

# KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

FEBRERO 2019

## SUPLEMENTO 2



LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 11-20

# EDITORIAL

---

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 2 con las diatribas de Limyaael. Esta vez de la 11 a la 20. Esperamos que les resulten interesantes y sobre todo útiles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte, Victoria Isabel Pérez Plana, Jorge Sergio Peacock Diéguez

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

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](http://korad.cubava.cu).

# ÍNDICE

---

- 4 Diatriba 011. Cambiaformas
- 6 Diatriba 012. Como escribir personajes con defectos
- 9 Diatriba 013. Manejando la angustia
- 11 Diatriba 014. Reglas sobre la fantasía en general
- 17 Diatriba 015. Trabajos en progreso
- 19 Diatriba 016. Personajes originales en fanfictions
- 22 Diatriba 017. Diez consejos sobre escribir
- 25 Diatriba 018. Diez opiniones populares sobre el fandom
- 27 Diatriba 019. Lo que hace que una fantasía sea buena
- 31 Diatriba 020. Defectos de los personajes en sus perfiles

## DIATRIBA 011. CAMBIAFORMAS



Este *post* no tiene ninguna conexión con mucho de lo que he escrito... excepto, quizás, con las personas que he conocido *online* que creen que son cambiaformas, y con el modo en que esta habilidad es usada en la fantasía.

Algo que me intriga es cuan a menudo el cambio de forma es usado para complicar el argumento de una novela de fan-

tasía, y cuan simple es. La persona que se convierte en un animal es representada como una bestia amenazadora, una cosa voraz, carente de ningún rastro de humanidad y que solo desea cazar a los individuos de su especie original. O, si es del tipo de cambiaformas que puede asumir más de dos formas, digamos, el niño cambiante del libro *Las piedras élficas de Shannara* de Terry Brooks, en-

tonces se vuelve un elemento de engaño e intriga, pero todavía una amenaza. El cambiaformas, hombre lobo, demonio, niño cambiante, o cualquiera sea el término que se use, está siempre intentando destruir a la sociedad humana. Así que los humanos tenemos que cerrar filas y destruir la amenaza.

Esto es lo opuesto a lo que piensan la mayoría de las personas del mundo *online* que se consideran cambiaformas. He leído numerosas páginas escritas por cambiaformas (también llamados cambiantes, teriomorfos y otros nombres) quienes se han declarado a sí mismos como superiores a los humanos y, quieren regresar a la forma animal porque creen que es adonde su alma pertenece. Abandonarían todo, inteligencia, arte, familias humanas, todo, por una oportunidad para correr en cuatro patas. Allí, las personas que piensan en sí mismas como humanos son representadas como horribles, destructivas, estúpidas y, como mínimo, ignorantes. El término usual es «mundanos» y, a los ojos de algunos cambiaformas, solo merecen ser abandonados, o incluso asesinados.

¿Por qué estos dos puntos de vista tan simplistas, uno consagrado al mundo

humano y otro al animal?

Para mí no tienen mucho sentido, porque me parece que el cambiaformas podría ser un símbolo muy poderoso de ambos. Puede ir y venir entre los dos bandos como desee, teniendo lo mejor de ambos mundos. Puedo ver fácilmente la emoción de escribir sobre este ser o, si yo pensara diferente, considerarme a mí misma como uno de ellos. Tendrías la libertad para correr más rápido y ser más fuerte que cualquier humano, y más hermoso que la mayoría de ellos. Pero todavía conservarías la habilidad de pensar, crear arte y vivir confortablemente. No el bosque o la casa, sino ambos.

Quizás sea esta complejidad la que apaga el brillo del símbolo en las leyendas, el animal convertido en una bestia sedienta de sangre y el humano en un ignorante destructor del medio ambiente. Cualquiera de estas puede generar un argumento interesante. Personalmente creo que los cambiaformas que cruzan los límites darían un argumento aún más fascinante, pero quizás también haga que las personas se sientan nerviosas. El típico pensamiento Blanco-Negro, la falacia de la bifurcación, es cómoda y encierra un montón de poder en sí misma. La he visto en personas en todos los lados del espectro político, aun cuando están perfectamente conscientes de las divisiones y complejidades de su propio

lado, simplemente deciden que ellos son complejos, individuales, y gente por las que merece la pena preocuparse, mientras que el otro lado es tonto y unidimensional. Demócratas y republicanos, feministas y anti-feministas, personas en las historias de fantasía y personas que creen que son cambiaformas. Es una forma más fácil de pensar.

Lo cual me brinda un poco de amarga diversión, ya que al dividir el mundo entre lo que vale y lo que no, los «cambiaformas» están actuando de una forma muy, muy humana.

Para usar el lenguaje de la academia, puede que los cambiaformas sean «transgresivos», y las personas encuentren difícil lidiar con eso.

O puede que solo asusten a la gente.  
\*encogimiento de hombros\*.

## DIATRIBA 012. COMO ESCRIBIR PERSONAJES CON DEFECTOS

Inspirado en varios *posts* sobre defectos que vi en algunas comunidades Mary Sue y en otras.

1. Primero, asegúrate de que tu personaje realmente tiene defectos, no solo rasgos que pueden convertirse en ventajas en un instante, o hacer al personaje poco atractivo temporalmente para alguien. ¿Es realmente un defecto si tu personaje es demasiado generoso, o tiende a pisar los pies de su compañera de baile? El primero se convierte demasiado fácilmente en una excusa para que otros personajes lo admiren. El segundo es pequeño, poco probable que aparezca en alguna situación que no sea dentro de un baile, y lo más probable es que se pueda superar con entrenamiento.

2. ...lo cual nos lleva a esto. Asegúrate de que los defectos de tu personaje no desaparezcan con alguna solución creativa. Los defectos no son problemas. No pueden resolverse de la misma manera en que podría ser resuelto un rompecabezas lógico. Incluso cuando la gente le da defectos a su personaje parece haber una tendencia a proveerle de maneras para superarlos. Quizás, el personaje



tiene una «tendencia a enojarse», «pero tiene la cabeza fría cuando la situación se vuelve crítica». Así que solo se enoja cuando no es algo importante; en una emergencia real, podría perfectamente hacer lo correcto y salvar el día. \*bufido\*. ¡Qué conveniente! El defecto desaparece cuando existe una posibilidad de que pueda atravesarse en el camino del personaje. No es la forma en que funciona. Si alguien tiene la tendencia a enojarse y gritar por cualquier pequeña cosa, es extremadamente improbable que reaccione fríamente si le dicen, por ejemplo, que fue incapaz de ingresar a la universidad de su elección, o que su novio ha terminado con ella, o que sus padres se están divorciando. Puede reaccionar de diferentes maneras, entrar en shock en vez de gritar, pero probablemente no se limite a negar con la cabeza y reaccionar de una forma que haga que todos la admiren. No dejes que la historia actúe como terapia para tu personaje, para que pueda salir al otro lado siempre feliz, sonriente y brillante, con todos esos desagradables defectos eliminados. Los defectos no deberían desaparecer cuando un personaje lo necesite.

3. Asegúrate de que los defectos funcionen bien con los otros, eso mismo, con los otros defectos que le has dado a tu personaje. Alguien que describas arrogante, difícilmente sea también tímido e inseguro, excepto en su interior, donde nadie lo sabrá. Si realmente quieres que tu personaje tenga defectos, elige el peor de los dos y deja ir al otro. Si el personaje tiene que actuar de cierta manera porque es lo que requiere el argumento, entonces puede que tengas que hacerlo arrogante en vez de tímido, incluso si la timidez fuera una impedimenta mayor, pero es difícil ver como una persona puede tener ambas características a la vez.

4. No intentes construir deliberadamente un personaje como contraste de otro. Si el personaje es tranquilo cuando no debería, tiene sobrepeso y miente constantemente, no hagas que su peor enemigo sea hablador, flaco y absolutamente sincero. El contraste trabaja mejor cuando no es tan absoluto y la audiencia tiene que pensar un poco en él.

5. Sé cuidadoso de no darle a tu personaje demasiadas «debilidades» en lugar de defectos; he visto algunos perfiles de personajes que hacen esto. Defino debilidad como algo sobre lo que el personaje no tiene control. Si veo un defecto de un personaje enunciado como «un sistema inmune muy débil, alergia al sol y leproso»,

voy a bufar, porque esas no son cosas por las que el personaje pueda ser culpado. Algunos autores parecen tentados a exorcizar todas las culpas de sus personajes, lo cual es tonto; porque entonces solo tendrías una perfecta Señorita Apesotosa. Es posible escribir un personaje que esté equivocado y con quien los lectores empaticen, pero hacer que tenga la razón todo el tiempo, con personas que lo culpan todo el tiempo solo por cosas con las que nació, va a hacer que algunos de tus lectores terminen poniendo los ojos en blanco y se vayan.

6. Hablando de culpas, intenta que tu personaje cometa errores devastadores. Seguramente alguien puede nombrar al menos una cosa en su vida de lo que pueda arrepentirse amargamente y desee que nunca hubiera sucedido, y que fue culpa suya y no de otra gente. Si tu personaje tiene como defecto olvidar constantemente los cumpleaños, lo cual es un defecto bastante menor, haz que le suceda con alguien que realmente espera que el personaje recuerde su cumpleaños. Bien escrito, eso podría terminar en una gran pelea, que probablemente sea a causa de algo completamente diferente, y así es posible mostrar a ambos personajes desde una nueva perspectiva.

