos tienden a durar más de cien páginas. Recuerdo que estaba leyendo el libro 7 u 8, iba por la página 130 y por el tercer punto de vista de uno de los renegados y cuando termina que paso la página, decía Capítulo 1.

6 N del T. La única razón por la que leía el segundo libro de *El Nombre del Viento*, fue por Auri y el maestro nominador. Kvothe me sigue pareciendo una mala copia de Rand Al'Thor.

ner la historia de Lanire mientras se queda mirando su villa devastada porque es, de cualquier manera, una perra, considera qué efecto tiene ese tipo de narración para cualquier argumento. De nuevo, me deja el sentimiento de un hilo que has comenzado y has dejado suelto. Asegura todos los hilos antes de seguir adelante. Muestra cómo pueden insertarse en el futuro, pero no los dejes flotando en el aire, ni libres ni muy anclados.

6) NO HAGAS ESA COSA DEL «MISTERIOSO CONOCIMIENTO QUE VIAJA A TRAVÉS DEL MUNDO».

Esta es una fuente de irritación muy personal. Sin embargo, en este momento no me importa. He visto demasiados autores de fantasía usarlo.

Si algo importante le sucede a tu personaje principal, y la mayoría o ninguno de los otros tiene forma de saberlo, ni sabe dónde está, no pueden recibir mensajes, están en prisión o algún otro lugar donde la comunicación con el mundo exterior está restringida: *no adoptes la forma de voz omnisciente y viajes hasta sus cabezas y haz que de «alguna manera» lo sepan*. Es molesto. Hace parecer como si los otros personajes no fueran personas en sí mismos, sino extensiones o sombras de la heroína. Esto aplasta otros desarrollos argumentales en favor del único que el autor piensa que realmente importa. Si el libro no ha sido escrito

en una voz omnisciente, es realmente, realmente jodidamente molesto y estúpido.

A veces pienso que debería ir a alguna reunión para Anónimos Aborrecedores de la Voz Omnisciente.

7) NO HAGAS EL FINAL DE UN LIBRO INTERMEDIO DEMASIADO SIMILAR AL FINAL DEL PRIMERO O DE LOS ÚLTIMOS

Si tu primer libro terminó en una batalla y es probable que el final también, haz algo diferente en el intermedio. Una decisión hecha por los personajes, una confrontación con un miembro de su familia, el rescate de alguien que esté preso, el resultado de una apuesta, los personajes haciendo una alianza con otro reino, descubriendo un secreto, prefiero a todos ellos infinitamente antes de darle a tu audiencia la impresión de que tu saga no es nada más que tres, o cuatro, o cuantas sean, vueltas de exactamente la misma cosa.

Los libros intermedios son las grandes víctimas de la monotonía y de la falta de interés del autor. Las «cosas buenas» están en el último y en el primero, supuestamente la introducción de los personajes y su triunfo. Sospecho que muchos autores de fantasía, o no creen en ello, o no han oído de que el viaje es más importante que el destino, al menos, en lo referente a su saga. Así que sueltan eventos poco significativos, demasiada descripción y disminuyen el ritmo de la narración en los libros intermedios. Entonces, encima de eso, les dan finales que los hacen parecer

más como niños bastardos. ¿Podría alguien, pensar por favor en los libros intermedios?

No, al final no hice lo de los comienzos después de todo. Sospecho que será lo siguiente.

DIATRIBA 83. COMIENZOS DE LIBROS INTERMEDIOS



1) COMIENZA CON DIÁLOGO, ACCIÓN, MOVIMIENTO

Este es mi consejo para todos los libros de fantasía, demonios, para cualquier historia, pero es especialmente importante con los libros intermedios. Incluso si el autor usualmente comienza con una excitante escena de batalla o un entrenamiento entre los personajes, en un libro intermedio existe la tentación de mirar hacia atrás y presentar a un personaje meditando sobre la última batalla y cada movimiento que el villano ha hecho, o en la expresión en los ojos de su mejor amigo al morir. La idea es que uno tiene que resumir el libro anterior por consideración a un lector que salte en el medio de la saga.

Pienso que esto es menos un problema de lo que muchas personas creen. Fuera de que la mayoría de los lectores les importa asegurarse de no comenzar en el medio de una saga, los lectores de fantasía usualmente estarán duchos en las proezas memorísticas necesarias para saltar del libro. Ciertamente puedes recordarles que sucedió, pero no tienes que volver a resumirlo todo de nuevo.

2) TEJE UN RESUMEN DE LOS LIBROS ANTERIORES ENTRE LOS NUEVOS EVENTOS

Incluso cuando un libro tiene unas pocas páginas de acción y diálogo, o incluso, un ca-

pítulo completo antes de adentrarte en el resumen, las reminiscencias se dan por lo general en bloques. Las páginas y párrafos pasan sin que el personaje haga nada más que fumar su pipa y pensar sobre la última batalla.

Mal. Ritmo lento. Aburrido.

Los libros intermedios necesitan ser libros en sí mismos, no solo receptáculos de eventos pasados o futuros. (Si haces que sean solo esos receptáculos, los estás tratando de nuevo como hijos bastardos). Si necesitas absolutamente que los personajes recuerden eventos específicos por cualquier razón, teje esas memorias dentro de nuevos eventos. Así que Ojosdorados-Más-Oscuros-De-Lo-Que-Piensas baja corriendo la colina en una escaramuza en contra de los soldados del Señor de la Luz y piensa en las semejanzas que tiene con la batalla que luchó contra el Señor de la Luz al final del libro anterior. Entonces los enfrenta y ve un hombre que lo hace sobresaltarse porque piensa por un momento que es el teniente del Señor de la Luz renacido, incluso cuando él sabe que mató a ese teniente. Entonces mata al hombre y se da cuenta de que está vistiendo la armadura supermágica de la que el Señor de la Luz estuvo alardeando en el libro anterior.

Hacer esto es mucho, mucho mejor que tener al Ojosdorados-Más-Oscuros-De-Lo-Que-Piensas mirando pensativo en lontananza mientras revive en su mente la batalla en todos sus detalles.

3) REDUCE TU DEPENDENCIA SOBRE LAS REPETICIONES EXACTAS

Una frase que crea una impresión sobre un personaje y se convierte en un mantra puede ser repetida, una y otra vez sin hacerme convulsionar (a menos que sea una frase extraordinariamente estúpida). Reproducir cada matiz de la conversación entre el personaje y el villano, comenzar el segundo libro con la última escena del primero, es algo pesado y por lo general gratuito. En primer lugar, los personajes no tienen una memoria tan buena. Segundo, da la impresión de que no ha pasado tiempo entre el final del primer libro y el comienzo del siguiente y eso es muy raro en la fantasía. Los días pueden pasar, meses, incluso años en el caso de las épicas.

No le recuerdes a tus lectores mientras les cuentas una historia que estás en el medio de una historia. Esta es también otra razón para evitar la voz omnisciente al comienzo de un libro. ¿Cómo puede un personaje saber el resumen que estás haciendo? (Es incluso peor en esos casos donde el autor incluye, sin ninguna explicación, cosas que los personajes no podrían posiblemente saber).

4) REDUCE TU DEPENDENCIA DE LOS SUEÑOS

Una manera común de deslizar resúmenes es hacer que el personaje sueñe o tenga pesadillas sobre la mala experiencia que ha tenido con el villano en el último libro.

¿Cuántos sueños vívidamente detallados que pueden recordar cada matiz de una conversación previa y cada exacta emoción que has tenido?

No hay razón para fragmentar la realidad de un mundo de fantasía con este tipo de sueños. Los sueños proféticos son un poco diferentes, ya que los autores los usan un poco menos y tienen el ingenio de hacerlos más oscuros cuando lo hacen. Pienso que una gran dependencia de los sueños proféticos puede ser igual de peligroso, pero su función narrativa es diferente y encaja más suavemente que el pequeño y feliz sueño resumen.

5) SI TE ESTAS SALTANDO AÑOS, NO CUBRAS CADA DETALLE DE ESOS AÑOS, SOLO LOS IMPORTANTES

Si tu segundo libro de fantasía comienza después de diez años, es improbable que los personajes todavía reaccionen exclusivamente a lo que les sucedió en el primer libro. Por otra parte, si quieres un historia continua tendrás que mostrar cómo esta parte conecta con la anterior.

El truco está en decidir qué detalles son importantes e incluir solamente esos. Algunos autores, por supuesto, tienen una definición

torcida de lo que es importante, lo que los lleva a presentar detalles íntimos de la curación mágica hecha por el personaje durante esos años y a ignorar completamente ese pequeño detalle del matrimonio y el hijo. Pero la mayoría del tiempo, los autores serán capaces de filtrar los detalles importantes. Lo que los detiene de presentar solo estos es la convención de que la audiencia querrá saber todo sobre el personaje.

En esto, confía en mí. Es improbable que alguien más ame el personaje tanto como tú, o quiera saber cada pegajoso detalle íntimo. Resumir cada pegajoso detalle íntimo es abusar de nuevo del pobre libro intermedio.

6) NO USES EL CONVENIENTE «NADA SUCEDIÓ» SI SALTAS EN EL TIEMPO

Hay sagas de fantasía allá fuera donde el primer libro termina con un suspenso o algo parecido, el siguiente es unos años después y, aparentemente, el villano y el héroe han estado cruzados de sus jodidos brazos por todos estos años. El autor quería años de por medio. No quería pensar en las consecuencias lógicas de una guerra de varios años.

