

KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

ABRIL 2019

SUPLEMENTO 4

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 31-40

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 4 con las diatribas de Li-myaael. Esta vez desde la 31 a la 40. Entre otras cosas se abordan temas como las mascotas, los villanos, la geografía, los elfos y los enanos. Esperamos que les resulten útiles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte, Victoria Isabel Pérez Plana

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Portada: *Malaz el libro de los caídos* (wallpaper)

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 031. Animales
5	Diatriba 032. Sistema Judicial
11	Diatriba 033. Dragones
14	Diatriba 034. Astronomía
17	Diatriba 035. Clima
21	Diatriba 036. Geografía
25	Diatriba 037. Sociedades Medievales
29	Diatriba 038. Elfos
33	Diatriba 039. Enanos
36	Diatriba 040. Villanos

DIATRIBA 031. ANIMALES



Para hoy, mis líneas favoritas de Swinburne, simplemente porque son hermosas y porque son de *Anactoria*, mi poema favorito.

De mí, símbolo del alto Dios, no tengo toda su voluntad.

*Ramas florecidas y, sobre cada alta colina
Fresco aire y viento, abajo en los clamorosos valles*

*Fieros cantos de ardientes ruiseñores,
Retoños quemando como fuego en la repentina primavera,*

*Las macilentas arenas se lavan con las olas
así como los vanos deseos,*

*Velas vistas como flores blancas en el mar
y, palabras*

Que traen rápido las lágrimas y, largos can-

tos de pájaros

Cantando violentamente hasta que todo el mundo cante.

*Y Safo será una con todas estas cosas,
Con todas las altas cosas por siempre; y mi rostro*

*Visto una vez, mis canciones escuchadas
una vez en un extraño lugar*

Hendiendo la vida de los hombres y, desperdiciando los días por esa razón

Con felicidad y mucha tristeza y un largo amor.

Esta diatriba es un poco más especializada que las otras, y tratará más sobre tipos de animales que sobre los errores generales. En realidad pienso que los animales pue-

den ser usados en la fantasía mucho más a menudo, pero no intentaré cubrir todos los ejemplos posibles de cada animal, solo los más comunes.

1. EN LA MAYORÍA DE LOS LUGARES ES POCO PROBABLE QUE LOS GATOS SEAN USADOS COMO MASCOTAS

Esto es porque la mayoría de las personas en las sociedades de corte medieval no pueden permitirse tener animales que no hagan nada para ganarse su manutención. Es probable que los nobles sean capaces de tener gatos mimados como mascotas, y sirvientes que los alimenten y los cepillen, pero las personas de menor clase no pueden darle comida a un adorable gatito extraviado. Los

gatos en nuestras Edades Medias eran por lo general rateros (y a veces temidos como espíritus familiares de las brujas, torturados y quemados). Si una casa o un negocio no tiene problemas con ratas, roedores o pájaros, ¿Por qué deberían tolerar un gato vagueando por ahí y quitándoles la comida?

De igual forma, es poco probable que los gatos puedan ser completamente domesticados, a menos que sean mascotas mimadas. Los gatos no son animales grupales y muy raramente se les pueden enseñar trucos. Además, si la historia de tu mundo de fantasía remeda la nuestra de algún modo, los gatos habrán sido domesticados desde un tiempo mucho menor que los perros (alrededor de cinco mil años los gatos en contraste con doce mil años los perros). Todo esto nos lleva a que, realísticamente, los gatos sean mucho más sucios, menos domesticados, y más tolerados solamente por propósitos prácticos que en nuestro propio mundo.

2. NO EXISTIRÁ LA AMPLIA VARIEDAD DE RAZAS DE PERROS QUE CONOCEMOS EN NUESTRO MUNDO

Esto puede parecer obvio, pero los perros pequeños y chillones que son las mascotas de algunas nobles molestas son muy comunes en la fantasía. ¿Pero, como llegaron allí? Toma generaciones de crianza selectiva crear diversas razas de perros, y aunque las personas en la fantasía pueden estar interesadas en semejantes cosas para tener mejores perros guardianes o de pastoreo, la mayoría de las veces no parecen conocer los

principios involucrados (un mundo de fantasía que conoce los principios de la evolución así porque sí, tiene que dar alguna explicación al respecto). Así que los perritos chillones, o deberían ser parte de una sociedad noble establecida hace mucho tiempo, dónde las personas tengan tiempo para dedicarse a semejantes lujos, o importados desde un país que pueda permitirse su cría, o no estar allí. Lo mismo se aplica a los gatos y a la mayoría de los otros animales: si no tienen un propósito práctico, y no hay una explicación, no deberían estar allí.

3. CONSIDERA LAS IMPLICACIONES DE TENER CABALLOS CAMINANDO POR TU CIUDAD

Dije un montón de cosas sobre caballos en la diatriba sobre la muerte y las batallas, lo cual no repetiré aquí. Pero una cosa que olvidé mencionar fue el alojamiento de los caballos en ciudades. Por ejemplo, ¿qué sucede con toda la mierda de caballo? ¿Hay personas que van limpiándola, o sus héroes montan los Increíbles Caballos Mecánicos que no comen o defecan?

Otra cosa, las ciudades no son los ambientes ideales para los caballos. Las historias de fantasía dónde los jinetes galopan sobre sus caballos por cualquier callejón o calle lateral me hacen reír. ¿Cómo pueden pasar entre los edificios y hacer tantos giros cerrados? ¿Cómo los caballos se mantienen en pie sobre tanto excremento y basura que deben estar desperdigados en las callejuelas? ¿Cómo es que los caballos nunca se agotan por la persecución? Pudiera ser divertido leer

sobre héroes que tengan que lidiar con las consecuencias de cosas semejantes, tales como ser tirados al barro cuando intentan galopar grandiosamente entre los edificios.

Finalmente, los caballos tendrán problemas para mantener sus herraduras dentro de las ciudades. Las carreteras de tierra compacta están bien. El lodo es traicionero. Los adoquines pueden ser muy traicioneros, y aún más la nieve y el hielo. Considera qué le haría a las patas de un caballo cuando tus héroes están cabalgando a través de semejante terreno. Los herreros no existen solo para adoptar héroes reales; tienen trabajo real que hacer en una sociedad que depende demasiado de los caballos.

4. LAS PALOMAS MENSAJERAS NO SON INFALIBLES

Esto también se aplica a otras aves que llevan mensajes ya sean búhos o cuervos. Al menos alguno de esos mensajes no llegará a su destino. Esto se aplica especialmente a una ciudad en tiempos de guerra, dónde los enemigos le dispararán alegremente a los pájaros que vean revolotear sobre las murallas. En el mejor de los casos, capturarán los mensajes del otro bando; en el peor, conseguirán algo de comida extra. Y si tus héroes están usando aves como las palomas que son las presas naturales de otras aves, entonces al menos algunas de estas no entregarán sus mensajes, por pura suerte. Ningún sistema de mensajería que dependa de las aves debería ser a prueba de tontos.

5. TUS HÉROES NO ESTARÁN FAMILIARIZADOS CON CADA ANIMAL QUE EXISTA

Esto también puede parecer obvio, pero he perdido la cuenta del número de veces que he leído algo como «Tiene el cuello tan largo como una jirafa», pensado por un héroe que vive en el ambiente atemperado de forestas y campos tan caro para la mayoría de las fantasías. ¿Cómo sabe tu héroe acerca de las jirafas? Podría, posiblemente, haber visto una en un circo ambulante, si tu mundo tiene semejantes cosas, o en un zoológico si tu sociedad es lo suficientemente rica para permitirse uno. Fuera de estas circunstancias, pienso, lo mejor sería restringir la familiaridad de alguien con los animales a lo que razonablemente deberían saber por haber vivido toda su vida en una aldea (la situación de muchos héroes y heroínas de fantasía).

6. LOS LOBOS NO SON CRIATURAS FIERAS Y VORACES. NO SON PUMAS NI OSOS

Puede ser diferente si estás tratando con cambiapielos o criaturas convertidas al mal bajo el control de un mago, pero estos animales son generalmente tímidos y evitan a los humanos. Las únicas excepciones son durante los largos inviernos cuando el hambre está en su máximo momento —e incluso entonces, prefieren atacar a los animales de corral que a los humanos—, y cuando los animales han sido provocados, como un puma herido por un cazador, o una madre lobo defendiendo a sus crías. Si tus personajes principales son parte de una comunidad agrícola y temen a los lobos debido a las historias que les han contado, eso tendría

sentido de acuerdo con la línea argumental. Pero no tendría ningún sentido para los lobos atacar a tu personaje que está viajando inofensivamente a través de los bosques en pleno verano, solo porque quieres tener un encuentro excitante. Lo más que podrían hacer es acercarse e inspeccionar la fogata.

7. AHORA, LA OTRA CARA DE LA MONEDA, ES JODIDAMENTE DIFÍCIL DOMESTICAR ANIMALES SALVAJES

Demasiados autores aficionados de fantasía han leído «Androcles y el león», demasiadas veces, y piensan que si sus personajes le quitan una espina de la pata a un animal salvaje y luego lo encuentran de nuevo, el animal los seguirá como un perro. Falso. Lo más probable es que el animal escape. Incluso los animales salvajes que han pasado décadas en cautiverio, o han nacido así, pueden volverse contra sus entrenadores si están hambrientos, enojados, sufriendo, o si los humanos cometen un error. Los animales salvajes en cautiverio son más peligrosos que los ordinarios en estado salvaje porque han perdido su miedo natural a los humanos.

Si realmente quieres que tu personaje domestique a un lobo, entonces él o ella deberían dedicarse a la tarea, e idealmente tomar un cachorro de su guarida antes de que este abra los ojos. De esa forma los lobos estarán mucho más predispuestos a aceptar al personaje como el alfa de la manada. Los lobos adultos nunca deberían ser tan fáciles de domesticar y probablemente nunca lo estarían por completo.

8. LOS ANIMALES DE PRESA TIENEN OÍDOS Y NARICES MÁS AGUDAS QUE SUS CAZADORES HUMANOS

No hay forma en que alguien pueda caminar hacia un ciervo y dispararle, particularmente si él o ella, nunca lo ha hecho antes. Los ciervos, conejos y las criaturas parecidas siempre están en guardia y cada grupo tendrá un centinela. Tu cazador tendrá que considerar el olor y los sonidos tanto como la vista, e intentar acercarse silenciosamente y cuando el viento no esté soplando su olor hacia los animales. La mejor manera de hacer esto es quedarse en un punto ciego donde los animales generalmente se reúnen y esperar durante horas quieto, lo cual toma tiempo de preparación, o acercarse al animal cuando este se encuentra en una posición vulnerable, como en un arroyo. (El sonido del agua cubrirá el movimiento del cazador si es suficientemente alto, y el olor del agua ayudará a confundir al animal que bebe). Incluso cuando el cambio de dirección.

En otras palabras: cazar no debería ser algo sencillo.

Ya que muchas sociedades de fantasía están basadas en los patrones medievales, y como muchos animales fueron una parte integral del mundo medieval, es increíble cuan poca atención se les presta.

DIATRIBA 032. JUSTICIA Y SISTEMA LEGAL



Hoy estoy de un humor brutalmente feliz,
por ninguna razón aparente.

*Viniste y fuiste y olvidaste;
Espero que él muera algún día.*

Versos de *Satia Te Sanguine* por Swinburne
que parecen apropiados

*Tus manos clavaron el amor al árbol
Lo desnudaste, lo azotaste con varas,
Y lo ahogaste en lo profundo del mar.
Que esconde a los muertos y sus dioses.*

*Y por todo esto, no morirá;
No hay un hombre que lo vea, salvo yo;*

Sé que hubo un motivo por el cual nuestro
profesor no nos hizo leer este en clase. Hu-
biera asustado a más gente que lo que lo ha-
bía hecho ya Swinburne. *sonrisa afectada*

Otra vez admitiré aquí mis prejuicios, aunque
en una manera diferente a como hice antes:
Amo a los héroes pícaros. Me gusta apoyar-
los. Pero pienso que es demasiado malo que
el acercamiento que tienen la mayoría de los

autores aficionados novatos para crear un
héroe pícaro sea simplificar por completo el
sistema legal que se le opone, o hacerlo casi
inexistente.

1. HAY UNA GRAN CANTIDAD DE ESTEREOTI- POS ESCONDIDOS BAJO LA CAMA. TÍRALOS POR LA VENTANA

Estos incluyen: el guardia tonto, el guardia
promiscuo, el magistrado corrupto y el ca-
pitán sádico. Puedes tener personas en el
sistema de justicia que sean tontos, per-
vertidos, acepten sobornos y sean sádicos,
pero es demasiado, demasiado fácil hacer
que sea solamente este tipo de personas
con las que se encuentre tu héroe. Así burla
a los guardias vistiéndose como una mujer o
usando cualquier otro truco estúpido, llega a
sentirse triunfante porque el juez que lo pro-
cesará es corrupto, y matará al capitán sin
un mínimo remordimiento de consciencia.

En algún lugar perdido en este desastre yace
la idea de que el pícaro ha cometido críme-
nes y probablemente no está completamen-
te libre de muchos de los mismos «pecados»
con los que el autor condena a los estereoti-
pos legales. También perdido en el desastre
está la idea de que semejante corrupción
abierta se notaría y sería corregida, sin pie-
dad, incluso si las personas que emprendie-
ron la corrección no eran muy agradables.

Quizás las personas que reemplacen a los tontos sean solo corruptos, pero ciertamente serán mejores escondiéndolo.

Esto nos lleva de vuelta a la diatriba sobre los personajes secundarios. No los hagas estúpidos en favor de hacer brillar a tu héroe. Un buen giro podría ser el héroe disfrazado como mujer para intentar escabullirse de un guardia que él piensa que es estúpido, para encontrarse con que el guardia le ha soltado un golpe con la pica en la ingle y lo encierra en prisión, mientras le explica que otras dos personas habían intentado el mismo truco, tan solo en el último día.