7. También considera hacer que tu personaje tenga defectos «poco atractivos».

Por esto, me refiero a rasgos que son extremadamente difíciles de aprovechar. Defectos como enojarse fácilmente, ser un solitario, tener demasiada compasión, o ser impertinente pueden convertirse en ventajas y, a veces, no son presentadas con ningún impacto negativo. ¿Pero, qué hay de un personaje que no cumple sus promesas? Que vive predicando acerca de que su modo de vida es el correcto. Que les dice a los demás «te lo dije». Estos son más difíciles de cambiar y hacerlos atractivos. Por supuesto, también pueden hacer que un autor no quiera escribir ese personaje. Pero ahí es donde viene la maravillosa doble visión del autor. Puedes escribir desde el punto de vista de un personaje, simpatizar con ella, mientras al mismo tiempo puedes ser perfectamente consciente de lo que los observadores externos (incluyéndote a ti mismo, quizás), piensan sobre sus acciones. ¡Logras ver ambos puntos de vista!

8. Lo cual nos lleva a lo siguiente. El personaje probablemente no pensará en sus defectos como defectos; puede bien inventarse todo tipo de excusas y evasiones como hacen algunos autores en sus perfiles de personajes. El truco está en no presentarlos como si siempre tuvieran la razón, al igual que nunca mostrarlos siempre equivocados. Si él piensa que todos sus defectos han sido pulidos y logras presentar que no es así, bien. Si sus

percepciones parecen absolutamente de acuerdo con la realidad y, todos sus defectos se suavizan, entonces lo que te ha quedado es una figura de cartón.

Uf. Ya está hecho.

9. Finalmente, haz que otras personas interactúen de forma realista con los defectos de tu personaje. Si alguien vive haciendo puchereros y lloriqueando, otra persona probablemente le dará una bofetada, a menos que tenga un inhumano auto-control o sienta una gran lástima por ella. Si alguno de los últimos resultan ser necesarios para los propósitos de la historia, entonces quizás deberías mostrarlo en sus pensamientos, poniendo los ojos en blanco y pensando en las cosas que nunca le diría en voz alta. No puedo decirte la cantidad de veces que he leído algo que ha hecho un personaje, he esperado que otros lo avergonzaran pero, por el contrario, ellos lo aceptaban enseguida, por supuesto, mientras quien lo hiciera fuera el héroe de la historia. Los personajes menores no tienen tanta suerte, y a menudo son exorcizados por las personas a su alrededor e incluso por el autor, por exactamente los mismos errores que comete el líder. Si el lector se opone a algo que tu personaje dice o hace, puede ayudar tener otro punto de vista en la historia que concuerde con que él no es el Segundo Advenimiento.



## DIATRIBA 013. MANEJANDO LA ANGUSTIA



... un post que no tiene nada que ver con OoTP<sup>1</sup> \*sonrisa\*

1. Deja que tus personajes reaccionen a la angustia de una manera que nos haga sentir que la historia del personaje es única. La mayoría de nosotros estallaríamos en lágrimas si vemos a nuestra familia entera asesinada frente a nosotros, pero cuanto durará nuestro shock, cuán violento fue el dolor y, qué hagamos a continuación dependerá por completo de nosotros. También depende de cosas como la edad, como murió la familia, cuán cercano es el superviviente a los que murieron, etc. Una de las cosas que me preocupa de los libros (como

muchas fantasías) que comienzan con un Incidente Dramático para Provocarle Angustia al Personaje, es como muchos de los personajes reaccionan exactamente de la misma forma. Una chica de pueblo que ve masacrado su pueblo por orcos, un chico de ciudad que regresa para encontrar su familia asesinada por un ladrón, un heredero real que ha crecido como un campesino quien hace que su familia sea asesinada por los agentes del Oscuro, no importa. Se aterrorizan y gritan y entonces piensan sobre cuánto van a extrañar a su familia por el resto de sus vidas. Todo el tiempo. El dolor en la vida real es un poco más complejo que eso. Desarrolla la angustia de acuerdo con la propia situación del personaje y su personalidad.

2. Apuesta por la angustia que no esté relacionada con el asesinato, violación o abuso, quizás solo para ver qué pasa. Sé que me he sentido angustiada por un montón de cosas que no tienen nada que ver con ninguna de esas causas. Una discusión amarga puede dividir a las personas y causar bastante dolor sin que exista un personaje enojado que actúe violentamente contra otro, de una forma. El uso excesivo de la violación y la muerte solo adormecen a tu audiencia; mira la forma en que la mayoría de las personas reaccionan a las noticias de la noche. Otro tipo de crueldades pueden tener el impacto de la frescura.

3. No hagas que tus personajes reaccionen a los eventos dramáticos de for-

mas cliché, por ejemplo, no dejes que tu personaje violada se convierta en una lesbiana, o que la escena de la masacre de su familia la despierte todas las noches gritando. Muchas personas conocen estos clichés y todavía caen en ellos. No siempre ayuda intentar seguir la psicología del mundo real, ya que está basado en casos de estudio y ninguno de estos podría encajar con tu personaje individual. Mira el punto 1.

4. Considera que las marcas del trauma sean realmente debilitantes. Aun las víctimas del abuso parecen conseguir moretones que se desvanecen en unos pocos días, o cicatrices atractivas (chiste). ¿Qué hay de las marcas que cubren media cara, especialmente pertinentes si el personaje es un prisionero, un esclavo, o que de otra manera esté en una situación donde no hay ninguna razón para tratarlo bien?, ¿o heridas que después de sanar interfieren con su habilidad para moverse?, ¿o un hueso roto que se soldó tan mal que nunca podrá volver a usar su brazo? Es increíble lo poco frecuente que se muestran cosas como estas y, si lo hacen, se excusan con una de esas frases trilladas en boca del verdadero amor del personaje: «Eres hermosa para mí de cualquier forma».

Demasiado a menudo, el sufrimiento parece temporal, y eso lo abarata. Investiga sobre qué puede hacer la tortura o

una quemadura a alguien, ambas, física y mentalmente. Y lee libros de tu género que traten el tema, tanto para ver lo que ya se ha hecho (y así saber que evitar) como para tener buenos ejemplos. Uno de los mejores ejemplos en la fantasía es *La maldición de Chalion* de Lois McMaster Bujold, que presenta a su protagonista, Cazaril, quien ha estado en una galera de esclavos. Tiene un montón de problemas para moverse debido a sus lesiones, las cicatrices hacen que todos piensen que es un criminal y, se pone a llorar de la felicidad ante la visión de un cuarto confortable cuando regresa por primera vez a la civilización.

5. Acepta el hecho de que sanar toma algo de tiempo. Si tu historia entera es sobre curar la angustia, por supuesto, esa es otra cosa. Pero el trauma a menudo desaparece en el curso de una tarde o, incluso, en unas pocas horas, especialmente en novelas/historias/fanfics<sup>2</sup> donde el romance es el centro del argumento. Tómate algo de tiempo y muéstranos como tus personajes se recuperan, no lo resuelvas todo en solo dos pedacitos de cartulina.

6. Acepta el hecho de que no todos reaccionarán con simpatía a la angustia

<sup>2</sup> N del E. Apócope de *fanfictions*. Historias escritas por aficionados como diversión, que ocurren dentro de un universo conocido, como los de *Harry Potter* o *El señor de los Anillos*, por ejemplo.

del personaje. ¿Habla acerca de ello todo el tiempo? Probablemente algunas personas comenzarán a poner los ojos en blanco, o al menos, a tomarla menos seriamente después de haberla escuchado varias veces. ¿Grita, llora o se pone histérica? Las personas se cansarán de eso también. ¿Insiste en intentar hacer cosas que no puede, como correr cuando no ha terminado de sanar, y ententece la marcha de todos? Eso podría poner en peligro la vida de otras personas. Siempre recuerda que tu personaje puede ser el centro de la historia, pero no puede ser el centro del universo de tu historia. Considera qué cosas malas le pueden suceder a los otros personajes, no solo para dotarlos de su propia angustia, sino también para mostrar como pueden reaccionar frente a tu personaje principal, y por qué lo hacen así.

Me entristece cuando los traumas son usados para un romance barato o para generar simpatía.

## DIATRIBA 014. REGLAS SOBRE LA FANTASÍA EN GENERAL



Porque la idea me mordió, y el cuento corto que iba a comenzar se está escondiendo iritantemente entre los arbustos de mi mente en este momento.

Personal, como siempre.

### **EN GENERAL:**

### **1. RECUERDA QUE LOS TRUCOS DE LOS ESCRITORES TIENDEN A SER PERSONALES**

Hay una razón para que un montón de consejos sobre escritura comiencen con algo parecido a «Esta es la manera en que lo hago yo. Puede que no funcione para ti». Adopta cualquier truco que funcione contigo. Si escuchar cierta canción o lista de reproducción te pone

en el modo justo para escribir fantasía, genial. Si trabajas mejor en un ambiente ajetreado, genial. Si necesitas perfiles de personajes, o una cierta cantidad de tiempo, o un tipo de humor concreto, antes de poder escribir, bien. El mejor truco es saber qué es lo que funciona para ti y usarlo. Tiempo atrás intenté obligarme a escribir ejercicios literarios y ninguno de ellos funcionó, lo cual me provocaba una gran agonía. Desde entonces he aceptado que no puedo escribir de esa forma. No uso perfiles de personajes tampoco, pero eso no significa que no funcione para otras personas.

### **2. DECIDE CUANTA «CONTAMINACIÓN» ESTÁS DISPUESTO A ACEPTAR**

Hay algunos autores de fantasía, por ejemplo, Michael Moorcock, que no leen mucha fantasía porque no quieren ser influenciados por lo que ya se ha hecho. Esta puede ser la manera de hacerlo si quieres escribir algo completamente original, pero pienso que debes tener una buena base en la fantasía primero, o no tendrás la menor idea de lo que se ha hecho antes. Si amas el género, y lo has estado leyendo durante unos pocos años, entonces tu conocimiento

será probablemente suficiente (y quizás tu estilo este ya suficientemente establecido) como para arriesgarte a hacer cualquiera de las dos cosas.