Por supuesto, el tiempo en la narrativa tiene sus propias reglas, puedes mostrar eventos uno tras otro, cuando realmente ocurren simultáneamente, o incluso en orden inverso, pero en algún punto el sentido común tiene que intervenir. Si terminas el primer libro con una guerra a punto de comenzar,

o alguien a punto de matar a alguien más, dos personajes teniendo una confrontación tensa a gritos, les debes a tus lectores y a tu historia los detalles de las consecuencias de estos sucesos. No te lo saltes y los dejes en el fango, y no asumas que los personajes decidieron irse y quedarse enfadados en vez de luchar después de todo lo que pasó.

Pobres libros intermedios. Acunémoslos.

DIATRIBA 084. SOBRE LOS ANIMALES Y LA CAZA



¿Diatriba sobre animales segunda parte?

Hecho aleatorio: Los ailuróforos son quienes tienen miedo de los gatos. Napoleón era ailuróforo y una vez comenzó a sudar frío cuando pensó que había un minino en el cuarto de al lado.

1) CONOCE QUÉ PUEDEN COMER TUS PERSONAJES Y QUÉ NO

No pueden comer zorros. Ni pueden comer cuervos ni grajos. Atrapar a esos animales

no les ayudará mucho a los cazadores medio muertos de hambre. Aunque podrían ser capaces de usar su sangre como carnada para animales más grandes.

También el sabor de los animales estará influenciado por cuán salvajes son y de qué se alimentan. Es ciertamente posible comerse un ganso salvaje, pero serán mucho más duros y de un sabor y olor mucho más fuerte que sus contrapartes domesticadas, porque tienen que volar y escapar de los depredado-

res, mientras los gansos de corral no. El uso hace endurecer los músculos y así es más difícil morderlos. Y si un animal pasa mucho tiempo comiendo carne, es mucho más probable que tenga un sabor desagradable que otro que se alimenta de miel, fruta y comidas dulces.

Por supuesto, esto puede no importar a personajes perdidos en un sitio salvaje sin nada más que comer, pero vale la pena notar el hecho.

2) CONOCE QUÉ TIPO DE ENTRECruzAMIENTOS PUEDE EXISTIR Y CUÁL NO

Es posible cruzar lobos con perros, especialmente si se ata a una perra en celo cerca de un área donde se sabe que hay lobos. (Si fuera un hembra loba y un perro macho, es improbable que el dueño del perro encuentre los cachorros). Si el personaje vive en el área correcta, podría tener híbridos de perro y coyote.

Los zorros, sin embargo, no pueden cruzarse con perros; han evolucionado simplemente demasiado lejos en una dirección diferente. Ni pueden los gatos cruzarse con tigres o leones, o los canarios domesticados con las cotorras silvestres. La genética de los

animales, sin la ayuda de la magia, tiende a perdonar mucho menos de lo que tiende a hacer la genética en la fantasía.

Incluso esos animales que pueden tener híbridos, como los caballos y los burros, lo que conseguirás dependerá en como los uses. Las mulas son el producto de emparejar un caballo hembra y un burro macho. Los caballos machos y las hembras burras producen una versión más débil, un animal más parecido al caballo, llamado burdégano. Ambos son estériles, como muchos híbridos tienden a ser, y no pueden pasar sus genes. (Considera esto cuando estés creando un híbrido: pueden ser más duros que sus padres, pero es improbable que sean tan fértiles).

Con animales de fantasía, la elección es probablemente tuya como autor, pero debería depender en algo más que solo tu capricho. He leído algunas fantasías con unicornios voladores, los híbridos entre unicornios y pegasos. Aunque, usualmente, los unicornios son descritos como más delicados y menos parecidos a los caballos que los pegasos, especialmente con características como pezuñas divididas, barbas de cabra y colas leoninas. Mientras más diferentes sean los dos animales en tu mundo, menos probable debería ser que puedan cruzarse e incluso más pequeña la posibilidad de que tengan una descendencia fértil.

3) DESOLLAR UN ANIMAL REQUIERE MUCHO TIEMPO Y TRABAJO

La mayoría de las fantasías con cazadores, o no incluyen la escena del desollamiento, o se la saltan, dándonos la impresión de que el ciervo vagaba amablemente por los bosques, se mató a sí mismo, se despellejó y se cortó en piezas del tamaño de un bistec.

No funciona de esa manera, especialmente si tu personaje quiere la piel por cualquier razón, tal como usarla para hacer ropas. El despellejado será un proceso largo, difícil, lento y extremadamente sucio, incluso con un cuchillo afilado. Si está en un ambiente invernal, la sangre comenzará a congelarse eventualmente, y el cazador tendrá que tener algún medio para conservarse el mismo caliente mientras está allá fuera (o transporte, como un tiro de perros, para llevarse el ciervo de vuelta a casa). Si es un medioambiente con otros depredadores, como lobos, el olor de la sangre probablemente los atraiga, y los cuervos y otros devoradores de carroña probablemente también aparezcan. El depredador puede intentar alejar al cazador si son lo suficientemente audaces, y atacarlo si están en el medio del invierno. Los comedores de carroña serán una molestia. Los cuervos pueden trabajar de forma tal que mientras el cazador está concentrado en alejarlos, vendrán otros por detrás y robarán pedazos de carne.

Si el cazador solamente quiere la comida, no tiene que tomarse tanto cuidado con la

piel, pero todavía tiene que quitársela de alguna forma, separar la mejor carne del resto del cuerpo, asegurarla para la transportación de vuelta a su casa y decidir qué hacer con las partes que no va a usar. Si quiere guardarlas para usarlas después, o bien las enterrará, si el suelo está lo suficientemente frío, o las atará a un árbol. Si las deja para los depredadores, esto no es un problema, pero si mata al ciervo cerca de su hogar, entonces la carne podría atraer criaturas con las que no quiere lidiar. (Siempre he querido ver una historia donde un cazador despreocupado que ha cocinado su carne al aire libre esté siendo acechado por un dragón).

4) PREPARAR A LOS ANIMALES PARA LA HOYA TAMPOCO ES SENCILLO

Está ese asunto de tener que cocinar la carne, lo cual muchos personajes de fantasía hacen poniendo la carne directamente en el fuego. Si tienen un asadero, ¿de qué está hecho? ¿Quién gira la carne para que no se achicharrada por una parte y quede cruda en la otra? ¿Si están haciendo un estofado (el gran plato básico de la fantasía, de acuerdo con Diana Wynne Jones), de qué está hecho? Carne y agua, sin ninguna hierba, apestaría después de un rato.

Si es un pájaro el animal, no lo ases completo o tendrás la imagen de tus héroes con bocanadas de plumas y reirás, reirás. Si es un pez, descabezarlo y limpiarlo tomaría un rato. Los no mamíferos tampoco saldrán

fuera del bosque, aire, o agua y se tenderán frente a las personas para que hagan con ellos lo que quieran.

5) A MENOS QUE TU PERSONAJE NO SEA HUMANO, LOS SENTIDOS DE LOS ANIMALES SERÁN MEJORES

Esto significa que, por lo general, acechar un ciervo o conejo no tiene ningún sentido para un cazador inexperto. Poner una trampa para un animal tan pequeño como un conejo funcionaría mejor.

Para ciervos y caza mayor, tus personajes pueden sentarse y esperar. Es aburrido, toma mucho tiempo y retrasará la siempre importante Búsqueda, pero es necesario si no tienen más nada que comer. Haz que construyan un refugio y se escondan, o que esperen encima del paso del ciervo lo suficiente para que el ciervo u otra presa pase debajo de ellos. Esto puede ser beneficioso; más allá de agregar una dosis de realidad a como consiguen comida, les hará parecer que están pasando trabajo y no caminando despreocupadamente a través de las tierras salvajes como si fueran por una carretera interestatal.

Pueden también intentar cazar animales cerca de los ríos, donde el sonido del agua corriendo enmascara los otros sonidos, el olor también se mezcla y los animales tienen que bajar sus cabezas para beber. Es posible cazarlos cerca de estanques y lagos, pero probablemente los personajes tendrán

que hacer un poco más de intentos que si lo hacen cerca del río, y si cazan demasiado, entonces las presas comenzarán a irse a otro lugar.

6) INVESTIGA UN POCO MÁS DE LAS FORMAS MEDIEVALES PARA CAZAR

Estas incluyen cazar con perros, con batidores y con halcones. Con excepción de los sabuesos, son raramente usados en la fantasía, y en particular los perros parecen usarse más a menudo para cazar criminales que han escapado. Los animales de presa son menos inteligentes que los humanos, así que es menos improbable que escapen, pero pueden ser peligrosos cuando los acorralan. Los venados tienen sus cuernos y pezuñas. Los verracos sus colmillos. Los lobos sus dientes, y si están corriendo en manadas, y la manada de sabuesos es más pequeña, pueden ganar. Tigres, leones y otros depredadores más grandes son obviamente más peligrosos. Los cazadores no deberían ganar todo el tiempo.

Los halcones tienen su propio subgrupo de cuidados. Tienen que ser entrenados para derribar sus presas y no escapar, y sus cuidadores tienen que preocuparse por no lanzarlos a cazar presas muy grandes. (Un gerifalte podría, probablemente, cazar a la mayoría de los pájaros. Un merlín, no tanto. Y si el cazador está lanzando un cernícalo contra una paloma, debería estar preparado para irse a casa sin comer). La mayoría del tiempo están encapuchados para que no

entren en pánico y atados para mantenerlos en sus perchas; a esos hay que soltarlos antes de volar. Si rompen sus plumas, estas tendrán que reponerse. Los únicos halcones de fantasía que tienen excusas para actuar como lo hacen son los que están vinculados de forma inteligente y telepática a los héroes, e incluso esos están a menudo demasiado domados. Por ejemplo, son capaces de olvidarse de una comida cuando están hambrientos para salir en ayuda del héroe.