2. PIENSA BIEN EN TU SISTEMA JUDICIAL

Los jurados y jueces son una invención bastante reciente en los sistemas de justicia del mundo, al igual que la idea de que el defendido es inocente hasta que se pruebe lo contrario, el derecho a tener una representación legal, y muchas, muchas otras cosas. Recuerda que los derechos Miranda no fueron establecidos sin lugar a dudas en los Estados Unidos hasta 1960. Es muy difícil que tu mundo de fantasía, a menos que haya logrado un nivel de magia o tecnológico que permita vivir por encima de la subsistencia, tenga el mismo concepto de derechos humanos que el nuestro.

Demasiados autores aficionados tienen jurados y jueces que son supuestamente imparciales, incluso si varían el número de los

jurados. Otras veces, los héroes se sienten ultrajados de que semejantes cosas no existan, por ejemplo, que el juez no es imparcial, incluso cuando es muy claro que el sistema de sus mundos ha sido establecido de forma muy diferente.

A menos que tengas una buena razón para ello, como que tu héroe venga del mundo moderno, no fijas sentimientos y costumbres modernas al sistema legal de tu mundo. El mundo medieval incluía muchas costumbres que encontraríamos injustas, como el juicio de Dios, pero si «injusto» encaja mejor con tu fantasía, entonces adóptalo, o inventa algo que se adapte a tu mundo. No impongas tus ideas modernas sobre sistemas legales en un mundo donde resaltarán como una segunda nariz, solo porque no quieres impactar las delicadas sensibilidades de tus lectores.

3. NO DEBERÍA SER TAN FÁCIL ESCAPAR DE LAS CELDAS

Parece que no importa cuán seguras hagan las celdas los guardias, los héroes pícaros siguen escapando de ellas.

No debería ser tan fácil. Considera: la celda estándar en la fantasía tiene tres lados de piedra, con barras de hierro en el cuarto lado. Está cubierta con paja apestosa. Tiene un orinal y posiblemente un catre. Tiene ratas. Muy probablemente tiene arañas. Los guardias dejan la comida y el agua una vez al

día, o más a menudo. El prisionero no tiene ninguna llave.

Y aun así la gente se las arregla para escapar de ellas todo el tiempo.

Muchas de las estratagemas que usan son transparentes, y dependen de la estupidez de los guardias. Por ejemplo, pretenderán que alguien en la celda está enfermo para hacer que los guardias entren solos. Esperarán hasta que les entreguen la comida y el agua, y los atacarán. Tirarán el orinal y escaparán mientras los guardias se están ahogando en la confusión. En los casos más extremos, de alguna manera se las han arreglado para cavar un camino a través de piedra sólida o abrir las cerraduras con armas o ganzúas que de alguna forma escaparon a la vigilancia.

En cualquier cosa que se parezca a la realidad, es muy poco probable alguna de estas funcione. Los guardias deberían saber que no pueden mandar a nadie solo, o entrar solos a la hora de entregar la comida. El orinal probablemente no pueda ser usado como arma, incluso si lo fuera, no hay garantía de que un guardia cegado lanzando golpes al prisionero falle todas las veces. Y los guardias experimentados no dudarán en desnudar a un prisionero y buscar cuidadosamente armas ocultas.

No hagas las celdas un lugar del que escapar, especialmente si tus héroes están heridos. Asume que los guardias tienen al menos una inteligencia media, y que el uso de estas celdas sería discontinuado si las personas pudieran escapar tan fácilmente, y comienza a trabajar desde allí.

4) CONSIDERA COMO VERÁN LAS PERSONAS DENTRO DEL SISTEMA LEGAL VERÁN A TUS HÉROES

Si tu héroe es un pícaro y ha robado un montón de cosas, los capitanes de la guardia y los jueces estarán poco dispuestos a compartir sus sentimientos de auto-complacencia. Ponte a ti mismo en sus zapatos y piensa por un momento. ¿Cómo reaccionarías si tu casa fuera saqueada, o si fueras el responsable proteger las casas que fueron asaltadas? Ira e impotencia son reacciones comprensibles, no estúpidas, como si lo es el deseo de celebrar al pícaro como si fuese un héroe.

Si tus héroes no son pícaros, sino aventureros de paso, también intenta pensar como un capitán de la guardia reaccionaría a estos peligrosas, imprudentes e irresponsables personas caminando por la ciudad que el debe proteger. Los héroes pueden ser capaces de mofarse de los enemigos muertos y las casas quemadas ya que no vive en esas ciudades y no las sienten como si fueran su casa. Es bastante diferente para las personas que han perdido seres amados y sus hogares, o al menos han tenido que

apagar los incendios y limpiar la sangre, y sería descuidado demonizarlos por esas reacciones.

5. LOS HÉROES NO DEBERÍAN SER LOS ÚNICOS CON HABILIDADES INUSUALES

Los guardias en fantasía consisten casi siempre exclusivamente gente que viste armaduras, bebedores empedernidos que no son muy habilidosos con sus espadas. Si sus armas no son espadas, son picas o lanzas, y no saben usarlas. Sin embargo, de alguna manera se las han arreglado para oponerse efectivamente a todo el mundo antes de la llegada de los héroes.

¿Por qué no dejar de vez en cuando que hayan guardias arqueros? ¿O buenos espada-chines? ¿O ladrones retirados capaces de seguir a los héroes por los tejados y evadir sus trampas? Los guardias magos serían interesantes. También lo serían mujeres o guardias de otras razas, como elfos, que tendrían habilidades que los héroes acostumbra a poseer en exclusivo. Todo esto sería un llamado a la efectividad, y le daría a los héroes un desafío, al igual que lo harían los guardianes inteligentes.

Y míralo de esta forma: tus héroes habrían trabajado el doble de duro para derrotarlos. Si brillan más que ellos, deberían lucir mucho mejor que si solamente derrotan a los usuales tipos que se apresuran a ser despedazados como idiotas.

6. LOS CAPITANES DE LA GUARDIA Y LOS JURADOS TIENEN RECURSOS

Al menos, tendrán mejores conexiones dentro de sus ciudades que los héroes errantes. Eso significa que probablemente podrían pagarle a alguien para que les tenga un ojo echado, o tener reportes sobre extraños inusuales fuera de los ciudadanos que ya conocen. Pueden incluso tener una red de espionaje implementada. Me quedo estupefacta cuando un héroe que nunca ha estado en una ciudad puede adentrarse en ella y desaparecer de la vista del capitán que ha estado comandando a los mismos guardias en la misma ciudad por veinte años.

Es también muy probable que los capitanes de la guardia y los juzgados conozcan mejor la ciudad. Conocerán los mejores lugares para esconderse, los héroes pícaros podrían ir en busca de ayuda con los ladrones más notorios. No esperarán a buscar un ladrón solo para de forma amable hacer conveniente para él robar una casa.

7. TODOS ESOS HÉROES LLENOS DE VIDA DEBERÍAN SALIR MAL PARADOS AL MENOS UNA VEZ

Este es otro dispositivo argumental muy común: tener un pícaro ingenioso cuyas palabras hacen que los guardias se queden en silencio boquiabiertos, o luzcan tontos si intentan responderle. Si eso realmente tiene que suceder en tus historias por razones argumentales, es muy probable que los guardias entrenados para ejercer la vio-

lencia estén muy dispuestos a recurrir a ella. Ese pícaro lleno de vida puede contar probablemente con al menos unas pocas magulladuras, y el mal tratamiento en las celdas, como comidas tardías o bebidas en las que los guardias han orinado.

Puede ser incluso más interesante tener guardias ingeniosos que puedan responder, o alguien, probablemente el capitán, quien ha visto todo esto antes. Para un buen ejemplo de esto (y muchas otras formas de romper con estos tropos acerca de los guardias), lean la subsaga de la Guardia de la Ciudad de Terry Pratchett. Que cuenta la historia desde el punto de vista de los guardias, especialmente del de su comandante, Samuel Vimes, y los criminales convencidos de su propio genio pueden parecer igual de tontos desde el lado opuesto.

Además de los padres, los guardias parecen ser el otro blanco de elección para la demonización en la fantasía. Realmente no sé por qué, considerando cuando grande es el problema del robo y la violencia en nuestro mundo. Quizás es que resulta mucho más fácil animar a un pícaro desde la butaca que pensar sobre lo que significaría enfrentar a uno.

DIATRIBA 033. DRAGONES



Mi humor está bastante extraño en este momento. Estoy leyendo al mismo tiempo *El espejo de sus sueños* de Stephen Donaldson y *Lobos del Calla* de Stephen King, y se están mezclando de forma peculiar.

Así que, algunas líneas raras del poema Madonna Mía, uno de los poemas más extraños de Swinburne.

*Nadie conoce, nadie comprende
Como sus manos cual flores son
Aunque debas buscar en todas las tierras
Donde crece el tiempo,
A qué nieves se asemejan sus pies
Aunque sus ojos con calor quemen
Por mirar mi dulzura
Y aun así ningún hombre sabe*

Y, ahora...

Los dragones por sí mismos no me molestan como las profecías, pero cuando se usan mal se les acercan bastante.

1) TRATA DE ENCONTRAR RAZONES PARA LOS CLICHÉS

Esto nos lleva de vuelta a las bolas de cristal. Los dragones en la fantasía suelen dormir sobre montones de oro y odiar a los caballeros. Sin embargo, esta no es la Tierra, con sus complejas leyendas sobre dragones para respaldar tales cosas. La mayoría del tiempo no se ofrece ninguna explicación; es simplemente «bien, esto es un dragón y esto es lo que deben hacer».

Se puede uno divertir un montón cuando intenta encontrarle justificaciones, o giros para que los dragones se salgan de lo usual. ¿Qué razón tendría un dragón para dormir sobre una cama tan dura y fría de metal cuando es un reptil? ¿Su propio fuego lo mantiene caliente? Quizás los dragones acumulan sábanas en vez de oro, o plata en vez de oro. ¿Qué hacen los dragones con las vírgenes que se llevan? ¿Qué pasaría si un dragón pudiera hablar calmadamente con un caballero? (Roger Zelazny escribió un cuento muy divertido acerca de una colaboración entre un caballero y un dragón que quieren impresionar a sus novias; desafortunadamente, no recuerdo el título). O quizás tu dragón es completamente diferente y no está acumulando un tesoro. Es siempre mejor poner

un pequeño esfuerzo mental en ideas como estas en lugar de adoptarlas.

2) LOS DRAGONES TAMPOCO NECESITAN SER MALVADOS O BENEVOLENTES

Muchos autores aficionados de fantasía tienden a uno de los dos extremos, los dragones son malos, monstruos voraces o poderosas criaturas de magia y de gran civilización, parecidos a los elfos en otras fantasías, que quieren ayudar a que los humanos alcancen el mismo nivel. Sin embargo, esto ignora algunas verdades fundamentales, la más profunda es por qué los dragones se molestarían con los humanos en primer lugar. No comparten mucho en común con ellos; no son del mismo tamaño (la mayoría del tiempo), la misma forma, o poseen la misma curiosidad y motivos (de nuevo, la mayoría del tiempo). Se necesita un motivo realmente apremiante para poder juntar a los dragones con los humanos, o debería existir, y la mayoría del tiempo ese motivo no se explora. Los dragones se dejan con la misma carencia de motivaciones que afligen a los personajes malvados en la fantasía, o quieren hablar con los humanos solo porque sí. Recuerda el dicho: «la señal más segura de que hay vida inteligente allá fuera en el universo es que todavía ninguno nos ha contactado».

Básicamente, no reduzcas a tus dragones a satélites orbitando alrededor de un sol humano. Dales motivaciones propias, motivaciones basadas reconociblemente en su psicología y fisiología, y distintas de las motivaciones de los trasgos y los elfos. De otra manera, los dragones no se están usando en todo su potencial. Podrían ser maravillosamente únicos, dado lo diferentes que son de la mayoría de las otras criaturas fantásticas, pero eso raramente sucede.

3) NO ASUMAS QUE LOS DRAGONES TENDRÁN UN ANÁLOGO PARA CADA COSA QUE HAGAN LOS HUMANOS

He leído unas pocas fantasías de aficionados donde los dragones vivían en casas, tenían sus propias formas de vestir y usaban sillas.

¿Por qué, pensé? Cómo mencionaba arriba, los dragones no tienen la misma forma que los humanos y no podrían sentirse cómodos en la mayoría de las casas y muebles humanos. No son ni siquiera humanoides, y así no tienen una excusa como otras razas como los elfos y enanos para desarrollar el mismo tipo de posesiones que los humanos, solo más gráciles o bastos. Es mucho más probable que ellos se adapten de acuerdo a sus propias necesidades a que copien servilmente a los humanos.

Ahora, los dragones tienen su propia forma de protegerse del clima, lugares dónde descansar cómodamente y hogares. Podrían tener arte y música. Pero trasplantar nociones humanoides sobre ellos realmente no tiene sentido. Pongamos un ejemplo, ¿por qué los dragones tendrían camisa y pantalón en vez de solo una larga pieza de tela que cubra su cuerpo completo, con agujeros para sus alas si las tienen? ¿Por qué tener diferentes ropas para los machos y las hembras, cuando las hembras no tendrán muchas características exteriores que las diferencien de los machos? ¿Por qué adaptar a los dragones a un estándar que encaje con el nuestro en vez de alguno que tenga más sentido?

Supongo que esto podría aplicarse a cada raza de la fantasía: intenta pensar qué cosas tendrían sentido para ellos, en vez de hacerlos parecer humanos.

4) PIENSA EN ALGO QUE LOS DRAGONES HAGAN TODOS LOS DÍAS

Este es otro problema que también aflige a otras razas con largas vidas, un «alto» nivel de civilización, y aparentemente nada mejor que hacer que vagar por ahí, y ayudar a los humanos o molestarlos. ¿Qué hacen las hadas en sus propias cortes? ¿Qué hacen los elfos cuando no se están lamentando por la muerte de sus tierras o negándose fríamente a ayudar a los humanos? ¿Y qué hacen los dragones, además de cazar y dormir?