### 3. ÁMALA

Sí, la fantasía es literatura de género. Sí, un montón de ella es imitativa y no muy buena. Pero sinceramente espero que muchas personas no se sienten a escribir una novela de fantasía pensando que eso es lo que van a crear. Incluso escribir fantasía mediocre requirió probablemente esclavitud y trabajo duro. Pienso que es imposible escribir una buena fantasía en lo absoluto sin amar el género. No es algo que deba enfrentarse con descuido, a menos que realmente estés escribiendo por «entrenamiento personal» y no para escribir fantasía.

### WORLD-BUILDING

#### 4. TEN UNA CONCEPCIÓN FÍSICA DE TU MUNDO

Pienso que la parte más importante de una novela de fantasía es la ambientación. Es lo que categoriza tu historia, la hace diferente de una novela de realismo mágico o una novela donde las personas actúan ligeramente diferentes de lo que harían en nuestro mundo moderno. Deberías ser capaz de describirlo en suficiente detalle para que el lector pueda entrar contigo.

Los métodos de inmersión en la ambientación varían. Algunos escritores, por ejemplo, Kay, viajan por los países en que se basan las historias y se mantienen allí mientras escriben. Eso, obviamente, no es una opción para muchas personas, pero estudiarlo y mirar fotos sí lo es. O quizás estás usando el paisaje alrededor de tu casa, por el cual sientes un gran amor, y puedes usar ese conocimiento para crear un escenario real. O quizás puedes imaginar un lugar que no es como cualquier otro que hayas visto, pero puedes imaginarlo con la fuerza suficiente para hacerlo real. Si es nevado, haznos sentir el frío. Si es montañoso, haznos sentir la altura. Si es una ciudad, ¿qué la hace diferente del millar de las otras ciudades no descritas? Algunas veces puedes terminar con una descripción genérica; «pueblo» obviamente evoca una imagen diferente a «ciudad». Pero, al menos, algunos lugares deberían estar vívidamente descritos, o tu mundo se mantendrá siendo una Tierra de Fantasía Genérica.

#### 5. NO CONTRADIGAS LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE TU ESCENARIO, A MENOS QUE ESTÉS DISPUESTO A IR ATRÁS Y ARREGLAR TODO LO QUE HAS ESCRITO

En otras palabras, si estableces que los dragones son una parte importante de tu economía al principio de la historia, entonces no debería tener sentido escribir absolutamente nada acerca de

ellos. Menciónalos de pasada si la historia no se enfoca en ellos, pero ponlos allí. Algunos autores de fantasía que he leído (y esto es aplicable a los que publican), crean ricos detalles y luego parecen olvidarse de ellos, o establecen firmemente que una ley de la magia no conoce excepciones, y entonces inventan una. Esto es equivalente a darle a tu héroe un cuarto deseo para sacarlo de problemas. No lo hagas. Si a mitad de la escritura te golpea una idea mejor que la primera y quieres cambiar tu escenario para incluirla, pues hazlo sin dudar, pero debes estar preparado para el trabajo, por muy tedioso que este sea, de ir atrás y arreglar todas las contradicciones que se han generado. La fantasía debe ser tan internamente consistente como sea posible, o vas a recordarle al lector que esto es un elaborado juego ficticio, uno inferior a esos que juegan los niños, cuyas reglas pueden ser cambiadas a capricho.

#### 6. ACEPTA QUE ALGUNOS DETALLES NO VAN A ESTAR INCLUIDOS EN TU HISTORIA

Si has pasado mucho tiempo construyendo la mitología/genealogías/perfiles de personajes, estarás tentado a compartir todo lo que sabes acerca del mundo con el lector. Esto no puede suceder. Alguna información no será relevante, quizás a Nadra, la asesina, realmente le guste el olor a naranjas, pero si nunca ha estado cerca de naranjas, ¿por qué

debería mencionarlo el autor? Algunas informaciones serían simplemente tediosas para el lector, tales como listar todos los familiares del rey o todos los detalles de una religión en particular. Y algunos, francamente, es mejor mantenerlos fuera de la historia. Mantén un ojo vigilante sobre tu orgullo en los detalles del mundo creado, y aligéralos cuando amenacen con sobreponerse al argumento, o confundir a tus lectores. Una fugaz mención de detalles puede darle profundidad a tu historia sin que requiera que expliques en detalle que sucedió en una batalla que tuvo lugar hace cuarenta años. (Míralo de esta forma: Si el lector es lo suficientemente curioso acerca de algo que has mencionado de pasada, él o ella siempre puede preguntarte).

### 7. TRATA DE EVITAR LA INSEGURIDAD

Ser original es siempre algo maravilloso, pero si te sorprendes destruyendo tu propio orgullo y placer creativo mediante un auto escrutinio infinito, probablemente nunca vas a terminar la historia. Digamos que realmente quieres evitar tener problemas de género. La manera para hacerlo es escribir la historia y entonces ver si es un problema. No necesariamente analizar cada conversación de tus mujeres y hombres para ver si son tratados igualmente, o hacer a las mujeres demasiado feministas, o a los hombres demasiado chovinistas. (Pue-

des reconocer la voz de la experiencia aquí). Si realmente tienes algún problema, es casi seguro que aparecerá. Si no, entonces preocúpate por la impresión que podría dejar tu historia en el lector es ridículo.

### EL BIEN

### 8. CONSIDERA QUE TUS HÉROES TENGAN CARACTERÍSTICAS NORMALES

Esto se aplica a lo obvio, por ejemplo, no hagas a tus heroínas las cosas más hermosas que caminan sobre el mundo, pero también se aplica a cosas que no atraen mucho la atención. ¿Tiene tu personaje acné? ¿Pequeñas cicatrices en la pierna donde se subieron sus gaticos? ¿Dientes sucios? Cosas como estas que son mucho más raras que, por ejemplo, tener cicatrices conspicuas, marcas de enfermedades, o esas características estereotípicas como «ojos inteligentes», que la gente usa para indicar que sus personajes están del lado de los buenos. No te extralimites haciendo que tus personajes sean hermosos o dramáticamente feos. Muchas de las personas que caminan por la calle no lo son tampoco, y existe una buena probabilidad de que cualquier persona, entre las muchas que habitan tu mundo luzca ordinaria también. «Ordinario» es un estándar que puede ser diferente del de la Tierra, por supuesto. Si el azul es un color de cabello común en tu mundo, esa

persona podría parecer maravillosa en las calles de Nueva York, pero perfectamente normal en el pueblo de Taiya. En palabras sencillas, no te extralimites con la apariencia de tu personaje.

### 9. EVITA LOS LUGARES COMUNES

Algunas veces, la mejor respuesta a un gesto dramático, como el auto sacrificio, es el silencio. Una cosa a la que le tengo pavor en las novelas de fantasía es al discurso al final sobre cuánto mejor es el bien que el mal, o cuán poderoso es el amor, o como los héroes han salvado el día a pesar de que todo conspiraba en contra de ellos, etc., etc. Un motivo es una cosa. Quizás tu heroína arranque una flor al final que es igual a una que arrancó cuando niña. Esto fácilmente puede recordarle al lector el inicio de tu historia y, hacerle sentir reflejado. Si el personaje mira la flor y hace una exultación sobre la pérdida de la inocencia, es mucho más fácil que pierdas tu audiencia. No les llenes la cabeza con clichés o simbolismos. Si has hecho tu escritura bien, entonces el significado se deslizará en los lectores.

### 10. EVITA LA MELODRAMÁTICA LÁGRIMA SOLITARIA Y COSAS DE ESA ÍNDOLE

Recuerda que algunos gestos, tanto como las palabras, tienen la fuerza de un cliché. Derramar una sola lágrima que cae sobre el pétalo de una flor es el ejemplo más gratuito en que puedo

pensar, pero hay muchos otros, particularmente, el héroe que tiene tiempo suficiente para contemplar a su amor antes de ir a la batalla. Si sientes realmente que hay una necesidad de un gesto, haz que sea intrínseco al personaje y eso le recordará a los lectores a esa persona, en vez de solo al heroísmo en general. La fantasía usa arquetipos, sí, pero es mucho más difícil escribirlos como personas creíbles. Esta es una de las razones por las que detesto tanto tanto a Terry Goodkind; comienza con un gesto que tiene significado para sus personajes Richard y Kahlan. Kahlan le sonríe a Richard sin mostrarle los dientes, lo cual es algo que ella solo hace para él, y a continuación lo hecha por tierra al extasiarse hablando de eso una y otra vez hasta que acabas queriendo poner a los personajes dentro de una picadora de carne. Arghhh!!! Los gestos, como las palabras o símbolos, tienen que ser usados con moderación y, si has hecho bien tu trabajo no necesitan la interminable elaboración que muchos autores dicen usar.

### 11. CONSIDERA HACER TUS MUERTES RÁPIDAS Y REPENTINAS

Los personajes de fantasía se eternizan en la escena de la muerte, a menos que sean personajes menores, y se arrepienten de sus equivocaciones, o hacen discursos de despedida, o lo que sea que sienten que deben hacer. Esto suce-

de incluso cuando las circunstancias por las que están muriendo, tales como una espada que les atraviesa el corazón, no permitirían que tal cosa sucediera. La situación opuesta podría tener un efecto más grande. ¿Cómo se sentiría tu heroína si el héroe muere en el campo de batalla antes de poder alcanzarlo, y nunca puede darle una despedida adecuada? Puede sufrir, puede crearse su propia despedida privada, puede odiarlo, pero de cualquier manera es mucho más fácil para darle mayor alcance y evitar el cliché sin esa demorada escena de muerte.