7) LOS MENDIGOS NO PUEDEN SER SELECTIVOS

Va a ser muy duro para tus héroes de fantasía ser tan pulcros como los personajes modernos, especialmente cuando viajan a través del campo. Si no están seguros de que animales o plantas pueden ser venenosas, y solamente conocen un puñado que seguramente no lo son, tendrán una dieta más que aburrida. Si nunca han cocinado antes, tendrán que aprender a través de prueba y error. Si los personajes son vegetarianos, pero nunca se han molestado en aprender cómo identificar y comer plantas salvajes, sus opciones son aprender realmente rápido, comer carne o pasar hambre por sus principios. Demasiado a menudo, el autor cobija y mimica a sus personajes de no tener que tomar tales decisiones y eso me hace resoplar. ¿Cómo puede que la princesa vegetariana Raven haga frente al furioso villano asesino cuando no ha tenido que comer otra cosa que no sea el maíz más dulce, tomates y estofado, y nunca ha tenido que escoger

entre pasar hambre o comer carne?

Son ridículos los animales que aparentemente viven en algunos mundos de fantasía. Estoy inclinada a estar de acuerdo con Diana Wynne Jones y su *Ardua Guía a la Tierra de Fantasía*,¹ la cual nota los agujeros en la ecología de la Tierra de Fantasía. Las pocas excepciones son los caballos que parecen mecánicos, conejos, cuervos y algunas veces ciervos y perros.

¹ N del T. Libro que traduje y que te enseña de una manera divertida la absurdidad de los tropos de la Fantasía.

DIATRIBA 85. MÁS PALABRAS MAL USADAS



Veo esas con mayor frecuencia en la fantasía, ya que es lo que más leo, pero también aparecen en artículos de estudiantes, en la escritura profesional y en casi todo lo demás.

PHASE, FAZE

La primera de estas dos es un nombre la mayoría de las veces y significa una etapa,

como las fases de la luna. La he visto muy poco usada como verbo para expresar cierta clase de desvanecimiento lento como «*phased up*». *Faze* es un verbo que significa sobresaltarse o pegar un salto del susto.

Phase no puede ser usado como sustituto de *faze*. O sea que decir:

«*Rhonda blinked, but she wasn't phased*».

(Ronda pestañeó pero no estaba «*phased*»

Está mal. No.

Es parecido al uso de *reign* por *rein* o *shinning* por *shining*, sobre lo que gritaría desde los techos si tuviera que hacerlo. Son palabras completamente diferentes, no se escriben igual, y que suenen parecido no le da al escritor la licencia para usarlas como le venga en ganas.

LOOSE, LOSE

Otro par de palabras completamente diferentes. *Loose* es casi siempre un adjetivo como en: «*The button was loose*» (El botón estaba flojo). Cuando se usa como verbo significa liberar algo deliberadamente.

«*He loosed the horse from its picket line*». (Liberó el caballo del poste). *Lose* implica un

significado no deliberado como en «*He lost his way*» (Perdió el camino).

Estos no se confunden a menudo en pretérito, pero en su forma en presente lo hacen todo el tiempo. «*She wanted to loose him*» significa algo muy diferente de «*She wanted to lose him*» pero la gente los mezcla de todos modos.

CHOOSE, CHOSE, CHOSEN

Sí, *chosen* existe. Es una forma del verbo (elegir) y no se puede decir «*She was chose*» (Ella fue elige) o «*She had chose to remain at his side*». (Ella ha elige permanecer a su lado). Y *choose* no puede ser usado como sustituto de *chose* como en *She choose to stand there* (Ella escoja permanecer allí).

DRAG, DRUG

Drug se usa a veces como el pretérito de *drag* al hablar, pero en ficción (a menos que se trate de un dialecto deliberado) indicará usualmente que tienes un conocimiento inferior de la gramática. *Drag* es regular y tanto su pretérito como su participio son *dragged*.

RIVEN

Este no es solo el nombre del juego de PC, pero también el tiempo pretérito de un verbo que es poco usado, «*rare*», que significa romper, rajar o rasgar algo en pedazos. Si lo

usas como el nombre de un personaje por todos los dioses, estate seguro de que el significado se ajusta. Nombrar Riven a un personaje feliz va a parecer extraño, ya que uno de sus significados es romper o afligir.

RAVEN HAIR

Manido. El color que el autor quiere sugerir es un negro oscuro y profundo, quizás con sombras de algún color, pero los cuervos en realidad no lucen así, sus plumas son de un negro opaco la mayoría de las veces. Si quieres un pájaro con colores en las plumas usa «pelo como ala de estornino» o «pelo como el ala de un zanate macho». Ambos son más bellos y serán menos sucios y con menos probabilidad de estar cubiertos con residuos de cadáveres picoteados. Además, las imágenes serán más frescas.

LUMINESCENCE, LUMINESCENT (LUMINISCENCIA, LUMINISCENTE)

El problema de usar estas palabras como un sinónimo general de luz es que literalmente significa «cambios químicos, bioquímicos o cristalográficos, el movimiento de partículas subatómicas, o la excitación inducida por radiación en un sistema atómico» (diccionario común). Si escribes que tu personaje tiene «ojos luminiscentes», querrás decir que literalmente brillan de la misma forma que lo hacen las luciérnagas. La palabra que debes usar es *luminous* (luminoso), que puede usarse para una luz autogenerada sin que sea necesariamente el producto de cambios químicos.

HAZEL (AVELLANO)

Es difícil ponerse de acuerdo en una definición de este color, pero generalmente es un amarillo-marrón claro, y en ocasiones tiene vetas de otros colores naturales como el azul, gris o el verde. Si un personaje tiene *hazel eyes* (ojos color avellana) pueden tornarse plateados o de oro puro, o verdes con relámpagos azules.

Además *hazel* no es un color de pelo. *Hazel hair* (pelo avellana) luciría muy... extraño en la palabra más educada que puedo usar.

AZURE, CERULEAN, CYAN, COBALT

No todas estas palabras se pueden usar como simples sinónimos del color azul. *Azure* (azul) significa tanto azul con vetas de púrpura como el color del cielo, y en el segundo caso entonces es sinónimo de *cerulean* (cerúleo) (pero sin el sentido del púrpura). *Cyan* (cian) significa azul verdoso. *Cobalt* (cobalto) es un azul muy oscuro, no el color de los ojos humanos. Usar todos ellos de forma descuidada como si significaran lo mismo solo confundirá a tus lectores, y probablemente ellos se pregunten por qué era importante que describieras los ojos del personaje con tantos adjetivos diferentes.

LIVID (LÍVIDO)

Esto significa o pálido o ceniciento, o amaratado, como si alguien te hubiera dado una golpiza. No significa rojo. Si tu personaje se pone lívido de furia, significa pálido de furia, no con la cara roja o púrpura por ella.

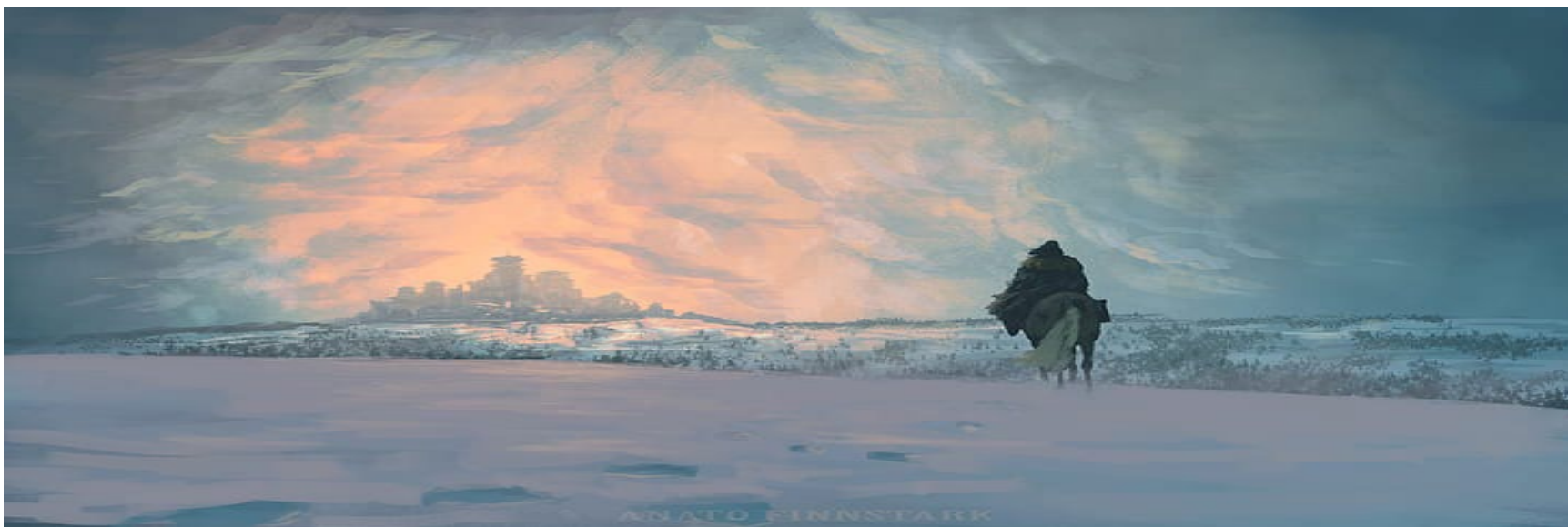
En realidad no estoy segura de por qué esta palabra se usa mal tan a menudo, como no sea que su uso con el color de la piel inspira a la gente a pensar en caras ruborizadas en lugar de pálidas.