Parece tener muy poco sentido pensar en una sociedad de dragones, incluso cuando está establecido que lo son. He leído muy pocos libros con dragones que crean arte, cantan, exploran, que hacen todas esas cosas interesantes que los humanos parecen pensar que seríamos capaces de hacer si tuviéramos vidas más largas. Considera esto: los dragones son usualmente grandes reptiles, y los grandes reptiles no necesitan comer a menudo. Se alimentan cuando lo necesitan y, entonces lo dejan reposar en sus panzas. Y seguramente dragones inteligentes y civilizados no gastarían el resto de sus días durmiendo. ¿Qué hacen? Y si pones humanos entre ellos ¿puedes mostrarlos haciéndolo?

Por supuesto, los dragones pueden ser solo animales en tu mundo, o compañeros menores de los humanos. Pero si no lo son, si son inteligentes y autosuficientes, entonces es insostenible mostrarlos solo comiendo y durmiendo. ¿Quién saca la basura del dragón?

5) NO DEBERÍA SER TAN FÁCIL MATAR A UN DRAGÓN

Sin embargo, en las fantasías donde los dragones son malvados lo es a menudo. Algunas veces esto se

explica por el uso de armas encantadas y la ayuda del destino, que es como Tolkien trató a los matadores de dragones en su mundo. Pero aparte de eso, la gente va por ahí derrotando a poderosas bestias a diestra y siniestra, y adversarios realmente terribles son reducidos al nivel de las otras razas malvadas de la fantasía, pasto de espada para los héroes.

Si estás usando un dragón «estándar», con cuatro patas y dos alas, párate un momento y piensa sobre cuántas armas tiene la bestia, incluso si solo mide 7 u 8 metros de largo. Para comenzar, sería enormemente fuerte, por mucho más fuerte que un solo humano montado a caballo. Si estás usando los que tienen cuellos y colas en forma de látigo, pueden usar ambas como armas. El golpe de la cola de un cocodrilo puede matar a un ser humano. ¿Qué haría la cola de un dragón? Probablemente no causaría heridas leves.

Tienen talones y dientes, por supuesto, y si tu dragón es tipo serpiente o lagarto, deberían ser lo suficientemente rápidos como para usarlas, y golpear a su objetivo al menos alguna vez. Intenta hacer que el escape de tus héroes parezca más cosa de sus habilidades que de la suerte, o de los Milagrosos Poderes de Evasión. Las alas probablemente se mantendrían plegadas sobre el cuerpo ya que las alas de cuero son finas y vulnerables a las lanzas y flechas, y no estarán abiertas solo para ofrecer un blanco fácil. Sin embargo, si les cortan las alas, entonces tus héroes no tendrán un dragón acobardado sino más bien uno muy, muy furioso en el suelo, donde les puede golpear a corta distancia. Si tu dragón tiene cuernos y pinchos en la cabeza o la cola, debería tener posibilidad de usarlos, incluso en combinación con sus garras.

Finalmente, está el aliento, usualmente de fuego. Decide si es una fina y concentrada línea o de amplio rango. La línea fina podría dar una mayor facilidad de esquivar; por otra parte, estaría muy caliente, y probablemente al héroe que golpeé estallaré en llamas, y arderá muy rápido, o será vaporizado enseguida si el calor es lo suficientemente fuerte. Podría ser bueno que estimes la temperatura para el aliento, para así no tener inconsistencias como llamas que derriten rocas pero que solo le hacen un pequeño chamuscado a la chaqueta del héroe¹.

Defensivamente, el dragón también tendrá escamas. Si son finas y flexibles, entonces el dragón puede ser vulnerable a las espadas y flechas, pero también se moverá más rápido que un dragón con escamas gruesas y pesadas. Los dragones pueden ser muy pesados si sus escamas son muy gruesas, pero tus héroes la tendrán difícil para justificar enfrentarse a ellos sin magia. Para cada ventaja, debe haber una solución de compromiso, o debería.

Y entonces, tienes dragones que usan magia, dragones inteligentes o una combinación de ambos. Obviamente, ese dragón no debería ser un oponente fácil.

6) LOS DRAGONES NO ESTÁN INDEFENSOS SIN SUS MANOS

Muchas veces, incluso dragones con altos niveles de civilización viven en cuevas bastas, con sus pobres imitaciones de cosas humanas regadas a su alrededor. Esto parece ser culpa de no tener manos humanas.

¹ N. del T. Mi consejo para esto, como traductor e ingeniero es que usen la escala cromática asociada con la temperatura.

De nuevo, si quieres presentar a tus dragones como grandes y sofisticados, piensa como un dragón. Los dedos tienen muchas ventajas, pero también tienen desventajas. Por ejemplo, los humanos no pueden cavar la piedra sin ayuda de herramientas especiales, e incluso con ellas no lo hacen fácilmente. ¿Por qué no dejar que los talones y dientes hagan eso? ¿O por qué no hacer que usen su aliento de fuego para cavar túneles en los que vivir, si este es lo suficientemente fuerte como para derretir rocas? Un fuego así de fuerte no se debería usarse para cazar, ya que podría quemar al animal hasta hacerlo incomible, y los dragones no deberían estar bajo ataque todo el tiempo. Intenta idear usos que tendrían los dragones para sus dones. Hazlo bien, y entonces parecerá que comienzan a tener forma propia, más allá de ser simples sombras de los humanos. (Este es un problema con muchas razas no humanas en la fantasía; son usadas solo como maneras para comentar la sociedad humana ya sea positiva o negativamente, no como un pueblo en sí mismos).

Para mencionar otra de las desventajas de las manos: se desgastan o rompen con demasiada facilidad. Si los humanos de tu mundo dependen de gestos con las manos para hacer magia, ¿qué sucedería cuando le rompen los dedos a un mago? Si los dragones usan gestos también, tendrían una ventaja sobre los magos humanos. Sus gestos podrían ser más torpes, lentos o amplios, pero sería jodidamente duro romper o atar sus garras.

Más personal que el resto, pero que la gente use a los dragones solo como pasto de espadas o sustitutos de los elfos me irrita.

DIATRIBA 034. ASTONOMÍA



Esto es más una lista de errores simples que de cosas que pienso deberían estar presentes. No me molestan los mundos con números inusuales de lunas o soles, o pulcras constelaciones. Pero como la astronomía en muchos libros parece ser similar a la terrestre, me irrito cuando algunas de estas cosas pasan.

1) ASEGÚRATE DE MANTENER LA CUENTA DE LAS FASES DE LA LUNA

He leído algunos libros en los cuales aparentemente hay luna llena durante meses o incluso años. Piensas que alguien lo notará y comenzará a proclamar el fin del mundo, pero nadie lo hace.

Si no estás seguro de cómo calcular las fases de la luna, puedes apoyarte en un calendario de la Tierra. (Así fue como Tolkien calculó las fases de la luna en *El Señor de los Anillos*, usando un calendario durante los años que escribió el primer borrador). Y mantén un registro cuidadoso del tiempo. Si tu libro comienza en un día de luna llena, y la siguiente mención de la luna es una semana después, no debería ser todavía luna llena, a menos que hayas establecido que tu mundo se mueve de acuerdo a leyes astronómicas distintas al nuestro. Si no mencionas el tiempo exacto, uno asume

que habrán pasado algunos días, entonces frases descriptivas como «una astilla de luna» te orientará en la dirección correcta. Ya que las fases de la luna son tan ampliamente conocidas, este no solo es un agujero más por el que podría escurrirse la verosimilitud de tu mundo de fantasía, sino más bien una herida sangrante.

2) SI TIENES VARIAS LUNAS, SUS FASES DEBERÍAN SER LAS MISMAS, A MENOS QUE TAMBIÉN TENGAS MÚLTIPLES SOLES

Digamos que tienes un mundo con dos lunas. Para que una esté llena, y la otra en cuarto creciente, deberían estar reflejando la luz de diferentes soles. Esto podría ser posible, pero entonces el mundo tendría que moverse obligatoriamente fuera de las reglas de la rotación terrestre, y según un juego completamente diferente de reglas, lo cual no es algo que la mayoría de los autores se preocupan por hacer. Si tus lunas están en la misma fase, entonces todavía puedes tener cosas diferentes, como lunas de otro color que no sea blanco, lo cual es posible en nuestro propio sistema solar, sin sacrificar la suspensión de la incredulidad.

3) NO ASUMAS QUE LA LUNA SALE A LA MISMA HORA CADA NOCHE

No lo hace. La luna llena a veces se alza más

cerca de la puesta de sol en nuestro propio mundo, mientras que la luna nueva más cerca de la media noche. Esto no necesita pasar en tu propio mundo, particularmente si tienes algunas razones para que la luna ascienda a diferentes horas, o quieras múltiples salidas lunares. Una vez que tienes un horario, apégate a él. La luna de un autor aficionado que leí salía a media noche cada día, sin importar la estación o su fase. Esto parece ser más a conveniencia de los héroes, para que puedan predecir la hora fácilmente, que por otra cosa.

Este es otro caso para recordar que hay partes del mundo de fantasía que existen fuera de la órbita de tus héroes. Si te horrorizas ante la idea de alterar las leyes y las reglas de la magia a su favor, recuerda no hacerlo con la astronomía.

4) TEN SIEMPRE EN CUENTA EL CLIMA

Esto puede parecer demasiado obvio, pero sin tenerlo en cuenta, es muy fácil establecer en un párrafo que está nublado y lloviznando, y entonces, unas líneas después, tus héroes de alguna manera pueden ver la luna y las estrellas (lo sé, yo misma lo he hecho). Si está lluvioso, caiga agua o esté nevando, tú héroe primero debería preocuparse por conseguir algo de refugio, no contemplando las estrellas. Y tampoco observarían ningún increíble fenómeno astronómico esa noche.

Si tienes un cometa, un eclipse lunar, o cualquier otra cosa de gran significación, haz que

ocurra en una noche clara. Y si es algo que se repetirá, como un cometa que es visible en el cielo durante un período de varios días o meses, entonces recuerda que aunque puede que tus héroes le echen un vistazo a cada rato, no serán capaces de verlo todo el tiempo (a menos que vivan en un desierto).

5) EL SOLSTICIO Y EL EQUINOCIO NO EXISTEN SOLO PARA MARCAR LAS CELEBRACIONES; TAMBIÉN MARCAN EL PUNTO MÁS ALTO, EL MÁS BAJO Y LOS PUNTOS IGUALES DE LA ILUMINACIÓN TERRESTRE

Nada de largos días en invierno ni de días cortos en verano. Por supuesto, tus personajes pueden vivir en el hemisferio sur, pero mientras sigas las reglas de la Tierra, eso no los excusa de no tener una sucesión de estaciones y variaciones de la luz solar. Más cercano al ecuador, el cambio de las estaciones se nota menos, y el clima es más constante, pero cuando es solsticio, el día y la noche no serán igualmente de largos.

Esto es algo a tener en cuenta cuando estás escogiendo la estación en la que comenzar tu libro. A veces leo historias que podrían haber funcionado mejor en una estación diferente, u otras donde pienso que el autor eligió la estación principalmente por su efecto pintoresco. Intenta hacer de las estaciones una parte integral de tu historia, y considera lo que realmente significa estar allí. Ubicarla en un invierno avanzado podría darte mucha nieve resplandeciente, pero también significará un clima más frío, días extremadamen-

te cortos y pálidos, y noches frías y largas.

6) MANTÉN EN MENTE LAS ZONAS CLIMÁTICAS

Un personaje que vive cerca del polo norte de tu mundo no verá el sol alzarse al mismo tiempo que un personaje que vive cerca del centro de tu mundo, pero en el hemisferio sur. En el caso de una fantasía donde la trama descansa en la velocidad, podría ser tentador tener dos grupos de personajes en dos lugares ampliamente diferentes corriendo contra reloj, pero si realmente necesitan alcanzar el mismo punto al mismo tiempo, el plazo para uno de los grupos vencerá unas pocas horas antes o después que el del otro. Si ambos necesitan realizar hechizos a la salida del sol, entonces el grupo que está detrás tendrá un pequeño retraso con respecto al primer grupo.

Por supuesto, esto no necesita ser tan así si tu mundo no es una copia exacta de la Tierra, y tiene un patrón orbital diferente, un tamaño diferente, y no veinticuatro horas diarias. De nuevo, pienso que esto es algo que necesita ser establecido al principio, y tenido en cuenta. Steven Brust, cuyos mundos de Draegara tienen 30 horas en un día y 289 días en un año, se los recuerda todo el tiempo a los lectores para que no lo olviden y comiencen a pensar que es la Tierra. Si creas un sistema distinto, no esperes que tus lectores intuitivamente lo comprendan, o disculpen cualquier cosa que parezca un error a causa de ello.

7) NO USES CONSTELACIONES FAMILIARES A MENOS QUE TU MUNDO REALMENTE SEA LA TIERRA

Tolkien podría librarse de esto porque supuestamente la Tierra Media es nuestro propio mundo en un pasado distante. Las historias alternativas o futuros alternativos pueden hacer lo mismo. Pero otros autores a veces simplemente adoptan constelaciones como la Osa mayor, nombres como la estrella Polar o leyendas tales como la de Andrómeda, incluso cuando sus mundos son definitivamente distintos de la Tierra.

Esto parece ser una simple necesidad de rellenar el escenario sin tomarse el tiempo para crear un escenario completamente separado. Tu mundo puede tener constelaciones, pero intenta idear nombres únicos, formaciones y leyendas que las expliquen. Si usas las familiares, tus lectores comenzarán a buscar conexiones con la Tierra que tu podrías no querer sugerir, especialmente si tu mundo se supone que este ubicado en un universo separado por completo.

Alternativamente, tu mundo podría tener muy pocas estrellas visibles en el cielo, por cualquier razón, o las constelaciones podrían tener diferentes nombres en diferentes lugares, sin que exista un sistema familiar y bien establecido. O quizás tu gente no le preste mucha atención a las estrellas. Si no te gusta la creación de un sistema de constelaciones, esto último podría ser el mejor curso de acción. Mejor hacer eso que crear un mundo

que se sostenga por sí mismo, y entonces soltarle de golpe a la Osa menor en su cielo.