### EL MALO

### 12. DALE UNA HISTORIA A TU VILLANO

Y no estoy hablando de una historia tipo, como: «Su madre abusaba de él, así que creció para odiar a las mujeres.» El sadismo, la locura y el abuso infantil son por mucho, los motivos más comunes en la fantasía. ¿Por qué el villano no puede pensar que está en lo correcto, y puede, incluso, poner de su lado a una parte de los lectores? Esto no significa que deba ganar, sino que su motivación para conquistar el mundo es creíble. Kay lo hace muy bien en Tigana, creando una banda de «héroes» quienes no se detienen ante nada, incluso la esclavitud, para lograr su objetivo, y un villano, Brandin, que hace lo que hace por el amor a su hijo muerto. Personalmente

encuentro mucho más fácil simpatizar con Brandin que con Alessan, el líder de los «héroes». Pero la simpatía no tiene que llegar tan lejos, con hacer que el villano sea una persona con la que el lector podría simpatizar es a menudo suficiente.



### 13. TAMPOCO USES EXPRESIONES CLICHÉS PARA HABLAR DEL VILLANO

¿Realmente tiene que ser «El Oscuro» o «La Sombra»? Aunque considero que Robert Jordan es el que más ha abusado en este aspecto, muchos otros autores de fantasía usan los términos Oscuridad y Luz, y aplican los mismos adjetivos a la Oscuridad: «corrupta», «malvada», «traicionera», «horrible», «mortífera», «malévola» y «monstruosa». Al final esto puede incomodar tanto como el discurso sobre cuánto más poderoso es el amor con respecto al mal. Ponte en los zapatos del Oscuro por un rato, y pregúntate a ti mismo si tu villano particular usa esas etiquetas, o si se inventaría una nueva para sí mismo.

### 14. DALE A TUS VILLANOS ALGO DE SABOR

Incluso los placeres del villano son usualmente mostrados como depravados, por ejemplo, tiene sexo con niños. Esto puede ser efectivo, pero es usualmente más usado por el impacto que causa. En ninguna parte dice que porque alguien quiera conquistar el mundo no aprecie las cosas finas. ¿Por qué no hacerlo un conocedor del arte, de los vinos, o de la música? Sí, esto es un poco jocoso, pero tiene que ver con lo de darle una historia simpática a tu villano; no tiene que ser malo, malo, malo, en cada una de las fibras de su cuerpo.

### LINGÜÍSTICA (POR MUCHO, MI ÁREA FAVORITA, LA AMO)

### 15. DATE CUENTA DE QUE TU MUNDO PROBABLEMENTE NO TENGA COMUNICACIÓN A NIVEL GLOBAL

A menos que exista una situación similar a la existente en la Tierra, donde las personas distribuidas en grandes áreas están conectadas por sistemas de comunicación más o menos confiables, entonces es bastante improbable el extremo de que todos en un continente hablan el mismo lenguaje. No tienes que crear vocabularios de 10 000 palabras, ni trabajar en la gramática para todos, pero mencionar que hay otros lenguajes además del que habla el héroe es un buen paso en dirección al realismo. (Esta es otra ofensa particular de Jordan, las personas tienen acentos y frases idiomáticas, pero hablan el mismo lenguaje, no importa cuán aislados estén).

### 16. DATE CUENTA DE QUE A VECES, EL LENGUAJE JUEGA UN PAPEL ALTAMENTE DIVISORIO EN LA POLÍTICA

Mira Quebec, donde los francoparlantes quieren separarse de los angloparlantes. Mira las tensiones en los Estados Unidos entre las personas que piensan que el inglés debería ser la lengua oficial del país y los nuevos inmigrantes. Mira en España, donde una organización terrorista llamada ETA lucha por la independencia de las personas que hablan

Euskera, el lenguaje Vasco. El lenguaje puede ser una excelente motivación para la intriga política.

### 17. MANTÉN EN MENTE QUE TUS PERSONAJES NO HABLAN INGLÉS

Esto significa que será imposible crear juegos de palabras, rimas y bromas que dependan del inglés (por ejemplo, la confusión entre hierro [iron] e ironía [irony]). ¿Realmente necesitas esa broma? Probablemente no. Si necesitas algo cómico, deberías mirar en otros lugares.

### 18. MANTÉN EN MENTE QUE HAY ALGUNAS PALABRAS QUE NO SON APROPIADAS PARA UN MUNDO DE FANTASÍA

Tales palabras incluyen no solamente a las obvias como «teléfono» o «refrigerador», sino términos como «figura paterna», «psicología» y «feminismo» (todas las cuales he visto en fantasías que supuestamente tienen lugar en mundos de la edad media). También hablo de palabras como «hércúleo» que dependen de leyendas, personas o lugares específicos de nuestro mundo. No todos son tan remilgosos, pero esos detalles trabajarán para ir destruyendo la ilusión de que tu mundo es una realidad separada donde nunca han oído hablar de la Tierra. No es algo que quieras hacer.

**NO HUMANOS****19. NO LOS MUESTRES COMO INFERIORES A LOS HUMANOS**

Uno de los muchos trucos favoritos de los autores de fantasía es decir que aunque los elfos tienen largas vidas ¡no conocen el valor del amor como los humanos! Este es un truco barato, igual que la lágrima cayendo sobre la flor. Si vas a crear una cultura no humana, créala verdaderamente, en lugar de usarlos como contraste barato para los humanos.

**20. NO HAGAS A TUS ELFOS, HUMANOS CON OREJAS PUNTIAGUDAS**

O a tus enanos humanos pequeños con barbas, o a tus dragones, lagartos con alas... ¿Captas la idea? Caer en este tipo de maquillaje es jugar el mismo juego vacío de las simulaciones que cuando cambias las reglas cada vez que quieres. Puede ser emocionalmente satisfactorio imaginar humanos con orejas puntiagudas y escribir acerca de ellos, pero si los lectores realmente no ven diferencias entre los humanos y elfos, entonces no cumple ningún objetivo escribir acerca de sus orejas puntiagudas, a menos que el autor realmente esté escribiendo para su propia satisfacción emocional, y no para mostrarlo a ninguna otra persona.

Finalmente...

**21. NO TERMINE CON UNA NOTA ESTÁTICA**

¿Va a terminar tu mundo donde lo hace el libro? ¿Sabemos lo que va a suceder a continuación? La fantasía, con una porción extremadamente alta de finales felices, y su descendencia de los cuentos de hadas, corre el riesgo de que esto suceda. Una historia puede mantenerse real hasta el final y entonces volverse de cartón porque el autor lo ha atado todo, el heredero correcto de vuelta en el trono, casado con la mujer que ama, todos felices, los chicos malos muertos y, nada más sucederá. Es mejor dejar que el mundo siga existiendo fuera de la historia, porque eso lo hace más vivo. No tienes que terminarlo todo con una nota de incertidumbre, pero incluso, las notas elegantes son buenas. Tad Williams, por ejemplo, tiene dos profecías en la trama de *Añoranzas y Pesares*, que no se explican o resuelven en los libros mismos. Se quedan allí para que el lector pueda imaginar y sorprenderse de qué puede suceder a continuación, pero nunca realmente lo sabremos.

**22. TERMINA CON UNA NOTA NUEVA**

Si la historia ha sido muy seria, considera algo de humor. Si la historia comenzó en un lugar y regresó al mismo, entonces considera un final que mire hacia el futuro desde un lugar diferente. Esto te ayudará a evitar los finales trillados altisonantes y el simbolismo consciente que los autores de fantasía parecen empe-

ñados en apilar. Puedes tener una muy buena imagen de un pájaro blanco volando sobre el mar, pero si está volando hacia el horizonte y la heroína lo mira y piensa acerca de que su alma es como el pájaro y está volando hacia el horizonte de esperanza y bla, bla, bla, es más probable que caigas de cabeza dentro del basurero a que sigas caminando.

Muy parcial, por supuesto. Pero me gusta.



## DIATRIBA 015. TRABAJOS EN PROGRESO



No estoy segura de si esto es más un *post* acerca de los Trabajos en Progreso (TEPs) en general, o solo sobre aquellos que nunca se terminarán.

En algún punto, supongo, la mayoría de las historias de *fanfiction* (así como las originales largas) son «Trabajos En Progreso». Puedo aceptar la idea general. Cuando me gusta una historia y sus personajes, quiero leer más de ellos, no que la historia se interrumpa después de un capítulo o dos. Puedo fácil y felizmente seguir un argumento por meses, y tener

un capítulo, o parte de él, o lo que sea que el autor postée cada día, semana o mes, o cuando sea que lo actualice, es una dicha.

Pero.

Hay algunas historias que nunca terminan, y no me refiero a que son tan cansinas que no parecen tener fin. Estoy hablando acerca de la historia que la última vez que se actualizó fue el año pasado y todavía pone «TEP». O esas donde el autor aparece de pronto cada semana para

postear largas notas acerca del progreso de su historia, sin publicar todavía el siguiente maldito capítulo. O las notas en las biografías en *fanfiction.net* de hace meses diciendo, «Para todo el que pregunte, estoy trabajando en el siguiente capítulo lo más rápido que puedo, ¡y debería estar la semana que viene!».

Quiero decir, ¿qué es esto?