WOLFLY

No es una palabra. En algunos pocos contextos es posible usar *wolfish* (lobuno), como en *He gave a wolfish grin* (le dio una sonrisa lobuna). Si estás hablando sobre un lobo o un personaje que se parece a un lobo usa *wolflike* (semejante a un lobo) o *lupine* (lupino).

Una parte sorprendente fue lo de los adjetivos de colores. No estoy segura de por qué me molestan tanto, quizás es porque tratar de imaginarme a un personaje con ojos azules, azules, y cobaltos al unísono me provoca dolores de cabeza.

DIATRIBA 86. LA VIDA EN UN PUEBLO NORTEÑO



Sip, robé el título de la canción.

Hecho aleatorio: Dante Gabriel Rossetti era tan devoto a su esposa Elizabeth Siddal que cuando murió, enterró un manuscrito de sus poemas con ellas. Sin embargo, algunos años más tarde quiso recuperarlos. Tuvo que escabullirse dentro del cementerio en la noche, desenterrarla y recuperarlos.

1) DECIDE CUAN PROBLEMÁTICO ES EL FRÍO

¿Cómo es tu medioambiente norteño? ¿Bosques de coníferas dónde nieva regularmen-

te? ¿Montañas con nieve perpetua? ¿Tundra? ¿Glaciares? (esos dos últimos son muy raros en la fantasía; actualmente estoy intentando recordar la última vez que vi una ambientación tipo tundra y no recuerdo).¹

Cualquiera que elijas, afectará (o debería) la manera en que tus personajes piensan y sienten sobre el frío. Si se va cuando llega el verano o si pueden escapar bajando de las montañas, entonces deben elegir vivir donde lo hacen. ¿Qué hace que los duros inviernos,

¹ N del T. Tipo glaciar hay una en *Mareas de medianoche*, cuarto libro de *Malaz: El libro de los caídos* de Erikson.

o la altura y los peligros de la montaña valgan la pena? ¿Hay piezas para cazar, o minerales que solo estén disponibles en esos lugares en particular?

Si, por otra parte, tienes una tundra, un glaciar o un ambiente similar dónde el frío nunca se va, los personajes tendrán que adaptarse. Puedes llevar esto a un extremo «normal», haciendo que vistan pesadas pieles y vivan sobre y con el hielo, o haciendo que se adapten tan bien que no tengan que vestir ropas. Hay algunas pocas tribus humanas como estas, aunque no demasiadas.

En tales casos, los personajes probablemente sufrirían si fueran forzados a desplazarse a un desierto.

El punto: Reconoce el frío. No tomes el curso usual de la fantasía de mencionarlo solo cuando es conveniente, y olvidarte de él el resto del tiempo.

2) CONOCE CÓMO TU GENTE COMERÍA Y SOBREVIVIRÍA AL INVIERNO

Las personas en los bosques norteros y montañas podrían tener jardines, pero solamente en el verano o en las laderas más bajas. El suelo es probablemente mucho más pobre que en el sur, lo que significa que las grandes cosechas no serían comunes. La comida también tendría que ser almacenada para los meses de invierno, así que la fruta y vegetales que no pueden ser secados o preservados de otra manera, serían lujos. Para la mayoría de su dieta y supervivencia, las personas confiarían en los animales: cabras para el queso y la vestimenta, ovejas (si las tienen) para la lana, los animales que cazan para la carne, y durante los duros inviernos, cualquier animal doméstico que tengan para poder calentarse y tener un contacto cercano.

Los habitantes de la tundra vivirán de forma diferente. La mayor parte de su dieta consistirá en la carne de la caza. Si viven cerca del agua, los pescados y focas serán los candidatos más probables. Pueden cazar balle-

nas, pero tales cazas llevan mucho tiempo, y si viven lejos de cualquier otra persona no tendrán un gran mercado para las barbas de ballena ni el ámbar gris. En verano, la vida será más fácil como todo florece locamente y es joven. El suelo es incluso más fino y rocoso que en un bosque de pinos, y es menos probable que soporte grandes cosechas que los humanos puedan comer. La vestimenta vendrá en su mayoría de las pieles.

3) LA TRANSPORTACIÓN NO SERÁ TAN SIMPLE COMO EN MUCHOS AMBIENTES DE FANTASÍA

Gracias a los Increíbles Caballos Mecánicos de la mayoría de las fantasías europeas, los héroes no tendrán que preocuparse por su medio de transporte. Incluso si se rompen una pata, siempre parece haber materiales cerca con los que construir entablillados, y limpiar las carreteras para llevarlos. La lluvia y la nieve a veces son mencionadas, pero no los detendrán mucho.

Es muy, muy diferente en un ambiente nortero.

Los caballos tendrán problemas en la nieve profunda. Dada las tendencias de la mayoría de los autores de fantasía a ser dramáticos y apilar cada vez más alta la nieve, o usar ventiscas, los problemas se multiplicarán. Un caballo abriéndose paso a través de la nieve es un caballo extenuado, y si el héroe se enfrenta a enemigos, no será tan capaz

de ayudarlo a luchar o correr. Algunos tipos de nieve, como esa que se vidría en la cima, serán casi imposibles de mover. Los cascos de los caballos podrán romperla, pero sus patas se quedarían allí. El caballo tiene que alzar otra pierna y moverla adelante, entonces la otra y la otra. Es un progreso muy lento y arriesgado si este es el único caballo que tienen tus personajes. Las raquetas para la nieve son un mejor transporte, aunque, por supuesto, son más lentos que los caballos.

Los tiros de perros ayudarán en un medioambiente que no sea montañoso, pero de nuevo, el héroe está limitado a cuán rápido puedan correr los perros. También tendrás que mantener comida a mano para ellos, lo que es algo que los héroes usualmente olvidan hacer con los Increíbles Caballos Mecánicos. (Pueden tan solo pastar, corre la idea). Eso significa que cazar o traer consigo gran reserva de pescado seco y carne, los cual ocuparía espacio en el trineo. Sería diferente si hay alojamientos o posadas en el camino, pero incluso esas deberían ser más raras que en el sur, a menos que el héroe se esté desplazando por un camino muy bien conocido.

El punto en esto es: Los caballos no pueden ir a donde quieran, ni siquiera los Increíbles Caballos Mecánicos.

4) LOS DEPREDADORES SERÁN MÁS QUE UN PROBLEMA

Por una cosa: habrá más de ellos. Es perfectamente razonable no esperar un lobo en medio de un asentamiento en el sur. Sería extraño no encontrarlos en los bosques llenos de piezas de caza, incluso si algunos humanos viven allí. Ya que los humanos de fantasía no tienen armas de fuego, carecen de los medios usuales de librarse de los lobos en el mundo moderno. Las manadas serían poco propensas a acercarse a menos que se estén muriendo de hambre, pero habrá competencia por los ciervos, alces, antes en invierno, y probablemente roben el ganado que no haya sido bien protegido.

Por otra parte, los inviernos rigurosos pueden conducir a los animales a hacer cosas que de otra manera no podrían. Robar el ganado vasa ser probablemente mucho más común que matar humanos (a menos que sean bestias malvadas o poseídas), pero serán más fieras y desesperadas, menos dispuestas a escapar ante la mera visión de un humano.

Y finalmente, muchos depredadores nortños tienen ventajas en ese medioambiente que no tienen los humanos. Son más grandes. En un medioambiente de tundra o glaciar, habrá osos polares y orcas. En los ambientes de bosques o montañas, habrá lobos, jaguares y posiblemente lince. Todos pueden ser peligrosos si se les provocan,

especialmente si están cazando la misma presa que los humanos. Y todos ellos pueden moverse más fácilmente en condiciones que atraparían a los humanos. La nieve vidriada que mencioné arriba, en la cual los caballos pasarían un infierno para avanzar, es un terreno por el que un puma podría deslizarse.

5) LAS EXPECTATIVAS Y LAS CREENCIAS DIFÍCILMENTE SERÁN LAS MISMAS

Por una cosa, los personajes probablemente tratarían de llegar a términos con el ciclo de duro invierno seguido por una breve y furiosa primavera, verano y otoño, seguido de nuevo por un duro invierno (o seis meses de oscuridad si los habitantes están lo suficientemente al norte). Su religión podría concentrarse en esto. Quizás creen que el invierno es un castigo por sus pecados. Quizás piensan en el invierno como un poderoso dios. Quizás ven la tierra como inhóspita hacia ellos y no muy amorosa.

Será improbable que sean copias al carbón de las religiones pseudowiccanas que celebran todos los días sagrados celtas. Imbolc, que era el tiempo tradicional en comenzaba la época de la esquila, o tendría que significar algo diferente en este tipo de ambiente, o no importarles en absoluto.

Los personajes serán probablemente también mejores en la supervivencia, más duros, más estoicos. Siempre me sorprende cuando me encuentro con un personaje ado-

lescente llorica en un libro que se concentra en el norte. ¿Cómo tienen tiempo para lloriquear, dadas todas las cosas que tienen que hacer simplemente para sobrevivir, y donde consiguieron las creencias (como la de acostumbrarse a las sábanas de seda) que nadie más a su alrededor parece tener? Las comunidades nortñas usualmente estarán más aisladas gran parte del año, así es un bastante más difícil proponer que está simplemente influenciado por un cuento de hadas del sur.