8) CONSIDERA COMO INFLUYEN LOS CUERPOS CELESTES EN TU CALENDARIO

Si tu calendario es estrictamente lunar, tendría sentido celebrar las fases de la luna, pero no tendría sentido tener doce meses cuando hay treinta rotaciones lunares en un año. Si tu calendario es estrictamente solar, tendría sentido contar el tiempo comenzando por algún evento memorable del sol, quizás, los días se extiendan desde un amanecer a otro, pero no tendría sentido decretar que ha pasado un mes cuando la luna haya completado su ciclo. Si quieres que tu calendario cuente el tiempo de una manera diferente, y aun así tener diferentes tipos celebraciones, o incluso tener otra forma de contar el tiempo, mezclado, intenta justificar esto con la historia de tu mundo. Podría ser incluso más divertido tener diversas maneras de contar el tiempo y mostrar como dos pueblos diferentes que lo usan se confunden cuando entran en conflicto.

También recuerda que contar el tiempo no será tan preciso como lo es en nuestro tiempo (a menos que tengas una sociedad con elevadas matemáticas, como los mayas de nuestro mundo). Como el paso de la vida es probablemente más lento, las personas de tu mundo no tendrían que preocuparse mucho de ello. «La siguiente luna llena» probablemente sería mucho más práctico para muchas personas que «la sexta hora desde

el amanecer en el segundo día del mes», en particular si las personas no cuentan el tiempo en horas, o tienen meses que sigan el calendario lunar.

Bien, eso fue más largo de lo que pensaba. Es irritante ver como los hechos son ignorados por la intención de hacer algo hermoso, o incluso ver autores que se contradicen a sí mismos. Eso también agujerea tu mundo fantástico.

DIATRIBA 035. EL CLIMA



Concentrándome otra vez en los cielos, pero
antes un verso del poema *Dolores* de Swin-
burne que está muy lejos del cielo

*Siete pesares dieron los sacerdotes a su Vir-
gen*

*Excepto esos pecados, que son setenta ve-
ces siete*

*Siete eras no les serían suficientes para pur-
garlos,*

*Y entonces los perturbaran en el cielo
Fieras medianoches y mañanas hambrientas,*

*Y el amor que completa y controla
Y los gozos de la carne, todas las penas
Que desgastan el alma*

Al igual que la diatriba sobre astronomía,
este se centra en errores factuales. Si pien-
sas que me vez cometiendo uno, por favor
dime.

**1) NO LE DES A TUS PAÍSES UN CLIMA INNA-
TURAL A MENOS QUE EXISTA UNA EXPLICA-
CIÓN MÁGICA**

Esto puede parecer muy obvio, pero a veces,
los autores aficionados sacrifican la realidad
por el bien de la conveniencia, especialmente
cuando sus héroes están en medio de un lar-
go viaje. ¿Necesitan cruzar montañas? ¡Nin-
gún problema! Solo quita toda la nieve que
hay allí todo el año y haz que su viaje sea,
incluso en invierno, fácil y placentero. ¿Nece-
sitán cruzar un desierto? ¡Ningún problema!
Siempre encuentran agua justo a tiempo y
no parecen estar en peligro por el calor en
el día, ni por el frío en la noche, incluso si

ninguno en el grupo ha viajado antes por un desierto. Otras veces, las consecuencias de tales injerencias son menos dramáticas, pero todavía se aseguran de que los héroes viajeros nunca se metan en aguaceros o nevadas que hagan algo más que crear efectos pintorescos.

Mantén un ojo alerta sobre el tiempo que ha transcurrido en tu historia, así como de las afirmaciones que has hecho sobre él. Si es un país en el medio de la temporada lluviosa, no tiene mucho sentido que los personajes viajen durante tres meses y que nunca llueva. Si están cruzando unas altas montañas, no tiene sentido que la marcha sea tranquila y placentera todo el tiempo, incluso si es verano. Si no estás familiarizado con las condiciones climáticas para un tipo particular de país, invéstigalas. Intentar aprovechar las ventajas de cierto tipo de terreno sin los inconvenientes asociados, solo es otra forma de intentar tener tu pastel y comértelo al mismo tiempo.

2) UNA VEZ QUE HAS ESTABLECIDO UN CLIMA, NO TE OLVIDES DE ÉL

No puedo decirte cuán fácil es esto. He comenzado un párrafo con una tormenta, y casi lo he olvidado cuando quise que el sol brillara sobre algo. He leído algunos pocos libros donde los autores establecen en una parte que está nevando y entonces, unas pocas oraciones después, los héroes son capaces de ver su camino sin dificultades.

Si te ayuda, escribe notas para ti mismo en medio de una escena, como, «No te olvides de que está lloviendo». Esto puede parecer un poco obvio y simple, pero son los detalles simples y obvios, como que tus héroes sientan frío en pleno verano, lo que le recuerda al lector que esto es solo ficción.

3) NO TE OLVIDES TAMPOCO DE LAS CONSECUENCIAS DEL CLIMA

Quizás es agradable que llueva por la noche, y que los héroes sigan su camino cuando escampe. Sin embargo, el suelo no debería dejar de estar empapado simplemente porque ya no está lloviendo. Piensa en las veces que has caminado fuera después de una tormenta fuerte. Si estás siguiendo un camino de tierra pisada, ahora sería fango. El pasto debería estar resbaloso y poco seguro, y los lugares bajos propensos a estar inundados. Caminar en las colinas será difícil, especialmente para los caballos. En un mundo de fantasía sin aceras ni muchas carreteras pavimentadas, la marcha sería incluso más difícil.

Si ha cesado una tormenta de nieve, es altamente improbable que la nieve simplemente se derrita. Se necesita un sol fuerte y aire más caliente para eso, e incluso entonces, la nieve permanecerá en pequeños montones fangosos. En los casos donde el aire está nublado, o soleado y frío, la nieve permanecerá y puede hacer muy difícil la marcha. Mientras más profunda sea la nieve, mayores serán los esfuerzos necesarios

para atravesarla. Podría tomar horas de marcha atravesar terrenos que con un clima seco pueden ser atravesados en pocas horas. La nieve le costará a tus héroes tiempo, o debería. Si son de alguna manera capaces de alcanzar un pueblo más rápido que si el suelo no estuviera cubierto de nieve, es que algo está mal. (Los caballos se ralentizan también por la nieve, y son más propensos a meter una pata en un agujero y rompérsela, entonces serían más un problema que una ayuda).

4) EL CLIMA AFECTARÁ LA MARCHA DE UN EJÉRCITO

Pocos ejércitos de fantasía deberían estar atacando en invierno a menos que tengan ciertas habilidades para contrarrestar el efecto de la nieve. Y esto solo debería suceder si son de países donde los inviernos son fuertes y hubieran tenido una buena razón desarrollar esas habilidades. Tradicionalmente, la primavera es la temporada de la lucha, no solo por la necesidad de los gobernadores de preservar sus propios alimentos y soldados en invierno, sino porque para un ejército sin tecnología es muy difícil maniobrar en la nieve.

Incluso el final del invierno no permitiría un movimiento rápido para un ejército. Estudiar la manera en que el clima funciona dependiendo del terreno. Las riadas de nieve derretida en primavera no serían fáciles de cruzar. Ni los soldados serían capaces de moverse rápido en medio de las fuertes llu-

vías que la primavera trae en muchos climas templados, o en los deslizamientos de tierra y lodo en que pueden convertirse los caminos de tierra o los terrenos arcillosos. En el verano, el ardiente calor presenta sus propios problemas. En un país tipo desierto o jungla donde los cambios estacionales son menos notables, esto no sería un problema tan extendido, pero el calor y (en la jungla) la densidad de los árboles y la lluvia presentarán sus propios retos.

5) A VECES, LOS HÉROES NO PARECEN ESTAR EQUIPADOS PARA LIDIAR CON ESTE CLIMA

Es notable cuantos personajes de fantasía se adentran en una tormenta de nieve con ropas de verano, y todavía logran salir con nada peor que algunas quemaduras por congelación. (Esto es otra cosa que deberías estudiar si no sabes mucho, una quemadura por congelación podría ser algo muy grave, y puede hacer que las personas pierdan los dedos). Si tus héroes van a trepar montañas, haz al menos una mención de pasada sobre sus ropas abrigadas y sus instrumentos de escalada. Si van a cruzar un bosque, probablemente quieran ropa de color verdes o marrón, y machetes para cortar las malezas. Marchar bajo banderas brillantes o ropas coloridas está muy bien, pero a menos que los personajes sean parte de un ejército de conquista, y puedan permitirse tomarse su tiempo, no son muy prácticas para la mayoría de terrenos que cruzan.

De la misma manera, el clima afectará la disponibilidad de los suministros que los héroes necesitan. Si va a estar lloviendo todo el día, la madera que colecten estará mojada y no será tan buena para hacer un fuego. De igual manera, muchos animales se mantendrán en sus madrigueras, y no serán fáciles de cazar. Reunir comida como moras, tampoco sería algo divertido con ese clima. Si ha estado nevando y la nieve se ha acumulado demasiado, los ciervos que intenten abrirse paso quedarán atrapados, pero también lo harán los caballos y los humanos sin raquetas de nieve. (Los jaguares, por otro lado, pueden trotar por encima de ella). Tus héroes de fantasía deberían hacer planes para lidiar con esto, no confiar en reservas secretas de madera milagrosamente seca y comida escondida, o en su lugar estar preparados para marchar sin fogatas y carne fresca durante un tiempo.

6) EL CLIMA TAMBIÉN PUEDE SER UN ALIADO

Si los héroes tienen una crisis con el agua potable en medio de un asedio, la lluvia podría significar una forma de restituirla. La luz del sol podría secar un área húmeda y volverla confiable para soportar la carga de un ejército. La nieve puede prevenir que un ejército enemigo ataque, y eso le daría un poco más de tiempo para prepararse a un grupo vulnerable. Mientras no siempre asista (o sea demasiado obvio) a los intereses de los héroes, el clima es una buena manera de evitar algo de sufrimiento a tus héroes, o de darles una ventaja. Como un fenómeno

natural, es más creíble que los magos capaces de sacar tormentas de fuego de sus traseros cada vez que los héroes lo necesitan. Si es mágico, entonces es una manera más sutil de luchar contra el enemigo que esas mismas tormentas de fuego mágicas, y también le agrega algo de variedad a tus escenas de acción.

7) SI TIENES LUGARES INUSUALES EN TU MUNDO DE FANTASÍA, CONSIDERA QUÉ TIPO DE CLIMA TIENEN

Si tienes una raza que vive muy por debajo del suelo, obviamente no van a saber mucho sobre las estaciones y no tendrían razón para construir casas con canaletas ni techos inclinados para mantener fuera a la lluvia y la nieve. Los edificios élficos en medio de un bosque, por otro lado, sí tendrán que tener en cuenta la lluvia, y posiblemente la nieve si viven muy al norte. Si sus casas tienen techos planos, ¿por qué? ¿Tienen canaletas, o algún otro medio mágico para deshacerse del exceso de humedad?

Si cambias por completo la naturaleza de las casas, y tienes una arquitectura única para una raza, o un grupo de personas, entonces considera esta encaja con el clima del lugar. Quizás tienes una raza descendientes de las águilas, que les gusta ser capaces de ver en millas a la redonda, por lo que construyen casas abiertas en colinas. Sin embargo, esto los deja vulnerables al viento, y al clima que trae ese viento. Si las colinas fueran lo suficientemente altas, las casas no deberían

ser muy calientes. ¿Quizás no les molesta el viento? ¿Tienen otro método mágico para resistir el frío? O viven en un lugar donde este tipo de clima no es un problema y, ¿por qué? Todas estas cosas deberían ser tomadas en consideración cuando adaptes la arquitectura, así que no uses una arquitectura que es absolutamente hermosa en teoría pero inútil en la práctica.

8) LAS CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS PUE- DEN ALTERAR EL CLIMA

Es posible tener un floreciente país agrícola al lado de la costa, incluso si el resto del país es frío, siempre que corra una corriente cálida cerca de la costa y así el clima sea más apacible allí. De otra manera, es posible tener un muy buen país agrícola en un lado de una cordillera, y un suelo pobre al otro lado. A medida que las nubes pasan por encima de las montañas, van perdiendo la humedad, y la parte del país que está a la sombra de la lluvia de la cordillera no recibirá la misma cantidad de lluvia que la otra. Esto podría funcionar como una guía si quieres ubicar a un reino desierto.

También considera la dirección del viento. Si tienes un océano cerca, las tormentas podrían golpear desde allí. Si tienes un país montañoso, será más tranquilo en los valles que en los picos ya que la masa de las montañas servirá de escudo a los valles de la peor parte del viento. Por otra parte, una planicie sin ningún obstáculo para el viento

es propensa a ser visitada por increíbles tormentas.

Solo algunos detalles adicionales para hacer a tu mundo de fantasía más realista, y ser capaz de saber si tus héroes podrían cazar un ciervo en un día en particular, o de que dirección vendrá el viento.

DIATRIBA 036. GEOGRAFÍA



Primero algunos versos de Swinburne, de Aholibah.

*Extraña vestidura te arropa como una novia,
Cubre con seda manos y pies
Y placas de oro a cada lado:
El vino te alegró, y tú comiste
Miel, y carne agradable a tu gusto*

*Y los pescadores en el mediterráneo
Te trajeron peces y algas
De los mismos colores de tus ropas;
Y curiosos trabajos de cañas trenzadas,
Y lanas en donde el púrpura vivo sangra.*

*Y alrededor de los bordes de tu taza
Los hombres te forjaron maravillas en oro,
Fuertes serpientes con delgadas gargantas
levantadas,
Ojos grandes en los que se sostuvieron las
cejas
Y cosas escamosas que su cieno mantuvo
frías.*

*Para ti soplaron suaves vientos en flautas
Y sembraron dulces raíces para el perfume
astuto;
Enlentecido a causa de los muchos lutos,
El viento penetró en tus habitaciones
En donde ninguna luz fue violenta.*

1) NO DEJES DE HACER UN MAPA POR CARECER DE HABILIDADES ARTÍSTICAS

Un mapa es a veces la última cosa que es creada para un mundo de fantasía, pero deberías haber intentado tener una buena imagen en tu mente de cómo debería lucir tu mundo desde el principio. Escribe una descripción si no piensas que puedas hacer un buen dibujo. No hay que esperar que sea perfecta, pero al menos deberías intentar evitar los errores obvios, que no te metan en problemas después.