Puede que algunos fandoms no tengan este problema. Posiblemente *Harry Potter* y *El Señor de los anillos* estén pla-

gados de TEPs, especialmente los largos, cuyos autores en su mayoría tienen cortos períodos de atención, bloqueos literarios, o carecen del interés de completar la historia. Pero en casi cada fandom donde he mirado, al menos hay uno de estos, la legendaria historia que fue abandonada después de algunos miles de palabras<sup>1</sup>, o, incluso, algunos cientos de miles, con un solitario «¡Actualizaré pronto!» para frustrar las esperanzas de los lectores.

Pienso que muchos de estos problemas pueden ser evitados. De hecho, muchos de ellos son evitados por autores que hacen estas simples cosas:

- Si pierden el interés en la historia se lo dicen a sus lectores. Un simple y pequeño *post* diciendo algo como: «He perdido el interés en esto, así que no voy a escribir nada más, pero lo dejaré para cualquiera que quiera leerlo», alerta a las personas sobre que hay grandes probabilidades de que la historia no tenga final. He visto advertencias como estas y he evitado la historia, o empezado a leerla, dependiendo de como me sintiera y cuan interesante sonara el resumen. Solo me puedo culpar a mí misma si me frustró por la falta de desenlace. Al me-

nos esta persona me dejó saber que su TEP está, efectivamente, tan terminado como lo estará por siempre.

- Si tienen problemas en la vida real que los alejan de la escritura intentan dar algún estimado de cuando podrán volver a escribir. Los rangos de tiempos pueden variar de días, semanas a meses, pero al menos es un término fijo para alguien que espera por una conclusión de lo que ha estado leyendo.

- Si tiene un bloqueo de escritor que lo diga. Esto puede frustrar a los lectores, pero, de nuevo, es una razón.

- Pueden abandonar las historias. Esto puede ser el curso de acción más sensible si sabe que nunca volverá a trabajar en ella, y reducirá la cantidad de historias de TEPs que hay en el fandom.

- Transfieren la historia a alguien más. Si estaban trabajando con un coautor, algunas veces este puede asumir la historia, o esta puede ser continuada por alguien que ha expresado interés en continuarla. Probablemente esta sea una opción limitada por la paciencia del autor y el número de amigos interesados, pero es otra buena.

Pienso que cualquiera, o todas estas razones son más sensibles que tener durante un año una historia que todavía

dice que es un TEP. Esa cosa probablemente esté muerta, no «en progreso».

De hecho, estoy casi segura de que todo esto ha sido inspirado por un *fanfiction* de Harry Potter que me gusta y que no ha sido actualizado desde enero, y probablemente nunca vaya a terminarse.

Oh, bueno.

1. N del T. La autora de este artículo es un monstruo que escribió 3 libros de más de medio millón de palabras en un año, claro que un poco de miles de palabras para ella no representan nada.

## DIATRIBA 016. PERSONAJES ORIGINALES EN FANFICTIONS



Porque siento la necesidad de ser pomposa y declamatoria.

- Usa a tus personajes originales para llenar huecos en la historia si son necesarios. Por ejemplo, puedes necesitar un profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras (DCAO) en una historia de Harry Potter (HP) y quizás ninguno de los personajes canónicos encaje en tu percepción de lo que debería ser (o es-

tán impedidos por algo en el canon para asumir el puesto, como los problemas de hombre lobo de Lupin). Llamar a tu personaje todo el tiempo «el nuevo profesor», es algo que se volverá molesto, así que él o ella probablemente necesite un nombre.

- No hagas a tu nuevo personaje el centro de la historia, a menos que quieras arriesgarte a enojar a cierto grupo de

lectores. Muchos lectores de *fanfictions*, entre los que me incluyo, podemos tensionarnos con la mención de un nuevo personaje, pero probablemente le darán una oportunidad a la historia. He visto dos historias de HP que tienen un nuevo profesor de DCAO, ambas chicas y hermosas, pero siguen siendo buenas historias porque se centran en los personajes canónicos, y están bien escritas. Soy parte del subgrupo de lectores

de *fanfictions* que se ponen frenéticos cuando ven un nuevo personaje convirtiéndose en el centro de la historia, o que tiene todas las respuestas, o especialmente, si tiene un misterioso pasado. Si estás dispuesto a arriesgarte entonces sé consciente de que perderás algunos lectores.

- No lloriquees sobre como las personas deberían darle una oportunidad a tu poderoso, hermoso y angustiado personaje original. Tienes que convencerlos desde tu forma de escribir para que les den una oportunidad a tus personajes, no solo pensar que deberían hacerlo por la bondad de sus corazones.

- Escribe el personaje como si fuera una persona real. Dale momentos ordinarios de frustración, impaciencia, inquietud, equivocaciones y risas, tanto como los extremos de terror, dolor, desesperación y amor a primera vista. Esto es un problema que veo mucho en los personajes originales, podrían haber sido importados directamente desde un romance o una novela gótica, donde todos creen en el amor a primera vista, los pasadizos subterráneos y las caracterizaciones en blanco y negro, y todos son dramáticos (bordeando lo melodramático). Muéstrame un personaje original riendo con los otros personajes sobre algo que otro dijo, o pillándose el dedo con la puerta y maldiciendo. Eso ayuda

a construir las bases de simpatía hacia el personaje, cosa que no se logra si me cuentas una larga y lacrimógena historia de como sus padres murieron en un accidente automovilístico.

- No le des un pasado angustioso. Por favor. Casi todos los personajes originales en HP son huérfanos. Por ejemplo, en *El Señor de los Anillos*, casi todos los personajes originales son medio elfos, marginados y despreciados por su sangre impura (a pesar del canon de que los medio elfos, son muy raros, y casi todos son reverenciados como héroes: Elrond, Earendil, Elwing). Escuchar al personaje quejarse acerca de que sus padres no la comprenden, o cuánto la odian todos, o cuan celosas están las chicas de su belleza, no me hace sentir ninguna simpatía por tu personaje, me hace querer rostizarla a fuego lento.

- Hazla razonablemente activa, aunque con moderación. Muchas Sues caen dentro de estos tres estereotipos:

1. La increíblemente inteligente/intuitiva/patea traseros Sue, que lo hace todo porque los personajes canónicos son tontos/densos/o demasiado débiles para hacerlo.

2. La arrojada Sue que se vuelve la clave del argumento debido a un accidente en su nacimiento, haber escuchado

una conversación, o al jugar a ser Nancy Drew y llevar a cabo una investigación muy poco convincente.

3. La pasiva y desamparada Sue que se angustia y se queja todo el tiempo y deja que las cosas le sucedan.

Todas esas son personas que encontramos muy raramente, ya sea en la vida real, o como un personaje vivido. Haz a tu personaje original arrojado, y lo suficiente inteligente como para conseguir algunas respuestas por su cuenta, pero no tan poderoso que pueda derrotar a los villanos/resolver el misterio/engañar las fuerzas del mal y salvar el día por su cuenta. Deja que los personajes canónicos tomen el liderazgo, y céntrate en algo aparte de ella por un tiempo. En un *fanfiction* de los Reinos Olvidados, quizás tu personaje original es el primero en descubrir que los drows están de nuevo tras Drizzt, pero, ¿debería luchar contra todos sus enemigos sola, cuando Drizzt es uno de los mejores espadachines de los Reinos y tiene aliados extremadamente poderosos? Probablemente no.

- No hagas interminables descripciones acerca de la belleza de tu personaje. Déjanos saber como luce, si debes hacerlo, o si será importante para la historia, pero no lo conviertas en cantos de sirenas. Compara las diferencias entre:

«Ahora quiero que presten atención — dijo la profesora Morgana Fleur-de-lis con su suave voz como el campanileo de campanas plateadas. Todos los estudiantes la miraron, y los chicos admiraron su fluido cabello plateado, sus gentiles y cerúleos ojos, marcados por una vieja pena, y sus movimientos eran tan gráciles que avergonzaban a los unicornios. Todas las chicas estaban celosas de ella».

Y:

«Ahora quiero que presten atención —regañó a los estudiantes la profesora Morgana Fleur-de-lis. Apartó el pelo plateado de sus ojos azules y los miró, inclinándose adelante y atrás—. Usted, Weasley. Dígame como derrotar un Boggart».

El nombre y su color de ojos todavía me haría decir «¡Por favor!» pero me mantendría leyendo. En el primer ejemplo, dejaría de leer inmediatamente.

- Elige un punto de vista y mantente dentro de él, a menos que tengas claras pausas entre los personajes con puntos de vistas, como *flashbacks* o capítulos. Nada es más molesto, y esto está también demostrado en ese primer ejemplo que escribí arriba, que el autor esté escribiendo desde el punto de vista de su Sue, y de pronto salte fuera y nos mues-

tre cuanta lástima sienten los otros personajes por ella, o cuánto se babea por ella, o cuan celosas están las chicas, o simplemente como el villano está planeando destruirla. A menos que la profesora Fleur-de-lis sea psíquica, no sabrá qué están pensando los estudiantes de ella. Puede suponerlo y puede estar irritada, halagada o indiferente, pero es una narrativa torpe tener un punto de vista flotante que nos brinde la información que usualmente es transmitida mediante introspección y caracterización.

- No saques a los personajes canónicos fuera de sus personalidades solo para que puedan elogiar, ser serviles o resaltar a tu Sue. El intento de involucrar a un personaje original en una relación romántica con Snape hará que todos tus lectores dejen de leer si muestras a este como alguien realmente calmo y gentil, y fustigando a los otros porque no lo comprenden como Ashleigh Catherine Caitlin Amanda lo hace. En ningún momento en el canon es mostrado así, e, incluso si argumentas que podría ser bueno de corazón bajo toda esa fachada, debería tomarle mucho más esfuerzo romper esa fachada que solo unos pocos capítulos en los que Ashleigh Caitlin Amanda se los ha pasado mirándolo y pestañeando.