6) EVITA HACER DE LOS NORTEÑOS LA CULTURA SUPERIOR

Tan divertidas como encuentro las fantasías ubicadas en el medioambiente nortño, muchas de ellas tienen esta tendencia inquietante. Los sureños son mostrados como suaves, gordos, débiles, incapaces de hacer algo que valga la pena (tienen arte y música, pero esos no son algo que merezca el tiempo de los nortños), y a menudo son esclavistas. Y, la mayoría de las veces es la narrativa quién los juzga, no solo esos personajes criados en la tundra, glaciar o montañas.

Intenta mostrar los defectos en ambos sistemas. Mientras los nortños pueden saber mucho más sobre cómo sobrevivir en el desdoblado, como despellejar animales y cómo lidiar con el frío, probablemente estarían indefensos en un medioambiente de jungla, y no sabrían cosas que la mayoría de los su-

reños darían por hechas, como ajustarse al violento cambio de estaciones.

Aquí es necesario el estudio y la investigación, debido a que muchos autores de fantasía no viven en ambientes fríos o lo hacen, pero solamente en hogares con las facilidades modernas y sin la necesidad de confiar exclusivamente en la caza.

DIATRIBA 87. DESIERTOS



Que me enseñará a esforzarme y ser lista
tan temprano en la mañana

He tenido el poema de George Meredith *Love in the Valley* (Amor en el Valle) rebotando en mi cabeza desde hace cinco días. Escribo un verso de él aquí para ver si se calla y deja de molestarme.

*Mother of the dews, dark eye-lash'd twilight,
Low-lidded twilight, o'er the valley's brim,
Rounding on thy breast sings the dew-de-
lighted skylark,
Clear as though the dewdrops had their voi-
ce in him.
Hidden where the rose-flush drinks the ra-
yless planet,*

*Fountain-full he pours the spraying fountain-
showers.
Let me hear her laughter, I would have her
ever
Cool as dew in twilight, the lark above the
flowers
Madre del rocío, crepúsculo azotado de
ojos negros*

Crepúsculo de techo bajo sobre el borde
del valle
Rondando en tus pechos canta la alondra de-
leitada de rocío
Clara como si las gotas de rocío tuvieran en
él sus voces
Oculta donde el rubor bebe el planeta sin
rayos
Repleta de fuentes derrama los atomizados
aguaceros de las fuentes
Déjame escuchar su risa, la tendré por
siempre
Fría como el rocío en el crepúsculo, la alon-
dra sobre las flores

1) VARÍA EL PAISAJE DEL DESIERTO

Los desiertos en la fantasía parecen ser du-
nas, dunas, dunas y algunas veces planicies
de arena, con un oasis o dos. Aburrido, abu-
ruido, aburrido.

Hay otros tipos de paisajes de desierto. Por ejemplo, mira el Oeste Americano. ¡Hay algunas veces grandes rocas en los desiertos, así como hay dunas! O valles, ¡aunque admítámoslo, valles secos! O cañones. O hay desiertos de arcilla, los cuales soportan algún tipo de vida. Hay desiertos con lagos de sal. Y hay pantanos de sal.

Admítámoslo, las dunas están bien y pueden darnos mucha excitación en las manos de un buen autor. Pero hay más paisajes desérticos que eso. Incluso las dunas a menudo no llegan al rango máximo que podrían tener. No se mueven con el viento, que es algo que sucede en los desiertos reales. Nunca nadie tiene problemas con ellas. Ni nunca han hecho formas interesantes debido al viento.

Es el trabajo del autor hacerlas interesantes. Así que hazlo.

2) LA TEMPERATURA EN EL DESIERTO VARÍA AMPLIAMENTE

Hay calor durante el día, el cual la mayoría de los autores hacen un intento de que se note, pero también hay frío en la noche. Si tus personajes no están acostumbrados a viajar por el desierto, uno u otro deberían ser al menos un inconveniente para ellos, y aterrorizarlos en el mejor de los casos. Siempre pongo los ojos en blanco con impaciencia cuando leo acerca de personajes de bosques, junglas o ambientes norteros que se adaptan fácilmente a un desierto. Las reglas de supervivencia son casi siempre enteramente diferentes,

pero, por supuesto, los héroes de una novela de fantasía no pueden ser vistos cometiendo errores, así que saben que hacer, como si hubieran vivido allí toda su vida.

Aquí hay algunos consejos para asegurarte que no le estás dando vía libre a tus héroes por accidente:

La arena se mete en todos los lugares, en todos.

Las ropas negras atraen el calor. Las blancas lo reflejan.

Jadear, llorar, escupir, sudar, vomitar y orinar son todas pérdidas de humedad. Tu heroína adolescente debería ser abofeteada (más de lo usual) por tener una adaptación difícil al desierto. Y siempre he querido ver a los personajes de fantasía tener que coleccionar su orina y beberla.

Desplazarse durante el mediodía, el momento más caliente y con menos sombras, no es una buena idea.

Tropezar con un oasis cuando no conoces las rutas del desierto es extremadamente improbable.

Cubrirse la cabeza será necesario para evitar que el sudor corra hacia los ojos de tu héroe.

Necesitarán alguna forma de lidiar con el frío: mantas, fuego, una caverna, y eso significa que deberán cargar con mantas y leña.

3) TODAS LAS MONTURAS DEL DESIERTO TIENEN ALGUNA DESVENTAJA

Los caballos pueden lidiar con el desierto, los caballos árabes fueron originalmente criados específicamente como monturas para tales condiciones, pero bebían mucho, así que gran parte de su fuerza y tiempo lo gastarían transportando el agua. Algunas razas de caballos pueden seguir adelante con menos agua, pero serán correspondiente más pequeños y débiles. Las monturas al estilo de las árabes son tu mejor opción. Usar caballos de tiro o de guerra sería un gran error y, probablemente, terminen muriendo a lo largo de la ruta.

Los camellos están, por supuesto, mejor adaptados al desierto, pero avanzan a trompicones, los pasos tambaleantes los hacen más difíciles de montar, y los personajes acostumbrados a montar caballos no deberían ser capaces de saltar sobre la espalda de un camello y montarlo felizmente. También son más lentos y más testarudos que los caballos. Sin embargo, pueden durar mucho más con menos agua (parcialmente bebiendo como maniacos en cada oportunidad que tienen y masticando plantas para sacar su agua), y sobreviven mucho mejor a las tormentas de arena porque pueden cerrar sus ojos y fosas nasales para prevenir la entrada de la arena. Son de gran uso cuando los per-

sonajes no están familiarizados con el desierto y quieren sobrevivir.

Los burros y mulas son también posibles monturas, aunque sufren algunas de las desventajas correspondientes, por ejemplo, no son capaces de llevar tanto peso como los caballos y necesitan beber más que los camellos.

Cada vez que veo un personaje de fantasía cruzando un desierto sobre un caballo, sin ninguna mención del agua extra, sueño con ser capaz de entrar en el libro, romper las piernas del caballo, derramar toda su agua y dejar al personaje preguntándose qué hacer. Eso podría darle a él o ella, algunos problemas reales, ya que el autor no lo hace.

4) VARÍA LA VIDA DEL DESIERTO

Algunas veces parece como si los únicos animales que existen en los desiertos de fantasía son los camellos, esos caballos imposiblemente poco bebedores de agua, serpientes y escorpiones. Hay más animales que esos en los desiertos, y que no son imposibles de atrapar o cazar.

En áreas donde hay cactus gigantes, probablemente habrán búhos duendes, pequeños pájaros que hacen sus nidos en los agujeros vacíos de los cactus. En áreas con charcas, no importa cuán pequeñas sean, o justo después de la lluvia cuando el desierto florece (ver debajo), habrán sapos y otras criaturas que viven cerca del agua, aprovechando-

se de esta tan rápido como pueden. En las áreas apropiadas hay zorros del desierto, insectos, liebres, ratas, jerbos, serpientes, roedores, ovejas cornudas, águilas doradas, termitas, ganado salvaje, cuervos y varios tipos de halcones, lagartijas, pumas y otros.

Si tus personajes tienen algo de experiencia en la caza, no estarán indefensos en estos ambientes, y tus desiertos no tendrán ninguna excusa para estar deshabitados.

5) EN LOS DESIERTOS LLUEVE DE VEZ EN CUANDO

Es muy raro, pero sucede. Hay dos sucesos que casi nunca he visto en los libros de fantasía, pero los cuales agregarán color a una aventura en el desierto:

Inundaciones repentinas: Si tus personajes están acampando en un cañón o en un arroyo cuando llega la lluvia, tendrán una aventura en sus manos lo quieran o no. El agua es canalizada entre los muros con una velocidad enorme, especialmente en lugares donde el suelo y las rocas son pronunciadas, pueden golpear a tus personajes y lanzarlos lejos antes de que sepan que está ocurriendo. Cruzar el río por puentes de troncos temblorosos nunca ha sido así de excitante.

Flores: Muchos desiertos tienen semillas de flores que están esperando por esa repentina lluvia para florecer. Es más posible que suceda en primavera, pero las estaciones pueden variar. No dura mucho, pero mien-

tras lo hace, florecen muchas y de muy variados colores durante todo el desierto y el cambio puede ser sobrecogedor. Los animales también florecen durante este tiempo, especialmente los habitantes del agua como las ranas que se aparean frenéticamente y ponen sus huevos. Los personajes que viajan a través del desierto podrían encontrarse en una tierra muy diferente de la que esperaban. Quizás podría incluso estar ligado a la magia en tu mundo; quizás los magos consiguen raros ingredientes de las flores salvajes de un desierto, o un viaje durante la temporada florecida es necesario para que una joven despierte sus poderes mágicos.