Si encuentras más conveniente ir desarrollando la geografía de tu mundo de fantasía

a medida que avanzas, entonces toma nota cada vez que menciones una característica geográfica importante. Esto te prevendrá de olvidar algo acerca de una cordillera, u olvidar donde están dos países uno en relación a otro.

2) ESCOGE BORDES LÓGICOS ENTRE LAS NACIONES

Las cordilleras y los ríos son fronteras naturales, así como lo son las bahías y los mares internos. Los bosques pueden ser buenos límites si los países están de acuerdo de qué lado del bosque comienza cada territorio. Si en cambio tienes grandes praderas, o si ambos países reclaman cierto pedazo de tierra, las fronteras son, en el mejor de los casos, una conjetura del cartógrafo. Mantén un ojo sobre esto si estas contando algo como la fuga de un criminal entre países. El protagonista no puede estar seguro de «cruzar la frontera» si no hay forma de decir dónde está la frontera, y si las personas que lo persiguen logran atraparlo antes de que cruce la supuesta frontera, habrá perdido.

Tampoco tiene sentido decretar la frontera en cualquier lugar solo porque alguien lo dice, ignorando al mismo tiempo las características geográficas. Me he encontrado mapas donde no parece haber alguna razón por la que un reino no deba extenderse para seguir el curso de un río, pero por alguna razón se detiene cerca de él, y ambas riberas del río están en el mismo país. Otras veces, los reinos incluyen cordilleras o la mitad de

un bosque, y, sin embargo, no llegan a incluir pequeñas porciones de otro país en la costa. Si hay alguna razón histórica que deba predominar sobre las geográficas, asegúrate de pensarlas bien. Los humanos usualmente tienen razones para definir y defender los límites de las naciones, no los hacen surgir simplemente del aire.

2) SE CUIDADOSO CON EL CURSO DE TUS RÍOS

Algunas veces están dando vueltas por todo el maldito lugar, sin ninguna señal de un lago o un mar a la vista. Otras veces fluyen hacia las montañas en vez de alejarse. Mantén en mente que los ríos necesitan una fuente razonable. Las montañas son una buena fuente por la nieve que se derrite. También necesitan un destino razonable. De nuevo, un mar o un lago son posibles destinos, o incluso un delta que se abre hacia el mar, pero no el medio de la nada. La lluvia por sí misma no puede producir más que una inundación que fluya por un cañón, como sucede en un desierto. Para crear un río solo de lluvia, la tormenta debería ser más o menos constante.

También recuerda que los ríos corren colina abajo gracias al empuje de la gravedad. Los ríos pueden fluir hacia el norte, como el Nilo en nuestro mundo, pero nunca colina arriba. Si tus héroes van desde un pueblo en un río hacia las montañas, necesitarán remos o un fuerte viento, ya que van a ir en contra del empuje de la corriente. Al menos, será condenadamente mejor que lo tengan.

Este tipo de detalle es algo que la gente por lo general atrapa fácilmente en concepto, pero es demasiado fácil escribir sobre alguien que va flotando tranquilamente hacia las montañas en la corriente de un río.

4) NO PONGAS TUS CORDILLERAS DEMASIADO ORDENADAS EN EL MAPA

Las cordilleras que se mueven en línea recta sin ninguna desviación son demasiado comunes en la fantasía, así como las que están perpendiculares una de otra. (Mira el mapa de La Rueda del Tiempo para un excelente y muy antinatural ejemplo de esto). Es raro que las montañas estén tan ordenadas en cualquier tierra que desarrolle cordilleras, y la mayoría de las veces no hay ninguna razón para ponerlas de esa forma, sin propósitos especiales para los héroes o ser de utilidad para ese país. Los autores simplemente las dibujan de esa manera, mucho más arregladas que como las hace la naturaleza.

Quizás no te sientas capaz de mostrar cada torcedura o giro de tu cadena montañosa en el mapa, pero cuando escribas acerca de ellas en tu historia, menciona que hay picos más alejados del centro, y algunos que puedes distinguir con mayor claridad que otros. La escritura puede llevar el sentido de naturalidad y soltura que no transmite el dibujo, especialmente si no tienes las habilidades de un cartógrafo (ver punto 1). Sin embargo, si tus héroes se acercan a las montañas todos al mismo tiempo, o, especialmente, si de alguna manera llegan directo desde

una llanura hacia las montañas, sin pasar por colinas o alguna elevación del suelo, entonces sonará mucho más como una tierra construida, sin ningún tipo de sutilezas.

5) NO PONGAS PANTANOS Y DESIERTOS EN MEDIO DE LA NADA

Los desiertos pueden surgir por una variedad de razones. Si la tierra ha sido sobrepastoreada el suelo estará más predispuesto a perder la capa superior y volverse infértil. En la sombra pluvial de las montañas, donde la tierra no conseguirá suficiente humedad, y se podrá convertir en un desierto. La tierra que es parte de algo más grande, como una pradera, pero no recibe mucha lluvia también puede convertirse en un desierto. Sin embargo, los desiertos no deberían aparecer en medio de la nada, particularmente cercanos a alguna próspera ciudad, o a campos fértiles sin ninguna transición. De nuevo, esto apesta a tierra construida. Cuando estés planeando poner un desierto, pregúntate a ti mismo por qué está dónde está, y si hay alguna explicación natural (o mágica) para ello.

Los pantanos son un asunto diferente. Necesitan agua y lugares bajos donde asentarse, y a veces también calor. Si tienes un pantano distante de una masa de agua, en el nombre de la deidad que tus personajes adoren, ¿cómo se metió allí? También, si tienes un pantano cerca de las montañas, ¿cómo llegó allí? Probablemente el mejor lugar para tener un pantano es un delta, dónde tienes

el agua de un río fluyendo hacia el mar, un terreno bajo, y, a veces, agradables condiciones tropicales. Los pantanos pueden estar en otros lugares, pero no deberían estar dispersos por cualquier lugar.

6. RECUERDA QUE LA GEOGRAFÍA AFECTA A LOS ASENTAMIENTOS

El mejor lugar para las ciudades que no tengan altos niveles de tecnología o magia que las sostengan es cerca de ríos, océanos o lugares cercanos a la desembocadura de los ríos. Esto les da ciertas ventajas, entre ellas el comercio, facilidad para viajar, comida, y, en una ciudad de río, agua potable.

Si tienes una ciudad en el medio de la nada, ¿por qué está allí? ¿Cómo puede sostenerse? ¿De dónde viene el agua, la comida, los materiales de construcción? En tales casos, una ciudad sería casi completamente dependiente de los campos agrícolas a su alrededor, y, probablemente, de quien venda madera o piedra que traigan desde una larga distancia. Esta sería una desventaja inaceptable cuando un ejército marche hacia ella, a menos que la ciudad se asegure de guardar comida en los graneros, los cuales serían objetivos para disturbios. Y la carencia de agua sería una vulnerabilidad inaceptable en cualquier momento. Debe haber agua de algún tipo, aunque sea de corrientes subterráneas.

Las villas agrícolas pueden sostenerse a sí mismas mucho más fácilmente, pero en

ellas las personas están dedicadas a cuidar de la tierra y las cosechas, algo en lo cual los habitantes de la ciudad no invierten mucho tiempo. También, en ellas viven menos personas, así que pueden sobrevivir más fácilmente con el agua de un río pequeño, y las casas en una villa agrícola son usualmente simples, no construidas con piedras caras que muchas ciudades en las tierras de fantasía usan con tales fines. Antes de que ubiques una ciudad en una tierra que solo sostendría una villa agrícola, pregúntate a ti mismo como se las arreglaron en primer lugar para construirla allí, y cuál fue la razón apremiante que los movió, en vez de hacerla en un punto mucho más cercano a la costa donde el río se encuentra con el mar.

7. CONSIDERA COMO LA GEOGRAFÍA AFECTA EL COMERCIO

Como hice notar arriba, es fácil viajar a las ciudades que tienen algún acceso al agua. ¿Qué sucede si una ciudad está en el medio de la nada, o incluso en las altas montañas, o en algún otro lugar que solo puede ser alcanzado después de largos días de trabajoso viaje? Difícilmente tendrán muchos visitantes, o serán capaces de vivir del comercio. La mayoría de los bienes que se vendan serán probablemente comida, y los ricos adornos, y otro tipo de lujos serían especialmente raros. Si los mercaderes se han tomado el trabajo de construir una ruta comercial hacia la ciudad a pesar de eso, entonces tu ciudad debería ser capaz de producir algunos espléndidos bienes que

hagan que valga la pena correr el riesgo por las posibles recompensas.

Mira la tierra en la cual ubicas tu ciudad; eso te dará algunas ideas acerca de qué puede ser cultivado, producido o encontrado allí para establecer el comercio. Las montañas pueden proveer metales y gemas. Una ciudad en el desierto puede tener frutas raras, quizás las personas en otras partes del mundo tengan un deseo por peras espinosas, caballos de raza, y quizás vidrio si la arena es la correcta. Las ciudades en medio de terrenos fértiles tendrán comida en venta, y pueden comprar cosas hechas que no tienen la tecnología para crear ellos mismos. Las localizaciones cerca de los bosques dependerán de la madera, el cuero y la carne. Las ciudades rivereñas y costeras tendrán pescado y otros alimentos del mar, y, por supuesto, las tarifas que recaudarán a los mercaderes. Y siempre habrá magia a la que recurrir. Quizás tu ciudad en medio de las montañas está allí porque la magia depende de la altitud, y funciona mejor allí. Los magos pueden crear cosas mágicas que podrían recompensar a los mercaderes por el peligroso viaje.

La geografía podría ser la respuesta de un montón de problemas sutiles en una historia de fantasía, siempre que sea manejada correctamente.

DIATRIBA 037. LAS SOCIEDADES MEDIEVALES



Dado el asunto de la diatriba de hoy, pienso que resultan apropiadas unas pocas líneas de *Tristán de Lyonesse*, un largo poema épico de Swinburne.

*...y de frente sobre su corcel
Salta, lleno de gozo a la batalla, Palamede,*

Y poderoso con el empuje de caballo y hombre

Juntos golpearon: y hermosa comenzó esa batalla

Así como hermoso llegó ese amanecer: de un lado a otro,

Con las rodillas apretadas y las recias cabezas inclinadas

Desde cada rápido intercambio de lanzas en cada lado,

Se tambalean pesadamente los fuertes corceles, con ojos macilentos

Y envalentonados con la pasión de su orgullo, Cuando las recias lanzas otra vez chocaron y volaron

Afiladas astillas: entonces, cada caballero sacó su espada,

Brillaron y relucieron llenos de majestad, tanto tiempo,

Que para ver tan bella contienda y fortaleza Un hombre bien podría haber renunciado a su vida

El espacio vacío de un año desesperado de amor o brega.

Obviamente, cuan rigurosamente se apliquen estas dependerá de lo cercana que sea tu sociedad de fantasía a la era medieval de nuestro mundo. Si es una historia alternativa o fantasía histórica, entonces, por supuesto querrás hacer más investigación que si solo quieres la típica sociedad parecida a la medieval. Incluso entonces, pienso, hay algunas cosas elementales que debes mantener en mente.

1) MANTÉN DE FORMA REALISTA LAS CONSECUENCIAS DE TUS LEYES DE SUCESIÓN

El sistema más común en la fantasía medieval parece ser la primogenitura, la herencia de todo por el hijo mayor. Sin embargo, esto no significa que en nuestro mundo medieval los otros hijos fueran desterrados con nada a sus espaldas, o que no se hiciera previsión alguna para ellos. He leído unas pocas fantasías medievales en las cuales los padres nobles solamente se preocupan por su hijo mayor, y dejan que los otros se mueran de hambre.

No es la forma en que funciona. Tener un hijo extra era una ventaja en la sociedad medieval, mientras los padres se pudieran permitir alimentarlos. Siempre había una posibilidad de que el hijo mayor muriera ya sea en su infancia (la mortalidad infantil era extremadamente alta), en una guerra, un accidente o una plaga. Así que se necesitarían más herederos. Si el hijo mayor lograba llegar a la adultez sin problemas, los hijos más jóvenes deberían buscar futuro en otros lugares, a veces trabajando en la corte, mientras la familia tuviera buenos contactos allí. Las hijas serían casadas. Los padres nobles fácilmente podrían buscar hacer buenas conexiones a través de los matrimonios de sus hijas. Después de todo ¿con quién se casarían los hijos mayores, si las familias solo tuvieran hijos mayores? Los padres de la novia deberían pagar una dote, pero podría considerarse una miseria a cambio de las conexiones

políticas que podría traer, y por tener nietos en altas posiciones.

Si tienes otro sistemas, como el complicado intercambio que Enrique VIII ideó (su hijo hereda primero, luego su primera hija Mary, luego su segunda hija, Elizabeth), entonces, mantén las consecuencias realísticas. Los otros hijos no podrían tener mucho valor en comparación a uno que se mantiene primero en la herencia, pero tampoco son propensos a que los golpeen y encierren en armarios.

2) LOS PERSONAJES NO SABRÁN TANTO

La mayoría de las personas en la era medieval no sabían leer ni escribir. Para la mayoría de las personas era considerado irrelevante para sus tareas diarias; los campesinos no tendrían el hábito de escribir cartas o libros, y los nobles podrían permitirse escribanos entrenados en esos raros momentos en que los mensajes eran necesarios. Copiar los libros era cosa de los monjes en los monasterios, y, algunas veces, de escribas pagados. Por ejemplo, Eleanor de Aquitania amaba leer romances, y ya que tenía un montón de dinero, podía pagar para que se los escribieran o copiaran. Pero la mayoría de las personas en la tierra de fantasía medieval no tendrán esa cantidad de dinero.