- Date cuenta de que no todos actúan como adolescentes. Si tu personaje original es un adulto, no le echas la culpa

de sus problemas a las hormonas, o a la incomprensión de sus padres, o, si se enamora, no la hagas actuar como una adolescente con su novio. Incluso si fuera una adolescente, intenta evitar los clichés; que son una tontería en este punto. Los protagonistas adolescentes están siempre metidos en los zapatos de una Mary Sue, porque el autor, que es muy probablemente un adolescente también, o está cerca de esa edad, no puede resistirse a introducir sus preocupaciones acerca de sus padres, su vida escolar, etc dentro de Mary Sue. De una forma exagerada, por supuesto.

Pienso que eso ha sido lo suficientemente declamatorio y pomposo.

# DIATRIBA 017. DIEZ CONSEJOS SOBRE ESCRIBIR



Si pudiera dar diez consejos sobre escribir (a alguien que le guste escribir, no a la mayoría de mis estudiantes, para quienes mis consejos serían sustancialmente diferentes, y que ignorarían de todos modos), esto es lo que les diría:

## 1. ESCRIBE TODOS LOS DÍAS

Y sí, siempre insistiré en este, porque he escuchado que lo malignizan como un mal consejo y no pienso que lo sea.

Pienso que la mayoría de las personas pueden hacerlo. La idea usual es que una persona tiene un trabajo/tareas/una familia/hobbies/una vida, y que es difícil encontrar tiempo para escribir en medio de todo eso. Bien, puede que mi experiencia sea atípica, pero es absolutamente increíble cuantas personas «ocupadas» conozco, incluyendo personas con trabajo a tiempo completo y compañeros graduados, quienes todavía

se las arreglan para encontrar tiempo para salir a ver películas, jugar juegos de computadora y mirar horas y horas de televisión. Encuentran tiempo en sus días para hacer cosas que disfrutan. Si disfrutas escribir, ¿no deberías ser capaz de encontrar tiempo para ello? (Y eso incluso sin mi opinión personal de que muchas personas estarían mejor escribiendo que mirando una retransmisión de algo que ya han visto diez veces).

## 2. DESMITIFICA LA IDEA

Una razón por la que me disgusta el concepto de las musas y los argumentos conejo es porque promueven la idea de que la «inspiración» es una fuerza divina, superior, que solamente desciende sobre el escritor cuando le da la gana de hacerlo. No es cierto, y apostararía que no es cierto todo el tiempo incluso para la gente que piensa que sí lo es. Las personas pueden estar «sin inspiración» y todavía escribir bien si saben que desaproparán si no lo hacen, o cuando han prometido algo a alguien. Ningún profesor de los que he conocido hubiera aceptado «¡Es que no me siento inspirado!» como una excusa para no entregar un ensayo. Así que, a menos que la fuerza divina sea inusualmente respetuosa con las fechas límites, pienso que la idea de

que esté completamente fuera del control del escritor es una concepción errónea en el mejor de los casos.

Así que escribe cuando puedas. Si realmente quieres escribir un día y sabes que solo tendrás una hora para hacerlo debido a las reuniones y clases, etc., entonces prepárate para escribir en esa hora.

### 3. DATE CUENTA DE QUE TOMA TIEMPO

Tengo varios amigos quienes han escrito durante algunas semanas o meses y entonces se han rendido. Querían ser buenos enseguida. No sé por qué tantas personas se resienten de la noción del tiempo invertido para convertirse en un buen escritor, cuando no esperan ser capaces de coger una brocha y pintar como Van Gogh enseguida. Pero sí lo hacen cuando no pueden escribir como Virginia Woolf en el primer intento.

Me gusta pensar que soy una buena escritora. Sin contar el hecho de que he terminado una novela larga, he estado escribiendo durante más de diez años. Se paga a sí mismo, pero definitivamente no lo hace enseguida. Tiempo y trabajo duro. ¿Por qué muchas personas piensan que estos no se aplican a la escritura?

### 4. RECOLECTA IDEAS TODO EL TIEMPO

Obtengo ideas de líneas de las canciones, cosas aleatorias que la gente dicen, ideas en libros que pienso podrían haber sido mejor usadas, lecturas equivocadas de una línea de un poema, o creando situaciones hipotéticas en mi mente. Esto es una especie de juego libre para mi mente, pero es desde donde las historias florecen para mí. Pienso que si el número de ideas es el problema, o sentarse y esperar que la inspiración te golpee como un relámpago de los cielos, esta es la mejor manera en que un escritor puede hacerlo. No seas un contenedor pasivo. Juega activamente.

### 5. DATE CUENTA DE QUE NO TE VA A GUSTAR TODO LO QUE ESCRIBAS

Hay al menos dos libros que he escrito que odio con pasión, y otros que no me gustan tanto. Eso no me hace querer tirarlos por la borda. Me he manejado para canibalizar algunas ideas de ellos, e incluso si no me proveen algo bueno, al menos fueron una buena práctica.

Pensar que todo lo que escribas debe ser perfecto y que debes destruir todo lo que no, o que no puedes escribir nada si no te sientes apasionadamente interesado en cada línea, es una actitud auto-destructiva y no merece tu tiempo.

### 6. DATE CUENTA DE QUE ALGUNAS COSAS ACERCA DE ESCRIBIR SON PURAMENTE MECÁNICAS

Incluso si eres alguien que se las ha arreglado para vivir a base de «pura inspiración», llegarás a un punto en la historia (particularmente si es una novela larga), donde ese impulso desaparece y te quedas con ese sentimiento de que los personajes y giros argumentales son planos. Sí, eso pasa. No, no pienso que cualquier libro se escribe con el mismo impulso todo el tiempo, a menos que el escritor sea muy afortunado y el libro sea muy corto.

A causa de esa visión que he mencionado arriba, que el escritor debería estar interesado en cada línea de la historia, la gente es demasiado proclive a abandonar la historia cuando esta no funciona como ellos habían planeado, o sienten que no son «escritores reales». Bien, pienso que los escritores reales son aquellos quienes escriben, y si lo hacen para hacer avanzar la historia cuando esta quiere colapsar bajo su propio peso, o porque están danzando con esa (sospecho que mítica) inspiración, son ambos mejores que aquellos quienes piensan que cada línea que escriban debe estar «inspirada» y se rinden en el momento en que no lo están.

## 7. APRENDE A MECANOGRAFIAR

Sí, sencillo, pero cuando sabes como escribir rápido y bien, sin tener que cazar y picotear por todo el teclado, la cantidad de tiempo que te ahorras es enorme. Y no tienes que tomar clases de mecanografía. Esta es otra cosa que el tiempo y la práctica constante te darán. Díganmelo a mí, está sacado de mi experiencia personal.

## 8. SÉ HONESTO CONTIGO MISMO ACERCA DE TUS DISTRACCIONES

¿Realmente tienes que ir a limpiar el desastre que dejaste hace horas? ¿Realmente solo tienes una hora antes de irte a clases y entonces no puedes escribir? Inventar excusas para mantenerte lejos de la escritura es algo perfectamente normal, pero a menos que aprendas a reconocerlas y poner la escritura por encima de esas cosas que valoras como distracciones, entonces tu trabajo no avanzará.

## 9. DESARROLLA EL SENTIDO DE METAS

Tengo una consciencia recalcitrante que quiere que escriba cierta cantidad cada día, y priorice las historias de la más importante a la menor. No se enoja conmigo si no logro hacer mucho trabajo en la menos importante, pero me embosca si

no comienzo por la primera que prioricé. Sí, muchas veces no es muy divertido, estar preocupada por cuánto será capaz de lograr, y manipular cuidadosamente mi escritura para evitar meterme en otras obligaciones que tengo. Pero no hay nadie sobre mí con un látigo diciéndome que escriba, lo que significa que tengo que interiorizar el látigo. Y nunca, o al menos muy raramente, concuerda con lo que mi consciencia quiere que haga, pero hago mucho más de lo que haría si solo soñara con metas y no las hubiera establecido.

Y finalmente...

## 10. AMA A LA ESCRITURA EN SÍ MISMA

Otro consejo obvio, pero que muchas personas no entienden. Sueñan con ver su nombre en la imprenta, en las pantallas de los cines, o en cuánto amarán las personas cierto personaje, o como será el libro cuando lo terminen. No aman el trabajo real. Eso me molesta como la más absoluta y lastimosa carencia que alguien que quiere ser escritor puede tener. Sí, como hice notar, mucho de esto es mecánica y disciplina, pero eso no significa que algo te sorprenda a mitad del libro y te haga reír a carcajadas o comenzar a llorar. Y los sueños, tan adorables como son, no son nada comparado con ver las palabras emerger de tus dedos.

Sí, pienso que es suficiente declamatorio.



## DIATRIBA 018. DIEZ OPINIONES POPULARES SOBRE EL FANDOM



Principalmente para los de *El Señor de los anillos/Silmarillion*, y algunos de *Harry Potter*

1. El incesto no me escandaliza. En lo absoluto. Tengo quejas sobre la forma en que se escriben los *fanfics*, o sobre lo fácil que se maneja la relación, no reacciones del tipo «OMG<sup>1</sup> INCESTO NO!!!»

2. Tomo todos los *fanfics* como fantasía (con la muy ligera excepción de los AU<sup>2</sup> [o rellenos en el canon] trabajados con mucho rigor. Por consiguiente puedo leer *slash*, *gen*, *her*, lo que tengas sin ningún problema. No creo que una relación romántica entre Aragorn y Legolas ocurriría en el canon, pero eso no evita que la disfrute como una fantasía inofensiva. Si me aburre la dejo.