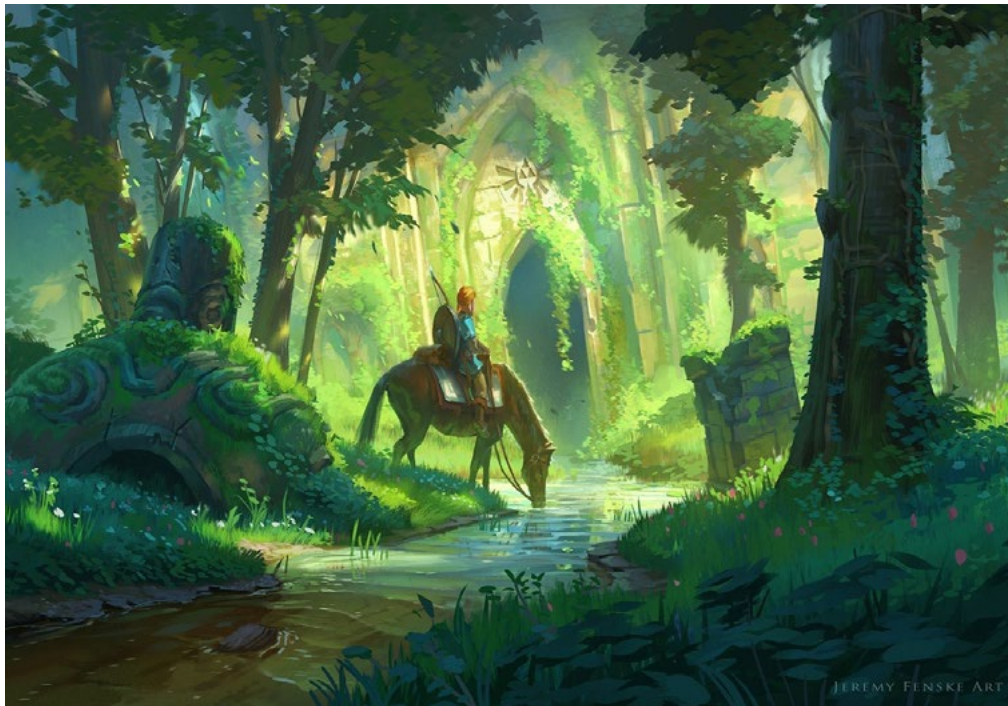
6) NO HAGAS CADA CULTURA DEL DESIERTO EXACTAMENTE IGUAL AL RESTO

Hay buenas razones para tener algunas similitudes, como el cuidado con el agua y la cobertura de sus cabezas, pero no hagas a cada cultura de fantasía una copia de la arábica o islámica de nuestro mundo. Hay demasiadas de estas, incluso cuando la presencia de la magia, la carencia de religión, o la influencia de otras culturas cercanas les darían a los habitantes del desierto una buena razón para ser diferentes.

Si necesitas ejemplos de cuan diferentes son las culturas del mundo real, sin magia y en áreas cercanas, ten en cuenta que el judaísmo, el cristianismo y el islam, todos florecieron en el desierto, pero emergieron con diferentes tradiciones religiosas, nombres y énfasis.

¿Por qué demasiados autores de fantasía piensan que desiertos = calor y falta de agua, y nada más?

DIATRIBA 88. JUNGLAS



Si eso trajo «El león duerme esta noche» a tu cabeza, estoy haciendo mi trabajo.

La mayoría de las novelas de fantasía que he leído no están situadas por completo en junglas;¹ le dan a los héroes un lugar para

¹ N del T. Blood and Bone, de Ian C. Esslemont no había sido publicado, todavía no he traducido el resto del artículo, pero más realista que esa jungla, pocas. Aunque otro buen ejemplo de jungla está en el segundo libro de *Las Monarquías de Dios*, Paul Kearney.

vaguear en busca de esa interesante estatua perdida de Krackakawak o algo parecido. Pero incluso como escenarios menores, pueden estar mejor hechas de lo que están.

1) DATE CUENTA DE CUAN VIVA ESTA LA JUNGLA

No es un bosque. Hay insectos por todos lados, pájaros, lianas, árboles y flores. (Lo cual puede causar problemas; más de esto

en un momento). No necesariamente vas a ver cada animal que haga un sonido, pero tampoco vas a tener largos periodos de silencio. Si el silencio comienza a expandirse, es casi por completo seguro que habrá un gran depredador cerca, cuya atención los pequeños animales no quieren atraer. Sin embargo, ni siquiera un tigre que pasa por una parte de la jungla la acallará por completo. Habrá silbidos, gritos, aullidos, rugidos, siseos y escupitajos.

Los héroes acostumbrados a los bosques tienen derecho a ponerse nerviosos en la jungla (algo que no sucede nunca). Un personaje podría caminar todo un día a través de un bosque sin nunca ver más que un pájaro o ardilla ocasional, especialmente si no está entrenado en la observación y los animales son tímidos con los cazadores. No debería haber esa ausencia de vida en una jungla. Los agujeros en los ecosistemas de fantasía son un mal en cualquier parte, pero pon un poco de cuidado extra aquí.

2) DESPLAZARSE A TRAVÉS DE LA SELVA ES JODIDAMENTE DIFÍCIL

A menos que haya ocurrido un incendio y limpiado un buen número de árboles, habrá plantas a cada paso del camino. Las lianas y otras enredaderas que cuelgan de los árboles pueden golpear en la cara a los aventureros desprevenidos. Las enredaderas so-

bre el suelo pueden hacer que se enreden. La maleza que se agrupa puede prevenir el avance por completo, si no se usa un machete o un instrumento similar. Las raíces de los árboles, los inesperados desniveles del suelo, los animales que se acurrucan inmóviles para evitar ser detectados, hacen que caminar por el suelo de una selva sea mucho más penoso que trotar por la sala de tu casa.

El problema viene cuando los autores de fantasía hacen tan fácil caminar en la jungla como por una sala. Aparentemente alguien ha pasado y limpiado la carretera o, los héroes siguen una «ruta comercial», incluso si el camino por el que están moviéndose ha estado perdido durante cientos de años.

Antes de darles a tus inexpertos héroes vía libre para cruzarla cuando quieran, pregúntate a ti mismo por qué alguien mantendría una carretera abierta. ¿Los adoradores del dios cuyo templo están buscando realmente dan la bienvenida a los visitantes? Si es así, podrían limpiar regularmente el camino. Si no, no tiene sentido que tus héroes no gasten una inmensa cantidad de tiempo pasando trabajo, gruñendo y sudando.

3) LA JUNGLA CRECE ENORMEMENTE RÁPIDO

Hay razones por las que las ciudades perdidas en los bosques lluviosos convencen a las personas. La jungla es como un océano o un desierto en este sentido; puede tragar-

se asentamientos humanos sin dejar señales de que han estado allí. A menos que tus héroes sean lo suficientemente afortunados para tropezar con templos, muros o lo que sea por accidente, será improbable que encuentren un lugar que fue abandonado incluso hace unos pocos años.

Los autores de fantasía algunas veces intentan evitar esto haciendo que los héroes memoricen marcas que no cambian. El problema es que esas marcas, como colinas desnudas, es probable que se cubran de maleza, o cuando los héroes no tienen manera de sobrevolar la jungla y tener una vista panorámica de la tierra. Incluso los obeliscos de piedra pueden ser cubiertos por enredaderas que crecen a su alrededor y los tumban. Si los árboles y las enredaderas se comen las marcas también, los héroes merecen estar dando vueltas y tropezones, ser salvados únicamente por la suerte.

Si vas a hacer que tus héroes encuentren el camino de vuelta a un sitio ancestral, elige una marca que puede ni ser ocultada fácilmente ni que se pierda tras olas y olas de verdor, o vas a tener, en palabras de Rudyard Kipling, «a la rugiente selva en todo su esplendor en un lugar que había sido arado hace menos de seis meses», y los héroes diciendo, ¿Ehh?

4) LA JUNGLA ES CALIENTE

Sí, otra verdad obvia y con la que muchos autores no lidian lo suficientemente bien.

Tampoco es el sol lo único que hace a la jungla tan caliente; es increíblemente húmeda la mayoría del tiempo, de una manera distinta al desierto, y eso significa que incluso personas que están preparadas para el calor van a tener problemas que no tienen en un desierto.

Primero, el esfuerzo de atravesar una jungla, ya sea cortando a través de las enredaderas o simplemente caminando, hará que tus personajes suden. Sin embargo, no pueden vestir ropas ligeras si no quieren ser comidos vivos por los cientos de insectos que también están presentes. Así que tienen que vestir ropas gruesas y sudarán bajo ellas. Eso no los va a hacer sentir bien u oler muy bien.

Otra, el aire es difícil de respirar, especialmente si tus personajes son habitantes de montañas o desiertos y están acostumbrados a que el aire sea considerablemente más ligero. Puede sentirse como si estuvieras siendo ahogado con una sábana húmeda si no estás acostumbrado. Y, mientras tanto, vas a tener que mantenerte caminando y sudando. No hay forma de escapar, al igual que en las montañas si uno se dirige hacia abajo.

Y, finalmente, la putrefacción en la jungla es intensa. Pon algo en el suelo y las plantas, además del calor, lo reducirán a sus componentes tan rápido como sea posible y lo harán parte del suelo. Los héroes que entienden comida regresarán más tarde para

no encontrar ninguna comida, a menos que la pongan en una caja hecha de metal. Los cuerpos de los personajes que mueren van a tener que ser enterrados o quemados inmediatamente. Si los dejas allí, el calor comenzará a podrirlos y fluidificarlos en menos de una semana. El cuero, las ropas y otro tipo de materiales que no son metal o piedra tendrán los mismos problemas. Incluso el metal puede empezar a oxidarse si lo dejas mojado.