Incluso si tienes un mundo en el cual existen personas como magos de una academia que necesitan libros, estos deberían ser raros y caros, y un personaje campesino normal no sería automáticamente capaz de leerlos.

Lo mismo se aplica para otras disciplinas como las matemáticas, la alquimia y la magia, si las tienes como un estudio formal. Hay personas que las pueden aprender, pero el conocimiento no aparecería aleatoriamente en cualquiera ni en cualquier casa, y un personaje que quisiera aprender este conocimiento tendría que llamar la atención de un profesor de alguna forma.

3) LAS MUJERES NO DEBERÍAN TENER TANTOS DERECHOS SIN UNA BUENA RAZÓN

Solo algunas mujeres excepcionales en la Inglaterra anterior a Elizabeth I tuvieron tanto poder. Eleanor de Aquitania fue temida por su esposo y por sus hijos por sus tejemañes en la política, y, como resultado, terminó encerrada una buena parte de su vida. Otras nobles pasaron de sus padres a sus maridos sin haber hecho nada con sus vidas; si sobrevivían a sus maridos, sus hijos tenían poder sobre ellas. Las campesinas trabajaban al lado de sus maridos, criando hijos, trabajando en el campo y preparando la comida sin muchas posibilidades de pensar acerca de la igualdad de derechos. Una razón por la que el feminismo cobró tanta fuerza después del período medieval fue que las mejoras en la tecnología lograron liberar a algunas mujeres de la labor por el tiempo suficiente como para pensar, así como la mejora de algunos estándares de educación (no una prioridad en la sociedad medieval; vean el segundo punto) y los altos estándares de vida en general. Si tienes un mundo con una clase media, podría ser más realista que las

mujeres tengan tiempo para pensar en la filosofía relativa a su posición y comenzar un movimiento, o caer en el usual tópico «¡No quiero ser una dama!» (que usualmente no hacen nada para ayudar a nadie más que a sí mismas). Si tu sociedad es estrictamente medieval, sin embargo, es difícil ver dónde las mujeres sacarán el tiempo o la educación para cuestionar su posición.

Si has hecho algunas alteraciones al mundo medieval para que existan las brujas y otras mujeres libres con poder, entonces intenta que tengan consecuencias realísticas. Si otras mujeres son todavía consideradas subordinadas, entonces los hombres temerán el poder de estas mujeres. Si las mujeres libres son consideradas especiales, y no atacadas, ¿por qué sucede esto? ¿es por temor a su poder? ¿intercambian con ellas para que estas les provean magia, o cualquier otra cosa que hacen, a cambio de no tener que vivir las vidas de las mujeres ordinarias, o algo por el estilo? ¿Están estas mujeres intentando liberar a las otras? ¿por qué? Un punto de la escuela feminista es que hasta recientemente a las mujeres no se les enseñó a pensar en las otras mujeres como aliadas; fueron enseñadas para verse a sí mismas como parte de una clase, una familia, o alguna otra unidad ajena al género. Si tienes personajes femeninos que están a favor de «los derechos de las mujeres», tendrás que explicar de dónde salieron estas ideas, y como algunas mujeres se las han arreglado para librarse de la educación acostumbrada y el condicionamiento social para tenerlas.

4) RECUERDA QUE LA VIDA MEDIEVAL NO ERA NADA LIMPIA

En cierta medida abordé esto en la diatriba sobre los adolescentes, ¿por qué todos estos personajes adolescentes tenían la piel lisa y el cabello limpio todo el tiempo sin los beneficios de las cremas faciales y el champú? Pero es especialmente importante en una sociedad medieval donde la magia no es lo suficientemente común como para ser usada en tales cosas. Las duchas son desconocidas. Tener suficiente agua para tomar un baño requeriría un montón de sirvientes para cargarla, y ya que estos sirvientes tienen otras cosas que hacer, entonces probablemente esto tampoco suceda todos los días. Se usarían perfumes para cubrir los olores del sudor, pero solo entre quienes pudieran permitírselos. Aquellos que no pudieran (campesinos, ciervos y soldados) tendrían que vivir con la peste.

Los bichos en los humanos serían algo bastante común, dada la cercana proximidad entre los humanos medievales y los animales. Recuerda que la peste bubónica fue expandida por las pulgas de las ratas, lo cual dice algo sobre lo despreocupados que estaban los humanos de controlar a ambos animales. Un noble probablemente tendría condiciones más limpias que un campesino, pero las pulgas, piojos y otros bichos serían aun comunes, especialmente si los nobles comparten sus casas con animales como mastines. Los pisos en una casa medieval probablemente estén cubiertos con paja fresca, la cual absorberá una gran parte del desastre pero

igual apestaría hasta que la cambiaran. La salud y preocupación dental no existían, eso significa que las personas tendrían dientes enfermos y morirían tempranamente, especialmente en la infancia. Las condiciones de vida hacinadas de las ciudades significan que enfermedades como la peste pueden diseminarse muy rápidamente. Los problemas con el agua propicia la aparición de enfermedades como el cólera. En un pueblo, si tienes una sociedad más basada en el Renacimiento, la basura es a menudo tirada a la calle, y unas pocas ciudades podrían permitirse suficientes personas como para mantener las calles medianamente limpias.

¿Significa esto que necesito mencionar todos estos detalles sucios? Probablemente no. ¿Significa que quiero una explicación de por qué Krystalynne, la princesa que toma un baño todos los días y tiene una piel y unos dientes perfectos, y ni un solo bicho en brillante cabello? Oh, sí, por supuesto.

5) VIAJAR ES RARO, PELIGROSO Y TOMA MUCHO TIEMPO

Si tus personajes viven cerca del mar será probable que les tome menos tiempo que a cualquier otra persona, pero los medios que probablemente usen serán un velero o una galera. Eso significa que los viajes dependerán de los caprichos del viento y la fuerza de los remeros, y tendrán que responder al viento y a las mareas; los personajes no pueden solo partir cuando quieran. Las naves también gastarán meses en el mar, si están en un viaje a través de un océano tan amplio

como el Atlántico, y se quedan sin viento, o son destruidos por una tormenta. También existe el riesgo de enfermedades a bordo, y motines entre los marineros que no son tratados bien, además del riesgo de piratería. Los viajes por el mar nunca deberían ser enteramente seguros.

Por tierra y sin magia, viajarán a pie, a caballo (o animales similares), así como carretas y carretones tirados por animales. Y ya. Si tus personajes son campesinos, probablemente no podrán permitirse un carruaje, y cualquier persona de baja cuna montando un caballo de carreras correrá el riesgo de ser tratado como un ladrón de caballos, incluso si no lo es. El robo de caballos era un crimen muy serio y podía ser castigado con la muerte.

Los personajes nobles pueden permitirse carruajes y caballos sin problemas, pero es una forma incómoda de viajar, y les tomará días o semanas alcanzar su destino. También hay peligros en la carretera. Muchos caballeros del período medieval de nuestro propio mundo tenían como hábito secuestrar a nobles para pedir rescates, los salteadores de caminos robarían, violarían y matarían si pueden salirse con la suya. Las mujeres nunca deberían viajar sin ser escoltadas por hombres si no están protegidas por alguna magia fuerte. Ellas se convertirían en un objetivo demasiado tentador para el robo y la violación, incluso si son nobles y pueden pedir rescate, no es probable que sus captores

las traten de forma gentil mientras están a su cargo.

6) RECUERDA QUE LA MAYORÍA DE LAS SOCIEDADES MEDIEVALES ERAN ALTAMENTE JERÁRQUICAS

Eso significa que ningún campesino conseguirá una vista con el rey solo porque sí. Una progresión real de pueblo en pueblo sería otra cosa, pero en la mayoría de las situaciones ordinarias, los campesinos estarían por mucho, lejos de los centros de poder, y podrían conocer al rey solamente como un rumor o un nombre lejano, como el Papa. Si son siervos, estarían vinculados a la tierra, y simplemente no podrían dejarla para pedir justicia. Incluso los pequeños terratenientes probablemente gasten mucho más dinero en gastos de viaje y mucho más tiempo lejos de sus campos de los que valdría la pena para ellos.

Los nobles en una monarquía absoluta tendrán más posibilidades de ganar el favor real, pero todavía tendrían que ganarlo. Si la típica chica rebelde consigue la atención del rey siendo desvergonzada, mirará al cielo de ese mundo de fantasía buscando cerdos voladores. Una muchacha bonita podría ganar un poco más de atención, ya que los matrimonios arreglados eran bastante comunes en la sociedad medieval, probablemente terminaría más como una amante que como una esposa. Los sobornos, conexiones familiares, muestras de riquezas y poder, así como las maquinaciones serían las formas

de ganar el favor del rey, y escalar altas posiciones, y nadie debería comenzar a saltar escalafones sociales solo porque sí.

Finalmente, no debería ser tan fácil como hacer un pastel que un personaje pase de una clase social a otra. Por ejemplo, ¿cómo se van a permitir las ropas adecuadas? Todavía hoy día Inglaterra tiene leyes superfluas detallando como debe vestir un miembro de una clase social determinada, y muchas de las más finas ropas estarían más allá del rango de precio de un campesino. A los campesinos que roben a los nobles solo les esperará un castigo duro, si llegan a la justicia. De igual forma, no se supone que los nobles vistan como los campesinos. Otra cosa, no sabrán nada acerca de las costumbres del otro. Esto es a veces es presentado en la fantasía cuando los campesinos fallan cómicamente en comprender la cubertería, pero también funciona a la inversa, un noble en una granja no sabría cómo atrapar un puerco, para no hablar de tareas más complejas.

Probablemente no lo abarqué todo, pero pienso que apunte la mayor parte de las cosas que me joden de las fantasías medievales.

DIATRIBA 038. ELFOS



Unas pocas líneas más de *Tristán de Lyonesse*, algo apropiado para la discusión de hoy.

*Ella buscó y sacó la copa de oro y sonrió
Maravillada, de su luz como un niño
Que escucha de la vida alegre y triste en las
tierras mágicas;
Y se la devolvió a Tristán con manos puras
Sosteniendo el trago de amor que debería
ser una llama
Para quemar el miedo, el destino y la ver-
güenza,*

*Y aligerar la vida de todos a la vista de los
hombres,
Y entristecerlos por siempre.*

Los elfos son algunas de las criaturas de fantasía que más sufren cuando los autores crean sus mundos. En la mayoría de los casos, los autores no beben de ninguna de la variedad de leyendas que existen, sino que se refieren a una en específico: «Tolkien», y son solo una pálida versión de los suyos.

1) LOS ELFOS SIEMPRE PARECEN POSEER UNA BELLEZA FRÁGIL Y DELICADA

Esto puede venir más de las concepciones de las hadas y las pinturas fantásticas que de los elfos de Tolkien, ya que estos eran más fuertes que los humanos y perfectamente capaces de usar armas pesadas, pero de cualquier manera es un lugar común. No sé por qué. No parece haber ninguna razón en particular de por qué los elfos no son capaces de levantar un martillo de guerra, y lanzar a alguien, a menos que esto derive

de la naturaleza etérea de las hadas, o de los juegos de rol donde los elfos son más débiles que los humanos para tener que estos tengan una oportunidad de ganar. Pero el tropo se adentró en la fantasía que no está basada en los juegos de rol, ni en las hadas.

Si tienes elfos delicados, considera por qué son de esa manera. ¿Esto tiene bases en los orígenes de tu mundo, o fue algo que adoptaron porque «esa es la manera en que son los elfos»? Si es lo último, debes darte cuenta de que hay un montón de elfos allá fuera que lucen como ellos. ¿Para qué les sirve esa delicadeza? Incluso no tiene mucho sentido si quieres que tus elfos sean arqueros en vez de espadachines ya que se necesita una increíble cantidad de fuerza en los brazos y el pecho para tensar un arco largo.

2) LOS ELFOS SIEMPRE TIENEN OREJAS PUNTIAGUDAS

Este parece ser el principal rasgo de los elfos. Algunas veces parece que es la única cosa que hace a los elfos ser elfos, porque por lo demás actúan como humanos.

¿Por qué?

Si haces a tus elfos inmortales o tienen vidas más largas que las de los humanos, eso en sí mismo los afectará, probablemente mucho más profundamente que el tener orejas puntiagudas. Y sin embargo, esto es lo primero que todos los humanos notan la mayoría de las veces en una historia, el principal rasgo

que tendrán los semi-elfos, y algo firmemente estampado en el concepto de los elfos sin ninguna buena razón. Intenta preguntarte a ti mismo que hacen allí las orejas puntiagudas de los elfos. ¿Son una adaptación evolutiva?, si es así, ¿por qué? Si tus elfos son descendientes de otros tipos de hadas, ¿tienen estas también orejas puntiagudas? ¿Y por qué? Si tus humanos y elfos comparten un ancestro común, ¿quién se ha desviado más de este en la forma de sus orejas, los humanos o los elfos? ¿por qué?

Este tropo en particular lo encuentro menos problemático que la noción de delicadeza y fragilidad, pero todavía funciona como un letrero bien grande en algunas fantasía que dice: «¡Todo bien, tienen orejas puntiagudas, son elfos, y esto es lo que asumirás!» Es un sustituto para el desarrollo de los personajes, de la misma forma que darle a alguien ojos rojos y una barbilla escurridiza intenta sustituir el mostrarlo como malvado.

3) LOS ELFOS SON PREDOMINANTEMENTE BLANCOS, SIN NINGUNA RAZÓN APARENTE

La única verdadera excepción en la que puedo pensar ahora mismo son los drow de piel oscura, que son elfos oscuros en los Reinos Olvidados, y son mostrados mayormente como malvados (ojos rojos y todo lo demás). Esto probablemente tiene mucho que ver con Tolkien; la tierra Media obviamente no tiene mucha mezcla racial. Aun así, no hay ninguna razón para que los elfos en todos los libros de fantasía sean «tan pálidos como el

alabastro». O cualquier otro símil que el autor se sienta inclinado a usar. Si se sienten más en casa en los ambientes naturales que los humanos, como son mostrados todos los elfos, entonces quizás eso incluya una adaptación a sus alrededores, también. Por qué no tener a elfos que vivan en los desiertos con la piel del color de la arena, o elfos coloreados como los árboles en los bosques, o como grandes felinos si son predominantemente cazadores. Es difícil ver de qué forma una piel color alabastro puede ser una gran ventaja, excepto en el lejano norte, y los elfos de piel pálida son mostrados a menudo demasiado frágiles como para sobrevivir allí.