3. Y ya que estamos en el tópico no creo que los escritores sean moralmente responsables de lo que su audiencia extraiga de su *fanfics*. Los *fics*<sup>3</sup> sobre incestos no inspiran el incesto, etc. Si alguien es influenciado por un relato ficcional a hacer algo como esto, es que ella o él tiene problemas para distinguir la fantasía de la realidad que va más allá de los *fanfictions*.

<sup>1</sup> N del E. OMG, del inglés *Oh My God* (Oh dios mío)

<sup>2</sup> N del E. AU del inglés *Alternate Universe* (Universo Alternativo)

<sup>3</sup> Apócope de *fanfic*

4. La trilogía de Draco me aburre hasta las lágrimas.

5. *Enfermedad Poética* es risible. Este es el tipo de cosas donde los autores escriben cosas como: «El corazón de Arwen es un bol de cristal lleno de magia oscura que algunas veces cambia con sus emociones». Si no puedo distinguir de qué se trata el *fanfic*, o el único objetivo es mostrar la «vena artística» del autor, entonces generalmente pienso que ese autor necesita practicar la escritura clara.

6. Predicar cualquier asunto con un *fanfic* (cristianismo, sexo seguro, feminismo, derechos de los gays) es estúpido. Escribe panfletos si quieres hacer ese tipo de cosas, no hagas a un personaje del canon salirse de su caracterización solo para escupir tu retórica pomposa.

7. La gente que toma como una ofensa personal cuando alguien dice que no le gusta un género de *fanfic* particular deberían ir a buscar algo mejor que hacer con su tiempo. (Se levanta la prohibición en los casos donde la otra persona está comparando a la gente que escribió ese *fanfic* con Hitler o los pilotos del 11 de septiembre).

8. Llamar constantemente a Harry Potter «el chico de ojos esmeraldas» o «el chico de pelo de cuervo», o «el Gryffin-

dor», llamar constantemente a Ron Weasley «el cabezaroja», y llamar constantemente a Draco Malfoy «el rubio genial» «el chico de ojos plateados», o «el Slytherin», es molesto. Los autores que hacen esto deberían escribir *fanfics* de al menos 2000 palabras usando consistentemente solo los nombres propios y pronombres.

9. Adorar a la gente que escribe Mary Sues porque sean tus amigos es tonto. ¿Qué hace tan diferente a su historia sobre una chica-soltada-dentro-de-Tierra-Media? No necesitas inflamarte, pero no veo por qué las opiniones deban cambiar como las mareas solo porque alguien conoce al escritor.

10. Existen personajes femeninos TAN Fuertes tanto en Tolkien como en Harry Potter. Solo que la gente no quiere pasar el trabajo de sacar la información sobre ellos fuera del canon.

# DIATRIBA 019. LO QUE HACE QUE UNA FANTASÍA SEA BUENA



Las historias de fantasía que me gustan parecen tener algo en común, especialmente esas de mis cinco autores favoritos, Guy Gavriel Kay, George R. R. Martin, Terry Pratchett, Steven Brust y (ahora) Carol Berg.

Así que pensé en hacer una lista ya que, fuera de Pratchett, ninguno de estos autores tiene un gran nombre ni tienen muchas críticas<sup>4</sup>, e intentar adivinar qué es lo que me gusta de ellos.

## 1. PERSONAJES BRUTALMENTE GRISES

Una cosa que me irrita de muchas fantasías es como la caracterización gris tiende a estar confinada al lado del «bien». Está bien que el héroe se haga un examen de consciencia, por supuesto, el suspenso se reduce porque él siempre tomará la decisión «correcta»

que saliera al aire la serie *Juego de Tronos* y Martin se convirtiera en uno de los autores más populares de fantasía épica. Creo que incluso más que Tolkien, al menos entre los más jóvenes.

al final, pero el cielo prohíbe a tu antagonista ser complejo. Ahí está el Señor Oscuro de Robert Jordan, quien quiere conquistar el mundo porque, mmm, no sé, ¿está allí? Está Darken Rahl de Terry Goodkind, quien masacra y tortura niños solo porque sabe que él es malo (como si el nombre no te lo dijera). Y los nigromantes de Lynn Flewelling, quienes deben ser malos, ¡porque trabajan con los muertos!

No. No quiero lados, si es posible. Quiero personajes grises por todo el lugar. Kay y Martin hacen esto en sus novelas de fantasía histórica, donde es probablemente más fácil escribir acerca de mundos sin señores oscuros porque en nuestro mundo no hay señores oscuros. Sin embargo, otros autores de fantasía histórica no se atreven a hacer algo parecido a Martin cuando creó un personaje agradable que tiene una relación incestuosa con su hermana; o el movimiento audaz de Kay en Tigana que hace que a muchos lectores les guste más el supuestamente malvado hechicero Brandin que sus desesperados héroes. Estos no son personajes un poco angustiados sobre cosas que sabes que harán de cualquier manera, estás son perso-

<sup>4</sup> N del E. Obviamente, esta diatriba fue escrita antes de

nas que se mueven en una dimensión en la que es genuinamente imposible decir qué está bien y qué mal. Es la razón por la que los amo.

Pratchett hace las cosas de forma un poco diferente, obviamente ya que muchas de sus fantasías tienen algunos elementos de parodia y humor. Pero sus villanos no sirven a señores oscuros. Lo más cercano que ha tenido a eso son las Cosas de las Dimensiones Mazmorra de su primer libro. La mayoría del tiempo, sus villanos son buenas personas que no saben que están haciendo (como liberar el mal dentro del mundo por medio de películas) o asesinos que matan por razones personales (Teatime en *Hogfather* (*Papá Puerco*) o Carcer en *Night Watch* (*Ronda de Noche*). La estupidez es el enemigo en la mayoría de las obras de Pratchett, no el mal más oscuro.

Vlad Taltos, el héroe de *Brust*, es amoral, un asesino/jefe del crimen/dueño de burdeles y juegos ilegales, y no le importa quien lo sepa. Incluso cuando desarrolla un poco de consciencia, no lo hace para complacer a alguien; el disgusto de otras personas, como su esposa, tiende a alejarlo de ellos. Y hace cosas estúpidas, e increíblemente arriesgadas algunas veces, cuya retribución no llega porque sea un brillante héroe de la luz, sino porque es jodidamente genial. Los

libros de Vlad son sarcásticos, muy negros y bien pagados. Y, de nuevo, no hay ningún señor oscuro.

La saga Rai-kirah de Carol Berg, acerca de la que comenté entusiastamente hace algunos *posts*, parecía tener caracterizaciones poco complicadas al principio: el pobre esclavo, el maestro vicioso y



abusivo. Pero el vicioso y abusivo maestro es en realidad alguien destinado a salvar el mundo y, el trabajo de su pobre esclavo es que lo logre, mientras sobreviven al ataque de demonios. Y entonces los demonios también resultan ser algo diferente a lo él pensaba que eran, mien-

tras el esclavo se convierte en el héroe y pasa por más y más transformaciones moralmente ambiguas. Sería difícil, realmente, llamar a Seyonne un héroe. Principalmente hace cosas que nadie quiere que haga, pero que él cree que necesita hacer, y comete errores todo el jodido tiempo. Y muchas veces está inseguro de si realmente ha hecho lo correcto. Maravillosos libros.

Como he dicho, otras fantasías con sus héroes quejicas que de repente se convierten en pilares cuando se acercan las confrontaciones, y sus desalmados señores del mal nunca dan la talla.

## 2. BRUTALIDAD

No evadir los peores aspectos de su mundo, sino presentarlos. Esto es algo que algunas fantasías actuales deberían hacer más a menudo ya que demasiadas de ellas están basadas en el modelo medieval, pero pocas veces escogen seguirlo. En vez de eso, hay algún rumor vago de guerra y desolación, o el daño es presentado más en la tierra que en las personas o en la sociedad. Quizás la visión de árboles rotos sea más fácil de tolerar que la visión de personas destruidas.

Todos estos autores, excepto Pratchett, se aseguran de hacerte comprender cuales son los costos de la guerra. Martin es probablemente el más brutal y,

en su *Canción de Hielo y Fuego*, tiene personajes que son violados, apaleados, mutilados, torturados, asesinados a diestra y siniestra, despojados de sus familias y que sufren muertes carentes de significado. Nunca te está permitido olvidar el impuesto que cobra la guerra de los reyes sobre los campesinos desposeídos de Poniente, ya que estás en el medio de ello.

El credo de Kay parece ser no solamente que Cosas Malas le Suceden a Personas Buenas, sino, Suceden Todo el Tiempo. Incluso en su saga de fantasía más ligera, *El Tapiz de Fionavar*, el mundo captura a los niños venidos de la Tierra y los sacude como juguetes. Sus libros posteriores son especialmente trágicos en un sentido de inevitabilidad; podría haber una ligera posibilidad de salvar el conflicto, pero ahora es demasiado tarde. Y lo que es destruido en esos conflictos es un amado país, buenos hombres y mujeres, obras de arte. Están llenos de congoja.

Los libros de Pratchett son más ligeros en este aspecto, de nuevo, pero no escatima los golpes cuando tiene que mostrar los males de la religión (*Small Gods*, *Dioses Menores*), o la estupidez (*El Regimiento Monstruoso*, *Monstrous Regiment*). De hecho, sus libros tienden a volverse más brutales a medida que avanzan, y rastrean las cosas de vuelta

a la culpa de la estupidez. «Y nadie tiene el derecho a ser estúpido», como dijo en su último libro.