No les hagas las cosas fáciles a tus héroes, especialmente si vienen de ambientes menos húmedos. Habrá todo tipos de cosas que harán la aventura potencialmente dura.

5) LAS ESTACIONES NO SON LAS MISMAS

Si tus personajes están viajando durante la estación no lluviosa, deberían estar sujetos a un calor mutilador y tener problemas para encontrar agua. Los manantiales y los ríos que encuentren serán más pequeños de lo normal, y es probable que atraigan la vida salvaje. Nada como detenerse sobre una charca para tomar un trago para encontrarte con que eres el blanco del ataque de una pitón enfurecida.

Si es durante la estación lluviosa, los héroes deberían tener un conjunto completamente distinto de problemas. La lluvia en la jungla es a menudo intensa, casi constante, será difícil mantener las ropas y suministros secos, y probablemente los ríos crezcan y las tierras bajas se inunden. Los personajes no encontrarán refugio bajo los árboles, ya

que las hojas pueden descargar fácilmente el agua que acumulan y empaparlos. Si se refugian en valles, tendrán que vigilar por si ocurren desbordamientos de los ríos. Si están siguiendo un camino definido, los animales pueden estar usándolo como una ruta de escape o el agua puede convertirlo en fango.

Nunca he visto un personaje de fantasía atrapado en una tormenta en la jungla, golpeado, mojado y hambriento sin lugar donde refugiarse, jodería sus vidas, pero sería divertido.

6) RECUERDA DESCRIBIR LA JUNGLA

Es probablemente el hábitat más colorido en el mundo de fantasía y los autores que tienen problemas de prosa púrpura con los que trabajar no encontrarían un tema mejor. A menos que haya una sequía, las flores estarán por todas partes y tendrán distintas tonalidades. Cotorras, ranas venenosas y aves del paraíso podrían ser habitantes de tus junglas y ninguno de ellos es gris. Ni lo son los monos y lémures, los tigres, leopardos, ocelotes y jaguares.

Una cosa que casi siempre me decepciona es cuando un autor, que puede encontrar infinitas variaciones de verde para describir un bosque, de la alguna manera no usa más que la paleta más obvia de la jungla. Si no estás seguro de que tipo de medio ambiente de jungla quieres, o que tipo de animales y flores son los más comunes, por el amor de los dioses, investigalos.

Para descripciones buenas y realistas de junglas en la fantasía, lee la saga de la *Compañía Negra* de Glen Cook, las cuales usan la mitología y ambientación indias y vietnamitas, o las *Monarquías de dios* de Paul Kearney, las cuales describen un mundo alternativo dónde los personajes han comenzado a explorar su versión de América. La mejor descripción del calor, los insectos y los problemas de viajar por la jungla que he leído.

1) NO HAY MUCHO ESPACIO EN UN NAVÍO

DIATRIBA 89. ALTA MAR



Yo estaría deambulando a su alrededor con expresión de estar perdida. ¿De dónde salieron esas cabinas? ¿Dónde encontraron el espacio para ponerlas a todas? Si no es una nave que normalmente lleva pasajeros, ¿por qué las tienen siquiera?

Los navíos de velas, especialmente los dedicados a transportar carga o pescado, los cuales parecen ser los que abordan los personajes de fantasía, usualmente no tienen

cabinas para pasajeros. El capitán puede ser una excepción, pero su aislamiento es el privilegio de su rango y antigüedad. Puede renunciar a su cabina en favor de un pasajero que pague muy bien, pero incluso entonces, habrá solo una cabina a la que renunciar y no una muy espaciosa. La mayoría del espacio estará dedicado a la transportación de lo que sea por lo que están siendo pagados los marineros.

Eso también nos guía a consideraciones prácticas sobre vivir a bordo de un navío. No hay mucho espacio para mantener a los caballos de los personajes, si los tienen. Mucho dinero no necesariamente persuadirá al capitán de llevar carga inútil; su reputación personal como un transportista confiable, así como también previos tratos, podrían estar en juego. Y, por supuesto, difícilmente habrá la privacidad y el lujo que los personajes de fantasía dan por sentado.

2) LA COMIDA ES UN RECURSO DEL QUE PREOCUPARSE

Los navíos pueden cargar fruta fresca y granos para evitar el escorbuto, pero tendrán que tener algún método para almacenarlas. Otros tipos de comida son preferibles como las galletas, la carne salada y el pescado seco, así como cualquier cosa que resista y sea duradera que pueda ser almacenada con un mínimo de espacio.

He leído algunas historias de fantasía donde cada comida a bordo del navío era caliente, y donde los personajes nunca comen algo peor que un poco de pan duro. Deben haber tropezado con el equivalente en su mundo de nuestros cruceros de lujo. La comida fresca, recién cocinada estará disponible a veces, como pescado atrapado en redes de arrastre. Alguien con prisa, como cuando se prepara el navío para una tormenta, sería más propenso a tomar alguna comida rápida de galletas duras o pescado seco antes de meterse de lleno en el asunto.

3) NO EXAGERES LOS EFECTOS DEL MAREO

Afecta a algunas personas muy mal y a otros ni siquiera, especialmente si han navegado antes o están acostumbrados a las aguas crispadas. Es improbable que un grupo enteros de fantasía quede completamente incapacitado por el mareo.

Un problema mucho más grande y que raramente se aborda, es encontrar la «pierna de mar». Los marineros estarán acostumbra-

dos a una nave que se mueve, se lanza y se escora y sumerge en las aguas en cualquier momento. La mayoría de los visitantes no podrán. El problema sería peor, no mejor, si han pasado días en sus camas sin ninguna oportunidad de caminar y acostumbrarse al efecto. Sin embargo, de alguna forma, después de haber estado vomitando, metidos en la cama sin comer, los personajes de fantasía caminan perfecta y grácilmente por las cubiertas hacia los puertos.

Es raro.

4) LA SAL ESTÁ EN TODOS LADOS

Satura los rostros, agrieta los labios y el cuero, cubre las ropas y se mete dentro de ellas. Hace que los trinquetes se encojan y se enrollen debido al aire de mar y necesitan ser reparados. Nada dura por siempre a bordo de un navío parcialmente debido a eso.

Por supuesto, es diferente si tus personajes estuvieran viajando por un lago. Pero la mayoría de los autores prefieren llevar a sus personajes a alta mar, mientras al mismo tiempo evitan los problemas.

Los personajes de fantasía no deberían vestir de seda o manejar armas invaluable de demasiado tiempo al aire libre. La humedad podría arruinarlas. Mantén las espadas en fundas de cuero aceitado más que tenerlas fuera todo el tiempo, a menos que a Heroson el Bravo realmente no le importe que su

espada se oxide.

5) LOS TIBURONES NO SON LOS ÚNICOS ANIMALES QUE SIGUEN A LOS NAVÍOS

Aunque se congregan en medio de la nada en los libros de fantasía cuando los autores los necesitan. Me hace preguntarme si esta es la razón por la que algunas especies de nuestro mundo están en peligro de extinción en nuestro propio mundo; los autores de fantasía los secuestran a través de portales para amenazar a sus personajes sin pedir permiso.

Sin embargo, si los navíos van lo suficientemente rápido habrá delfines buscando calbalar la ola que van dejando. Las gaviotas generalmente siguen a una nave por la basura que consiguen cuando la arrojan por cubierta. Los peces voladores a veces lo hacen por la misma razón. Los tiburones son más propensos a venir por la basura o las redes de arrastre, que para conseguir una presa, que probablemente no caerá de ninguna manera de la cubierta.

(Pobres tiburones. Los autores los hacen aparecer, pero, ¿cuán a menudo los alimentan? No mucho).

6) LAS TORMENTAS EN EL OCÉANO NUNCA SON AGRADABLE

Los navíos se sacuden con tanta fuerza que es difícil mantenerse de pie. Olas inmensas impactan en la nave y pueden barrer a los que están en la cubierta. Si hay caballos en

la bodega, pueden patear el casco y crear agujeros que dejen entrar el agua. Si va a encallarse, es casi seguro que se abrirá por la mitad, se inundará y se ahogarán. Un mástil roto arrancará las velas y aplastará a cualquiera bajo él. Las velas rasgadas no sirven de nada para dirigir un navío. «Escapar antes de la tormenta» no es siempre la mejor manera, o la más segura. De hecho, siempre me impacta que la mayoría de navíos de fantasía no intenten encontrar refugio en una ensenada y se mantengan allí, velas recogidas y con el ancla lanzada, esperando a que pase la tormenta.

Si vas a hacer que tus personajes pasen por una tormenta, hazlo parecer real. Haz que tengan problemas para encontrarse unos a otros, así como a los botes salvavidas. No fuerces a los marineros a sacrificar sus vidas para que así la Heredera de Clackadoodle pueda escapar; en esa situación, es mucho más probable que todos estén por su cuenta. Dale a los personajes heridas mutiladoras o al menos, la posibilidad de sufrirlas. A los mástiles, las olas y los maderos sueltos no deberían importarle quiénes son los héroes.

Las tormentas en el océano son también una buena oportunidad de separar a los personajes. Si llegan a la costa en la misma isla o continente, es probable que no sea en el mismo lugar. O unos pocos de ellos podrían morir en el océano mientras otros escapan. (Improbable, por supuesto, pero siempre te-

nemos esperanzas).

Hablando de lo cual...