Si tus elfos fueron creados de esta manera por los dioses, y nunca tuvieron un periodo en el que no vivían en ciudades, y tenían todas las ventajas de la civilización, entonces ¿por qué? ¿Los dioses de los elfos no querían que estos tuvieran una adaptación evolutiva? ¿Y por qué entonces los humanos son mostrados usualmente teniendo que atravesar etapas en las que vivieron en cavernas, o en hogares más simples que en los que viven ahora? ¿Por qué los dioses humanos y élficos tomaron caminos diferentes? Todas estas son preguntas interesantes en las que pensar y responder.

4) LOS ELFOS SON A MENUDO ASOCIADOS CON LA NATURALEZA, PERO SOLAMENTE CON ALGUNOS ASPECTOS

Típicamente los elfos viven en los bosques y... bien, bosques. Algunas veces tienen

grandes ciudades, pero casi nunca parecen tener granjeros. (Aunque de alguna manera comen bien, y no solo los productos de los bosques). A veces hay elfos marinos también, aunque los habitantes de la superficie realmente no llegan a ver cómo son sus hogares. Los elfos son típicamente presentados como más cercanos a los animales y los árboles que los humanos, además de horrorizarse con la tecnología.

Esto está muy bien para una historia del tipo Nueva Era, por supuesto, pero se vuelve aburrido después de un tiempo. El metal no es anti-natural. Tampoco lo es el fuego, el hielo y la nieve, la tundra o los bosques de coníferas, o las junglas. ¿Dónde están los elfos que viven en estas zonas? Probablemente deben haberse desarrollado al menos en un mundo de fantasía. Pero no parece haber evidencia de ello la mayoría de las veces.

Podría haber una razón para no asociar a los elfos con el metal, porque las viejas leyendas dicen que el hierro los daña. Sin embargo, la mayoría de los libros de fantasía no parecen estar inspirados en esta leyenda. Ellos solo usan los elfos estereotípicos tan felices, danzando y cantando, como criaturas de la floresta, y no dicen nada acerca de sus vulnerabilidades, o de alergia al hierro.

Si tienes elfos en los bosques, intenta pensar por qué están allí. Los humanos en la mayoría de los mundos de fantasía viven en diversos lugares. Si los elfos viven más tiem-

po, y son capaces de grandes logros, ¿realmente van a hacer tan tontos como para no idear formas de vivir en esos lugares?

5) LOS ELFOS SE VERÁN AFECTADOS POR SUS LARGAS VIDAS

Esta es otra razón para no hacerlos humanos adornados con orejas puntiagudas. Ellos serán más experimentados que los humanos lidiando con enemigos, y no caerán en la trampa de repetir el mismo error, porque ya lo han visto antes. Aunque pueden no responder tan bien antes crisis repentinas.

Sin embargo, no hay razón para mostrar a los humanos como los salvadores definitivos del mundo toda y cada una de las veces. Supuestamente, los elfos en la fantasía quieren pretender que nada ha cambiado, y así son dejados atrás por la historia. Aunque eso realmente no tiene ningún sentido si han vivido durante cientos de años y han tenido tiempo para ver cómo el mundo ha cambiado. Los elfos de Tolkien ciertamente intentaron detener el tiempo con sus Anillos Élficos, y lloraron por el paso del mundo mortal, pero eso es al menos parcialmente porque saben que están destinados a desdibujarse con él, o a regresar a la tierra inmortal. La mayoría de los elfos en la fantasía no tienen esa opción, tienen que cambiar con la historia porque no hay otro lugar para ellos a donde ir, pero todavía esconden sus cabezas al cambio, e intentan hacer las cosas impecables cuando no lo son.

Si tus elfos son como estos, respóndete a ti mismo (y a tus lectores) la gran pregunta: ¿Cómo construyeron una gran civilización o la defendieron en primer lugar?

6) LAS SOCIEDADES ÉLFICAS NO TIENEN POR QUÉ SER MONARQUÍAS

La mayoría de las veces, sin embargo, el rey o reina es hostil con los humanos, o con cualquiera otra raza que habite el mundo. Seguro que si los elfos han vivido esas largas vidas, deberían haber visto los problemas con las monarquías e ideado una manera de evitarlas. Tener un monarca tonto o molesto en el trono parece ser un gran problema.

Ningún sistema de gobierno es perfecto, probablemente haya una razón para legitimar que los elfos tengan monarquías que están atadas a su historia en tu mundo. Pero a veces parecen tener todas las desventajas de las largas vidas en sus civilizaciones, incómodas tradiciones y ser reacios al cambio, con ninguna de las ventajas, la experiencia pasada y la sabiduría que viene por haber vivido a través de la historia mientras otras razas mueren demasiado rápido para ver las consecuencias a largo término de sus decisiones. Intenta tener evidencia de ambas, no solo sociedades declinando ni muriendo, como parece ser la norma, mientras que los elfos se quedan parados y se aprietan las manos y realmente no saben qué hacer.

7. LAS SOCIEDADES ÉLFICAS TAMPOCO TIENEN QUE SER EL EPÍTOME DE LA DELICADEZA

Cuando viven en ciudades, los elfos parecen propensos a vivir en minaretes, y delicados capiteles y domos, o villas arbóreas unidas por pasos de madera. Sin importar donde viven, nunca hay suciedad, no producen basura y, no parecen haber ningún orinal élfico o ropa élfica sucia.

Esto no es más realista que una sociedad humana que funcione de la misma manera. La diferencia es que los autores que escriben sobre sociedades humanas en fantasía, en algunas ocasiones muestran alguna inclinación hacia el realismo, como mencionar orinales o basura en las calles. En cambio, las sociedades élficas mantienen su visión antiséptica, y todo sin el beneficio de ser antiséptica.

Puede ser divertido intentar inventar explicaciones para esto. ¿Tienen los elfos un sistema de agua corriente? ¿Es cada pieza de basura que generan indistinguible del material con que están hechos sus edificios? ¿Tienen sirvientes invisibles que hacen el lavado y vacían los orinales, o son demasiado finos como para usar orinales? (Este último parece ser un problema común de los elfos de la fantasía). Hay respuestas que podrían encajar con la imagen de una sociedad bien desarrollada, aunque quizás no la imagen de una sociedad completamente natural. Intenta encontrar explicaciones.

8) NO GIRES TAMPOCO HACIA EL EXTREMO OPUESTO Y HAGAS A TUS ELFOS SALVADORES

Esto es algo más raro que hacer a los humanos los salvadores porque estos no están desapareciendo, pero en ocasiones sucede. Los elfos son tan sabios y especiales, tan maravillosos ¡oh dios mío! que las otras razas son mostradas como sus hijos. Estos elfos son gurús, iluminados, ancestros y profesores presumidos que encajan en los peores estereotipos de sacerdotes y monjes sabios. Las otras razas están prácticamente llenas de asombro y se desmayan cuando los ven.

Detente.

Estos elfos son tan molestos, o mucho más que los tímidos vegetarianos refugiados en sus bosques y estrujándose las manos. Algunas personas al menos sentirían envidia o resentimiento contra ellos, o se aburrirían de sus enseñanzas y se irían, o descubrirían al menos algo de las enseñanzas por sus propios medios (especialmente si tienes otras razas de larga vida como dragones o enanos en tu mundo). Aunque esto no parece suceder nunca. Una razón por la que encuentro imposible leer los libros de Mithgar de Dennis McKiernan es que sus elfos de Mithgar son así, lo que me hace querer estrangularlos.

Debe haber al menos algunos elfos que estén equivocados, que sean estúpidos, o que puedan enseñar sin ser presumidos. Los el-

fos perfectos no son más divertidos que los inefectivos.

Es increíble cuan pocas personas intentan tomar a los elfos, y devolverlos a las leyendas originales, o idear sus propios giros, o hacer otra cosa que no sea imitar.

DIATRIBA 039. ENANOS



Pienso que los enanos tienen un conjunto de problemas diferentes a los de los elfos. Tienen características que los hacen diferentes, pero raramente se les permite usarlas. Pienso que esto es culpa de las personas por estar demasiado enamoradas de los elfos.

1) SI LOS ENANOS TIENEN TECNOLOGÍA, DÉJALOS EXPLOTARLA

Las únicas cosas que siempre parecen estar haciendo son armas, armaduras, y algunas veces decoraciones que son mostradas en las casas de otras razas. Se rumorea que muchos son ingenieros, zapadores, y exper-

tos en el uso de tecnología, pero ¿dónde están todas esas invenciones? Los autores de fantasía son reacios a mostrárnoslas.

Esto es de lleno la culpa del enamoramiento por los elfos.

Pienso que el mismo impulso que lleva a demasiados autores a mostrar a los elfos como felices adoradores conservadores de la naturaleza, los hace intimidarse a la hora de mostrar una raza que usa y explota la tecnología. El elemento escapista de la fantasía a veces incluye el horror al mundo mo-

derno, y las historias postapocalípticas, ya sean de ciencia ficción o fantasía, culpan de lleno a las maquinarias la mayoría de las veces. Todo eso está bien, y es elegante, pero si vas a mostrar a los enanos como usuarios de la tecnología para compensar su carencia de magia, entonces muéstralos usando sus inventos sin ponerlos a disposición de otras razas. Pienso que lo más grande que he visto en una fantasía de las invenciones enanas es una especie de elevador, y algunas veces las otras razas también inventan algo parecido. ¿Por qué no dejar que los enanos tengan una escalera móvil?

2) ¿Y, DE CUALQUIER MANERA, QUE TIENE DE MALO QUE LOS ENANOS TENGAN MAGIA?

Quizás realmente no quieres escribir acerca de la tecnología, o no tienes la información suficiente para hacerlo con base. Está bien, entonces: ¿Qué tiene de malo con que los enanos tengan magia? Parece ser «antinatural» en muchas fantasías, pero son esas fantasías las que tienden a descansar en los supuestos típicos como las varitas mágicas y los encantamientos susurrados, los cuales según los autores, los enanos no tienen suficiente tiempo para aprender.

¿Qué hay de la magia que implica a las rocas, los metales o las gemas? La magia de la tierra podría ser increíblemente fuerte, si te paras a imaginarlo. Imagina a un mago enano con el poder de causar un terremoto si lo irritan, o reparar una grieta en la tierra si se siente benevolente. Quizás los zahoríes enanos pueden buscar metales y gemas en vez de agua. Probablemente se vuelvan increíblemente ricos haciéndolo. Otras posibles formas de magia podrían ser invocar avalanchas, crear túneles que sirvan como rutas de escape (algo que un montón de nobles y personajes de la realeza parecen necesitar constantemente), causar que los volcanes exploten o contener erupciones, hacer que los árboles caigan sacudiendo con fuerza sus raíces, etc. Parece que los magos enanos podrían ser muy beneficiosos, o causar un montón de problemas, pero aun así están condenados a sentarse en sus ca-

vernas, y salir solo cuando los autores quieren que sean gruñones o cosas por el estilo.

Y eso es otra cosa.

3) ¿DÓNDE ESTÁN TODOS LOS ENANOS CON MÁS DE UNA FACETA DE LA PERSONALIDAD?

Todos los enanos son gruñones (excepto por el Gimli de Peter Jackson, que es solo raro). Gruñones y amables, o gruñones y oscuros, pero gruñones. Pienso que el único autor que le ha dado algo de variedad a sus enanos, manteniendo la hosquedad creíble es Guy Gavriel Kay, en sus libros de Fionavar. Tolkien tiene un poco más de variedad en El Hobbit, pero ya que Gimli es el único enano que vemos en El señor de los anillos, pienso que las personas tienden a escogerlo como el modelo de todos los enanos.

Lo mismo se aplica a los enanos y a los elfos. Así como tiene que haber algún elfo estúpido por ahí (incluso si los más amables los mantienen encerrados cuando llegan los invitados), tiene que haber enanos amigables, cobardes, llorones y con un grotesco sentido del humor en algún lugar. Pienso que podría hacer una gran diferencia, y ayudar a los lectores y autores a dejar de ver a los enanos como personajes estereotipados para introducir variedad.

4) YA QUE ESTAMOS EN ESO, ¿DÓNDE ESTÁN TODAS LAS ENANAS?

He visto muy pocas en los libros de fantasía, pero la mayoría de las veces son usadas

con propósitos humorísticos. Los autores de fantasía parecen seguir como esclavos la guía de Tolkien en esto; el indicó que las enanas eran muy raras, y casi nunca dejaban el hogar. (Esa fue la principal causa de que la raza enana estuviera desapareciendo, ya que no tienen los suficientes hijos para mantener sus números). Si las enanas lucen exactamente igual que los enanos, probablemente podrían dejar la casa y luchar sin ningún tipo de problemas, o ir de aventuras con la misma facilidad. Si no lucen exactamente como los enanos, así como las mujeres de otras razas no tienden a hacer, entonces podría ser incluso mucho más interesante.

Terry Pratchett usa a los enanos en Mundo-disco para hacer notar que el cortejo de los enanos es muy complicado; tienen que averiguar exactamente que sexo tiene el otro enano debajo de toda esa cota de malla. La sociedad enana está también escandalizada cuando las enanas deciden comenzar a usar lápiz labial, y no beber cerveza. Es muy divertido, pero también provoca una mueca de disgusto cuando uno viene de leer otros libros con los enanos típicos, y se da cuenta de cuan persistentes son esos estereotipos que Pratchett está fustigando.