Los libros de Berg no son para los débiles de corazón. Esclavitud, estigmas, hambruna, tortura, dolor, búsquedas frenéticas, más torturas, tortura de amigos, traición, violaciones, dolor desgarrador, muerte tras muerte tras muerte. Me recuerda a Martin, aunque en una manera que es incluso más personal porque mucho de esto le sucede a Seyonne, quien cuenta la historia en primera persona. Tuve que dejar de leer el segundo algunas veces porque era demasiado intenso.

Brust muestra la tortura de una manera muy austera. Incluso cuando Vlad está cerca de la muerte, no te metes muy dentro de ello, es más la forma en que grita de repente, cuando él nunca lo hace, lo que provoca que corran escalofríos por mi espina dorsal.

Otras fantasías tienden a saltarse las escenas de tortura, o las describen solo cuando le suceden al héroe. Maricas.

### 3. INGENIO

¿Te has dado cuenta de cuán pocos héroes de fantasía son más inteligentes que sus oponentes? Son mejores porque pueden invocar poderosas tormentas de fuego mágico que se vuelven

tediosas de leer (sí, los estoy mirando a ustedes, Jordan y Goodkind), o porque son elegidos místicamente por el destino (sí, te estoy mirando a ti, Lynn Flewelling), o tienen el juego correcto de genitales (sí, estoy hablando de ustedes, Mercedes Lackey, Marion Zimmer Bradley y Anne McCaffrey).

Así que es refrescante que todos mis autores favoritos traigan el ingenio incorporado a sus historias, y tengan personajes que son realmente inteligentes. En el caso de Martin, por supuesto, sus personajes inteligentes tienden por lo general a causar caos, pero cuando el bando contrario no es capaz de sobrepasarles ¿acaso no merecen todo lo que logran? (Está bien, por supuesto que no, porque él siempre tiene al menos una voz en cada bando que merece nuestra simpatía, pero algunas veces se siente así).

Vlad, de Brust, está consagrado a ser más inteligente que sus oponentes. Los Draegarans, poderosos no humanos que lo rodean y viven por milenios, a veces no pueden compararse con la manera en que su mente junta las piezas del puzzle. Y a menudo él es quien resuelve los misterios dentro de la historia, o al menos ayuda a hacerlo.

Seyonne, bien, digamos que ha pasado mucho tiempo desde que leí sobre al-

guyen como el héroe de Berg, con su cautivadora mezcla de decisiones correctas y equivocadas, así que, algunas veces el hace algo que parece estúpido pero termina siendo inteligente, o algo que parece brillante y entonces explota como una idiotez.

El ingenio de Pratchett está por todo el lugar, por supuesto y, sus personajes puntos de vista a menudo piensan anillos alrededor de los estúpidos, incluso si mantienen sus bocas cerradas.

Kay tiene personajes deslumbrantemente inteligentes, aunque es diferente ya que nos mantiene fuera de sus cabezas y nos hace preguntarnos qué vendrá después. Aunque pienso que no importa. Sus intrigas son muy buenas y sus personajes merecen vivir porque son Más Inteligentes que Tú. Y cuando no lo son, es muy, muy difícil de aceptar.

#### 4. UN FUERTE SENTIDO DE REALIDAD

Quiero ir a estos lugares y verlos. Pocas fantasías logran eso, y usualmente no es porque el autor carezca de lenguaje descriptivo, es porque el autor intenta describir cosas como la ropa en lugar del escenario (sí, estoy hablando de ti nuevamente, Lynn Flewelling).

Los mundos de Kay son jodidamente reales. Pasa a menudo que la ambientación en sí misma se vuelve un personaje,

al menos en el sentido de que contiene todas esas maravillosas personas y ser la razón por la que luchan. En Los leones de Al-Rassan, basada en la España medieval, los Asharites (=Moros) están ansiosos de luchar por su país, Al-Rassan, incluso cuando este ha perdido su gloria, porque lo aman muchísimo. Los Jaddites (=Cristianos) están también deseosos por luchar, porque la península entera fue una vez de ellos y, ganarán si son capaces de conducir a los Asharites al mar. Kay te hace ver la situación desde ambos lados, lo cual es una de sus cosas maravillosas.

El Poniente de Martin también es real, el mundo basado en sociedades medievales más real que he leído. La guerra en otras fantasías se siente falsa comparada a la suya, solo una conveniencia que el autor inserta cuando desea. Martin deja que la guerra interrumpa el comercio y haga que los niños tengan que aprender desde jóvenes a matar. Las personas son afectadas todo el tiempo por las tierras en las que viven.

Pratchett solo mejora y mejora con sus descripciones. Borogravia, el escenario de su último libro, *Monstrous Regiment*, es un nuevo lugar para él, pero me hizo ver como la guerra lo ha cambiado y por qué debe ser detenida. Es un lugar que está siendo lentamente triturado, donde todos los hombres jóvenes mueren en la guerra y los refugiados huyen de los

campos. Detener la guerra se convierte en una verdadera necesidad para Borogravia, no solo una parte del argumento del libro.

Berg se excede en describir ambos, el mundo natural y el sobrenatural. Y aunque tiene un país boscoso en su mundo, en el cual sorprendentemente gasta poco tiempo, muchas de sus escenas vienen directo del desierto o del corazón del invierno en un mundo congelado. Y todas las complicaciones del viaje, tales como la carencia de agua, aparecen para hacer las vidas de Seyonne y Aleksander, más difíciles.

Draegara de Brust es a menudo escasamente descrita. Lo que la construye, capa tras capa, son todas las menciones casuales que él deja caer en medio de algo más, como cuando se refiere en la forma en que cierto animal se comporta o acerca de algo que era un riesgo mucho tiempo atrás antes de caer al mar. Después de nueve libros de Vlad y catorce situados en su mundo, siento que conozco a Draegara muy, muy bien, a pesar que muy pocos de estos libros vienen con un mapa.

Buenamente esto se extendió más de lo planeado. Aunque fue maravillosamente divertido.

# DIATRIBA 020. DEFECTOS DE LOS PERSONAJES EN SUS PERFILES



Con lo que tengo problemas:

## DEFECTOS QUE NO SON DEFECTOS

Este son el tipo de cosas que tanto tú como los lectores saben que no son realmente defectos: «¡Ella es demasiado agradable!» o «¡Él es demasiado modesto!», cosas por el estilo como «¡Se come las uñas!». Las primeras son el tipo de

cosas que le cuentas a las personas que quieren saber cuál es tu mayor defecto. La segunda son malos hábitos que pueden superarse, lo cual me guía hacia...

## DEFECTOS QUE PUEDEN SER SUPERADOS

He perdido la cuenta del número de veces que he leído un perfil de personaje como: «Tímido, pero aprende a ser va-

liente al final de la historia». Y si todos sus defectos desaparecen, ¿qué le sucede a su humanidad? Algunas novelas publicadas se acercan a esto haciendo que sus personajes aparentemente ganen cosas a través del sufrimiento, pero el autor es lo suficientemente sabio como para terminar el libro después de eso, ya que significaría tener que escribir acerca de

un personaje que es casi perfecto. Las personas perfectas, o aquellas que se convierten en una, son aburridas.

### DEFECTOS QUE NO SON INCONVENIENTES PARA EL PERSONAJE

Si no es buena bailando, pero nunca tiene que bailar, ¿cómo puede ser eso un defecto?

### DEFECTOS QUE SIEMPRE SON USADOS COMO FORTALEZAS

Es posible hacer comentarios fascinantes sobre como algunos rasgos como ser un bocazas, tener un temperamento irascible, o ser ágil de mente, pueden ser tanto defectos como fortalezas, pero demasiado a menudo el personaje solo las exhibe como fortalezas. He leído cosas sobre personajes listillos a los que he querido abofetear, pero todos los demás alrededor de ellos se quedan deslumbrados. De igual forma, los personajes irascibles no se meten a menudo en problemas por perder el control, y los personajes de mente ágil nunca sacan conclusiones equivocadas.

Lo que recomiendo:

Deja que tus personajes cometan errores. Esto es algo que la mayoría de los autores aficionados, e incluso algunos de los publicados, parecen estar realmente asustados de hacer. Todo lo que le sucede a sus personajes es culpa de

sus padres, o de sus hermanos, o de una circunstancia ajena a ellos. Las personas cometen errores por sí mismas, ya sabes. Deja que tu personaje cambie como resultado de lo que él o ella hace, así como sucede en el exterior.

Dale al personaje algunos defectos reales. He escuchado a las personas preocuparse por hacer su personaje poco simpático, pero las audiencias tienen variados gustos. Algunas personas realmente simpatizan con las personas que lloriquean acerca de los problemas del día a día. Yo no lo hago, pero esa soy yo. Si escribes lo suficientemente bien, las personas te perdonarán casi todo.

Algunos defectos que no pueden ser fácilmente convertidos en una virtud son:

- Hipocresía.
- Ser descuidado con el dinero.
- Olvidar cosas importantes (fechas de cumpleaños, localización de objetos importantes)
- Ser agresivo o sobreprotector.
- Ser condescendiente con otros.
- Intentar que la conversación gire constantemente alrededor de ellos.

• Quejarse de las personas a sus espaldas pero ser agradable y dulce delante de estos.

• Insistir en que otros compartan sus obsesiones.

• Pereza

• Asumir que las reglas no se aplican a ellos y gritar cuando estas les caen encima.

• Arrogancia.

• Fanático de un tema en particular.

Todas estas son difíciles de convertir en una ventaja y, por supuesto, la mayoría de las personas de alguna manera están asustadas que mágicamente sus personajes se vuelvan poco simpáticos si las usan. No, sonarán como humanos reales.

Algunos de estos perfiles de soy-tan-perfecto podrían realmente funcionar durante la escritura de la historia, pero la mayoría del tiempo pongo los ojos en blanco con solo leer el perfil.