7) LOS DÍAS DIRIGIÉNDOSE HACIA LA COSTA NO HACEN NADA POR NADIE

Es probable que un personaje esté agotado después de estar pegado a un tronco por días, especialmente si él o ella no ha bebido agua durante la mayoría del tiempo. El sol puede ser inclemente y la carencia de agua (si el personajes no tiene), devastará el cuerpo mucho más rápido que la carencia de comida. Labios rotos, fiebre, cansancio y una sed extrema, además del hambre, probablemente dejen al personaje desvalido.²

O debería.

Este es otro caso donde el autor interviene. Las ropas cubren los lugares correctos para mostrar músculos trenzados o pechos cremosos. (¿Por qué todavía son color crema después de haber estado expuestos a la sal y el sol?) El cabello nunca está endiabladamente enredado. La fiebre nunca hace que los ojos del personaje brillen con locura o tenga la cara sonrojada. El sol nunca quema nada vital. Si la vida del personaje está en peligro, y él o ella logran alzarse y escapar en un corto período de tiempo, incluso cuando la carencia de comida, agua y ejercicio debería hacer mucho más probable que tro-

² N del T. Yo diría que a un paso de la locura y comenzar a beber agua de mar, lo que solo haría que en unas horas muriera por deshidratación debido a la diarrea.

pezara y se cayera tras unos pocos pasos.

Sé realista, por el amor del océano. O al menos explica por qué el personaje está reaccionando irrealistamente, en vez de someter a todo en el mundo a un tratamiento de novela romántica.

8) USA LA TERMINOLOGÍA NAVAL CORRECTAMENTE

Puerto o babor, que es el lado izquierdo de un navío, estribor, que es el derecho. La proa que es la parte frontal del navío, la popa que es la parte trasera. Los nudos son una unidad de medida de la velocidad de un navío.

Está bien si no vas a usar estos términos; quizás tu mundo tiene su propio conjunto de términos. Pero si escoges términos navales normales, asegúrate de que sabes qué son.

Pienso que el siguiente será sobre el fondo marino.

lba a ser sobre el fondo marino, pero decidí que no.

1) SI TIENES UN PASTO ALTO, NO SERÁ FÁCIL VER A GRANDES DISTANCIAS

Por supuesto, es obvio, pero muchos grupos de fantasía parecen perderse y encontrarse sin ningún problema por todo el mundo de fantasía, incluyendo las praderas. Pienso que los pastos altos lo harán más difícil, no más fácil. Pueden proveer refugio de los enemigos que los están persiguiendo, pero también significa que pueden perderse de vista unos a otros muy fácilmente. El pasto puede ser como la bruma, en la que los miembros de un grupo están a solo unos pocos pasos de cada uno y escondidos pero nunca lo saben.

Los caballos pueden ayudar a los personajes a ver sobre el pasto, pero tendrán que cargar con el esfuerzo de forzar el paso a través de él. Si no estás acostumbrado a tal terreno, o si ha llovido y el suelo está cubierto de barro así como también de pasto, será extremadamente cansino seguir montando al final del día y el caballo necesitará descanso y cuidados extras.

2) LAS PRADERAS SON VÍCTIMAS DEL VIENTO

Sin montañas, bosques o colinas que lo detengan, el viento azotará mucho más fuerte sobre las praderas. Un personaje atrapado por el viento no podría agachar su cabeza ni tomar más que unas bocanadas de aire para escapar de él. El viento seguirá barriendo

a pesar de él, y tiene buenas posibilidades de tumbar al héroe, especialmente en terrenos húmedos o inestables. Si el héroe está guiando un caballo cargado con bultos, o si está cargando algo que tiende a aplanarse y atrapar el aire, el viento podría desperdigar lo bienes y enviarlos lejos en la distancia.

3) LAS LLUVIAS TAMBIÉN SON IRRITANTES

La lluvia causa el terreno inestable previamente mencionado, desborda los ríos que puedan existir en la pradera e incrementará la tendencia de que los ríos clamados se conviertan en rugientes rápidos. El pasto, a menos que esté apilado firmemente o construido en forma de casa, tampoco puede proveer mucho refugio de la lluvia, así que tus héroes se apilarán indefensos al descampado y maldecirán su destino. Tienen que hacerlo así, sin embargo, las lluvias que vienen de costados en algunos puntos no los dejarían avanzar. Tus personajes no serán capaces de ver muy lejos o resistir su azote durante mucho tiempo para lograr algún progreso.

De nuevo, la nieve es peor. Puedes quedar atrapado en una ventisca fácilmente, dado el viento y la carencia de obstáculos para detener el vuelo de la nieve. Viajar en una ventisca en las llanuras es imposible. (No, no me importa que tu héroe tenga una fuerza sobrehumana; aun así estará ciego e incapaz de ver si está a punto de caerse dentro de un agujero o un río). Cuando el viento deja de soplar, entonces los héroes tendrán que

lidiar con el problema de la nieve apilada en capas de varias decenas de centímetros de altura. Los humanos y caballos pueden atravesarla, pero solamente con mucho empuje y esfuerzo, así que después de un tiempo el exhausto caballo no les servirá de mucho a los héroes. (Mira también la diatriba sobre los medioambientes norteños).

4) LAS MANADAS SON PELIGROSAS

Algunos autores de fantasía, aparentemente se arrepienten de la pérdida de los búfalos, así que hacen que sus praderas estén llenos de ellos, gatos salvajes, caballos salvajes o venados de alguna clase. Entonces los personajes se ponen a perseguirlos en sus caballos o admirarlos mientras trotan majestuosamente.

Sin embargo, si los personajes se quedan atrapados en el paso de una manada morirán. Es improbable que los animales los vean a tiempo, especialmente si los personajes están acostados, de forma que mientras algunos animales los rodearán o los saltarán, otros no serán capaces de hacerlo. (Si el rebaño es lo suficientemente grande, la propia presión podría evitar que cualquiera de ellos los evite o salte). Morir aplastados por los cascos de búfalos salvajes no es una manera muy glamorosa de morir. La débil esperanza de que el rebaño se divida alrededor de tus personajes como un río alrededor de una roca y los haga lucir dramáticos y geniales, difícilmente suceda.

DIATRIBA 90. PRADERAS



5) LOS ÁRBOLES PROBABLEMENTE SERÁN PEQUEÑOS Y LLENOS DE MATORRALES

Algunas veces (traducción: demasiado a menudo), los autores de fantasía plantan arboledas, o un bosque completo, en medio de las planicies sin ninguna razón aparente. A menos que tengas una explicación mágica para esto, NO DEBERÍA SUCEDER. El viento constante hará que la mayoría de los árboles sean torcidos y enredados, no los magníficos robles que la mayoría de los autores sienten que son los únicos árboles «apropiados» para un bosque.

Además, sin una explicación mágica, ¿cómo llegaron allí esos árboles en primer lugar?

¿Por qué echaron raíces y crecieron tanto, y no hay más? ¿Por qué no se convirtieron en un bosque, si el suelo era fértil, o por qué siguen allí, si el suelo y el viento son tan hostiles con los invasores?

6) LAS PLANICIAS PUEDEN SER MUY, MUY SECAS

Este no es siempre el caso, pero lugares como las pampas de Sudamérica son calientes y desagradables. El agua es rara y la carencia de refugio del sol hace que viajar también sea peligroso de día. El pasto, si es lo suficientemente alto, también puede causar que el grupo se disperse fácilmente y puede refugiar depredadores que verían

desde una gran distancia en campo abierto. Si es un escenario indio/africano, los tigres pueden asechar a tus personajes en paz y comodidad mientras están jugando a «Marco Polo» entre ellos, en un esfuerzo por volverse a reunir. Y, en un medioambiente más seco, los tigres probablemente estarán más hambrientos.

7) EL PAISAJE DE LAS PRADERAS PUEDE VARIAR

Pueden haber cañones cavados por ríos, cañadas, madrigueras subterráneas, cuevas superficiales y pequeñas colinas. Probablemente sería muy difícil atrapar criminales que conozcan bien las planicies, con todas las madrigueras y cuevas que tienen para esconderse) para no mencionar ese molesto problema de esconderse en el pasto alto y no ser fácilmente visibles incluso desde caballos). De la misma forma, los intrusos que galopan hacia la cima de las colinas para tener una mejor visión, son excelentes objetivos para las flechas de los arqueros ocultos.

Si el pasto es lo suficientemente pequeño para no molestar la visión, todavía puede ser un problema para los caballos. El pasto es todavía lo suficientemente alto para esconder hoyos de topas, agujeros de perros de la pradera, pequeñas desniveles abruptos, etc. Un caballo se puede romper una pierna

en un suelo que luce perfectamente claro y nivelado.

8) TODA ESA VASTEDAD AFECTA LA PERCEPCIÓN DEL CIELO

El sol puede parecer sobrecogedor, así como la luna y las estrellas. Ya que la mayoría de los mundos de fantasía no tienen ciudades con suficiente luz como para emborronar la del cielo, particularmente en las praderas, los personajes notarán fácilmente las luces celestiales. Si vienen de un lugar menos abierto, o de nuestro propio mundo, sería una buena idea notar sus reacciones respecto a esto.

9) INTENTA EVITAR HACER QUE TUS CULTURAS DE LAS PRADERAS SEAN EL ESTEREOTIPO DE LOS NATIVOS AMERICANOS

De nuevo, como con las culturas del desierto y su parecido a los musulmanes, algunas similitudes serán inevitables. Tu pueblo probablemente cazará grandes animales de las planicies (aunque no acostándose en su camino). Probablemente monten caballos. Probablemente embosquen a los extraños escondiéndose en el pasto.

Sin embargo, no hay necesidad de hacerlos clones en valores, religión y cultura. Varía tu fantasía un poco, por el amor de dios.

Bien, eso se sintió abreviado. Aunque, mucho es obvio.