5) PARA UN ENANO, LO PEQUEÑO SERÍA LO NORMAL

Más aún que las comparaciones entre los humanos, efímeros y rápidos de pensamiento con los elfos, longevos y lentos de pensamiento, la comparación entre los huma-

nos y los enanos muestra el punto de vista antropocéntrico que toman muchas novelas de fantasía (incluso si está siendo supuestamente contada por alguien de otra raza). La mayoría de los humanos en la fantasía no pueden ir más allá de lo pequeños que son los enanos. Es supuestamente adorable en cierta forma, o al menos extraño, y los humanos nunca parecen pensar en cómo lucen ellos desde el punto de vista de los enanos.

En un mundo donde los miembros de diferentes razas han vivido lado a lado durante décadas o siglos, es probable que comiencen a notar otras cosas los unos de los otros más allá de la talla. Si es un mundo donde los humanos no ven a menudo a los elfos o a los enanos, entonces la extrañeza podría ser más comprensible, pero aun así intenta concentrarte en otra cosa sobre los enanos que no sea su altura.

6) DIFERENCIAR A LOS ENANOS POR SU CULTURA ES UNA BUENA MANERA DE COMENZAR A DIFERENCIARLOS EN OTROS ASPECTOS

Así como los elfos parecen pasarse la mayoría del tiempo sentados estrujándose las manos o cantando canciones melancólicas, los enanos parecen forjar armaduras y armas para luchar contra (inserte el nombre del enemigo malvado del día). Pero, seguramente debe haber otras aristas en sus vidas. Si estás escribiendo una historia con un personaje enano, ¿por qué no incluir música, arte, cocina, entrenamiento con armas (algo que tampoco aparece muy a menudo), ense-

ñar a sus hijos, comerciar, o tener aventuras amorosas? Algunas veces parece como si los humanos fueran la única raza en la fantasía que tiene esas cosas.

El argumento más común contra esta idea es que mostrar a los enanos, elfos, o cualquier otra raza de fantasía de manera muy cercana sería hacerlas demasiado humanas. Aunque considerando cuan a menudo los enanos son mostrados como estereotipos o humanos pequeños con barbas, pienso que ir tras su cultura y hacerla tan extraña como sea posible sería un buen lugar para comenzar a convertirlos en algo más.

7) LOS ENANOS DEBERÍAN TENER DIFERENTES ESTÁNDARES DE BELLEZA

Quizás una de las razones por las que los autores de fantasía pasan un mal rato escribiendo enanos es que estos no son hermosos como los elfos o los dragones, al menos de acuerdo al modo en que los lectores de fantasía han sido enseñados a pensar. Esta es otra cosa que debería cambiar de acuerdo con los ojos a través de los cuales el autor cuenta la historia. Si esos ojos se mantienen exclusivamente humanos, o son exclusivamente los del autor «omniscientes» estancado en el punto de vista humano, entonces sí, es probable que el supuesto problema de fealdad permanezca.

Esto puede ser puramente personal, pero pienso que hay demasiada concentración hacia la belleza externa en la fantasía. Las cria-

turas malvadas son abrumadoramente feas, los personajes buenos abrumadoramente bellos, y muy pocos caen dentro del rango normal. Si los humanos y los elfos tienen que mantenerse como el epítome de la belleza, y los orcos y trasgos como el epítome de la fealdad, entonces quizás los enanos podrían ser lo promedio. O quizás pueden ser hermosos en una manera completamente nueva. La fuerza puede ser adorable, tanto como la esbeltez. Si los enanos son cercanos a la roca, podrían ser hermosos de la manera en que lo son las montañas, o los pilares de piedra. Esos ni siquiera son delgados, pero los autores podrían hablar con entusiasmo sobre ellos. ¿Por qué no hablar con entusiasmo sobre los enanos de vez en cuando, especialmente si estás escribiendo desde su punto de vista?

Todavía quiero escribir una historia épica desde el punto de vista de un enano, todo desde dentro de sus cabezas y, si lo hago, los humanos van a ser los raros.

DIATRIBA 040. VILLANOS



Primero, uno de mis favoritos (y más simples) versos de Swinburne, de *Hertha*.

*Solo te propuse ser;
No necesito plegarias;
Te necesito libre*

*Como tus bocas de mi aire;
Que mi corazón puede ser más grande en
mi interior;
contemplando los frutos de tu belleza.*

Algo de esto ya lo he dicho, pero está disperso por varios lugares, no en una sola diatriba.

De nuevo admito mis prejuicios: Pienso que la fantasía puede seguir adelante perfectamente bien sin dividir el mundo entre la Oscuridad y la Luz, y que los mejores autores que escriben sin ella, Kay, Martin, Berg, Pratchett, Brust, también tienen éxito en complicar a sus personajes «malvados», y hacer que simpatice con ellos (algunas veces más que con los héroes). Pero hay una gran atracción hacia dividir el mundo, y pienso que podría ser hecho bien.

Solo deseo que las personas no hagan esto.

1) APARENTEMENTE ES UN REQUISITO QUE LOS VILLANOS SEAN FEOS

O eso es lo que los Señores Oscuros con sus hordas de orcos, troles y trasgos parecen pensar. Este es un truco barato para decirle a la audiencia donde deben estar sus simpatías. En las raras ocasiones en que un personaje bueno es feo, tienen «belleza in-

terna», pero nadie parece estar interesado en buscar la belleza interna de un orco. Las únicas excepciones en las que puedo pensar son algunos dragones, La señora oscura de Glen Cook (que es más a menudo vista como una ilusión que en la vida real en la mayor parte de la primera trilogía), y algunos de los villanos que usan la falsa belleza para engañar a los chicos buenos. Esos últimos siguen siendo feos por debajo.

¿Es esto realmente necesario?

Pienso que no. Por supuesto, hacer bellos a todos los villanos no resolvería nada, pero mientras los lectores de fantasía se centren en la belleza externa, este sería un paso en la dirección correcta para forzar a tus lectores a alejarse de las simpatías fáciles y hacerlos pensar un poco. Si es fácil odiar a un trasgo pero no a un elfo, pon a los elfos en el lado malvado y averigua qué sucede.

2) TAMBIÉN DALES ALGÚN CRÉDITO A SU INTELIGENCIA

No tiene mucho sentido que las personas estúpidas conquisten el mundo. O los villanos son secretamente inteligentes hasta que el héroe aparece, momento a partir del cual su ingenio se esfuma; o todos los que han intentado resistirse al mal en el pasado fueron

monumentalmente idiotas. El héroe siempre parece ser no solo más inteligente que su némesis, sino supremamente más inteligente que su némesis.

¿Entonces, cómo fue que la némesis se convirtió en némesis?

Piensa en ello.

Si los señores oscuros fallan tan malamente la mayoría del tiempo como hacen cuando se enfrentan a los héroes, su reinado debería haber terminado siglos atrás cuando hicieron algo como dejar un agujero grande y obvió en sus planes que sus enemigos pudieran aprovechar. La carencia de inteligencia los vuelve acartonados. Además, hace que el suspenso de la historia se vaya al infierno. Nadie se va a sentir amenazado, o debería, por alguien que le cuenta todo justo antes de matarlo.

También hay otra cosa.

3) EVITA LAS SEÑALES QUE SUPUESTAMENTE DEBEN ACTUAR COMO BRILLANTES SEÑALES DE NEÓN DEL MAL

Estas incluyen, y no están limitadas a: los cacareados y regodeados villanos que solo visten de negro, torturar a los personas, decirle al enemigo todo justo antes de matarlos, «probar» al enemigo de tal forma que se les da una oportunidad de escapar, y básicamente montón de otras cosas que aparecen en La lista del Señor Malvado. A

menos que estés escribiendo una parodia, son jodidamente planos, y en el mejor de los casos le darán una bofetada al ingenio de tu argumento, e interrumpirán el suave flujo de tu historia.

Por supuesto, ir hacia el extremo opuesto y hacer que los chicos buenos sean quienes vistan de negro también podría acabar con la paciencia del lector. En vez de eso intenta crear villanos únicos. Oye, lo haces con los héroes, ¿no? Si conoces la historia del héroe de principio a fin, y te has tomado el tiempo de comprender su personalidad, ¿por qué no hacer lo mismo con el villano? Los capítulos escritos desde el punto de vista del villano se concentran demasiado a menudo en cuan malvado es, o están allí como una mosca en la pared mirando lo que está haciendo el Oscuro, mientras los capítulos de los buenos se concentran en ellos como personas. Para ser absolutamente melodramática acerca de esto: los villanos son también personas.

4) SI TUS HÉROES CONSIGUEN UNA MAGIA ACOJONANTE, LA OSCURIDAD TAMBIÉN DEBERÍA CONSEGUIRLA

Siempre me he roto la cabeza cuando leo una historia de fantasía en la que los héroes pueden sacar espadas mágicas prácticamente del aire, mientras que el Señor Oscuro tiene que gastar una gran cantidad de tiempo en investigaciones y peligrosos rituales para conseguir un arma cuyos poderes nunca son usados antes de que los héroes lo maten. Es incluso peor cuando hay una explicación in-

eficaz, como que algunas armas solo pueden ser usados por los puros de corazón bla bla bla. Es mucho mejor darle a los héroes una razón para temer al Señor Oscuro. Si Sauron no hubiera tenido otra arma para luchar la guerra en El señor de los anillos que el Anillo, hubiera sido una figura patética. En vez de eso, Tolkien le dio los Nazgûl, e hizo del Anillo algo que pudiera causar incluso más terror si Sauron lo tuviera, no la única fuente del terror.

Este es el problema con tener Señores Oscuros como inmensas figuras sombrías, una amenaza en potencia en vez de una real. Si realmente no han hecho nada todavía, ¿por qué los héroes están tan asustados?

5) NO HAGAS QUE LOS PLANES DEL SEÑOR OSCURO SE DESHAGAN POR PURA CASUALIDAD

Esto nos lleva de vuelta a lo de dejar agujeros que mencione antes, pero este no siempre incluye planes estúpidos. Hay algunos planes que suenan como si pudieran funcionar, excepto que el Señor Oscuro olvida algo que todo el resto de las personas en el mundo sabe, como un niño que nace en cierta fecha destinado a destronarlo, o también falla en detener a una persona en particular o acción incluso cuando pensamos que debería poner todos sus esfuerzos en ello.

¿Podría alguien realmente haber gobernado por mil años, construir un imperio oscuro, y entonces olvidar esa inconveniente profecía de la pequeña niña que nacerá a la media-

noche del primer día de abril, y que un día agitará su vara mágica y lo hará explotar? ¿O fallar en vigilar a los niños que han nacido en ese día, y matarlos a todos sin importar lo que se requiera? El Señor Oscuro es representado como alguien despiadado la mayoría del tiempo y, de alguna manera, no es lo suficientemente cruel para matar a todos los niños o hacer algo por el estilo.

El secretismo, si tal profecía ha sido mantenida oculta en completo secreto del Señor Oscuro, le puede dar una salida plausible, pero mientras más tiempo dure esto más obvio será que las balanzas están inclinadas en favor del bien. ¿Podría cualquier profecía realmente mantenerse en secreto por un millar de años? Se vuelve crecientemente improbable con cada década que pasa, incluso diría, con cada año que pasa. Esto es verdad cuando los chicos buenos de alguna forma averiguan los planes del villano en un menor tiempo.

Deja a los villanos tener planes realmente amenazadores, blindados, una buena red de espionaje, planes de contingencia inteligentes y complejos. Tus héroes tendrán que trabajar duro para derrotarlos, pero lucirá como si se hubieran ganado la victoria.

6) NO DEJES QUE TUS VILLANOS PIENSEN EN SÍ MISMOS COMO VILLANOS

La fantasía parece estar llena de chicos malos que revelan ser malos, que piensan amorosamente en destruir todo el bien en el

mundo, que deberían ser capaces de echarle una mirada al largo registro histórico del bien ganando, y dudar, pero no parece importarles.

Esto me recuerda el argumento de que los ateos realmente creen en Dios y saben que serán enviados al Infierno, pero siguen desafiando a Dios de cualquier manera. Ambos son mierda de grifo. ¿Quién en su sana mente se opondría a una fuerza que saben va a ganar? Al menos en las mentes de los villanos tiene que haber espacio para una duda honesta sobre cual curso es el mejor. Y, mientras sea posible, los villanos deberían creer que lo que están haciendo es lo correcto. Esto se aplica especialmente si...

7) LOS ESTÁNDARES MORALES SE HAN RELAJADOS SIN UNA RAZÓN APARENTE

De alguna manera, todas las acciones que emprenden los buenos están bien, incluso si esas acciones incluyen la tortura o el asesinato de niños. Los chicos buenos pueden angustiarse por un rato, y, a veces, no muy a menudo, hay una que otra consecuencia desagradable o dos, pero todo está justificado porque están haciéndolo por «un bien mayor», o «por los no nacidos», o por las masas sin rostro y amorfas que justifican tantas acciones en la fantasía.

Mientras que si los chicos malos torturan a una persona, ese es el fin. No hay vuelta atrás, no hay ninguna excusa.

Quiero lanzar de una patada esta filosofía desde la torre más alta que pueda encontrar. ¿Qué está haciendo aquí, en el nombre de Conan? ¿Cómo pueden ser los estándares morales relativos para los chicos buenos pero absolutos para los malos?

Oh, espera, lo sé. Los chicos buenos son los únicos con los que el autor quiere que simpatice. Por lo tanto, la angustia y las acciones grises son necesarias para el «desarrollo del personaje», pero no se les puede permitir que afecten realmente mi opinión sobre los chicos buenos de forma negativa. Por eso las justificaciones.

Personalmente, pienso que implicar un código moral en el orden del universo es tonto, y que las justificaciones y los estándares morales deberían quedar en las mentes de los personajes, no en la voz del autor. Pero si vas a incluir estándares morales en el universo, de forma que una determinada acción esté mal, por el amor de las deidades de la fantasía aplícalo consistentemente. Tortura, asesinato, violación, o esclavitud no deberían dejar de ser malas solo porque las hace el héroe.

Es increíble cuan a menudo me encuentro últimamente gruñéndole a los chicos buenos.