



IKORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

MAYO 2019

SUPLEMENTO 5

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 41-50

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 5 con las diatribas de Limyaael. Esta vez de la 41 a la 50 con temas siempre didácticos sobre el romance, las búsquedas, el lenguaje y otros. Esperamos que les resulten útiles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Portada: El tapiz de Fionavar de Guy Gavriel Kay

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 041. Romance en la fantasía
- 9 Diatriba 042. Distancia autoral respecto a la narrativa
- 12 Diatriba 043. Intrigas
- 15 Diatriba 044. Caracterización de los protagonistas, parte 1
- 19 Diatriba 045. Caracterización de los protagonistas, parte 2
- 23 Diatriba 046. Búsquedas y objetos de búsqueda, parte 1
- 27 Diatriba 047. Búsquedas y objetos de búsqueda, parte 2
- 31 Diatriba 048. Lenguaje moderno en la fantasía
- 35 Diatriba 049. Lenguaje descriptivo en la fantasía
- 39 Diatriba 050. Títulos

DIATRIBA 41. ROMANCE EN LA FANTASÍA

Siéntete libre de estar en desacuerdo conmigo.

Tengo opiniones muy fuertes sobre el romance en la fantasía.

Pero se puede escribir de forma hermosa sobre el amor. Esta es la apertura de *Tristán de Lyonesse* de Swinburne, y una de las descripciones más líricas del amor que he leído:

Amar, es la primera y última de todas las cosas hechas,

La luz que tiene al mundo viviente por sombra

El espíritu que por velo temporal usa,

Las almas de todos los hombres tejidas al unísono,

Una fiera vestimenta con todas las vidas embebidas

Y luces de actos y pensamientos soleados y estrellados,

Y siempre a través de un nuevo acto, y una nueva pasión



Brilla a través del mismo cuerpo divino y hermoso,

El cuerpo espiritual de fuego y luz

Que es para el mediodía mundano, como este es a la noche

Un largo, hermoso y trágico poema, lleno con las descripciones naturales y escenas de amor muy explícitas para la poesía victoriana. Swinburne escribió un montón de mala poesía, pero en sus mejores momentos fue un maldito genio.

Soy un poco precavida a la hora de escri-

bir romances, porque no pienso que sea muy buena escribiendo escenas tiernas; se vuelven cursis y comienzo a reírme. Sin embargo, me tomó un tiempo darme cuenta de que tampoco me gusta mucho leerlas, y usualmente comienzo a gruñir cuando me doy cuenta de que el autor está intentando juntar a dos personajes. Y eso es porque demasiados romances fantásticos siguen estos caminos bien definidos.

1. QUIÉN SE ACUESTA CON QUIÉN NO DEBERÍA SER MÁS IMPORTANTE QUE EL DESTINO DEL MUNDO

A veces me pregunto de donde los per-

sonajes sacan energías para preocuparse por si alguien les gusta o no les gusta, o incluso tener sexo salvaje cuando quieren, mientras están siendo perseguidos por sus enemigos a través del campo, preocupándose además de si el Señor Oscuro los matará a todos en breve, o los pondrá a trabajar como esclavos. Esperaría que alguien cuya vida está en peligro se preocupe por ello primero, y antes que todo lo demás. Sí, las hormonas son lo que son, pero no pueden ser usadas como excusa para todo. ¿Cuán altos serán tus niveles de lujuria tras meses de largas escaramuzas contra el enemigo, de escapar a través del bosque hacia el castillo? Puedo ver acoplamiento frenéticos antes de una batalla. No entiendo que durante una desesperada campaña contra el enemigo sea capaz de forjarse una relación tierna y duradera.

Ocasionalmente, por supuesto, hay autores que logran magistralmente mezclar el estrés con el amor¹. Sin embargo, en la mayoría de esos libros, los personajes no están siempre en peligro inmediato, y tienen momentos de seguridad donde los lazos pueden desarrollarse.

Los libros de fantasía (especialmente los primeros de las trilogías), donde el peligro aparece y todo el mundo está tratando de evitarlo o intentando averiguar de qué va, no son ambientes ideales para romances convincentes, con todo ese estrés. Aun así,

muchos autores siguen poniéndolos de cualquier manera.

El estrés nunca mata el deseo sexual, entonces, ¿o es que los héroes o heroínas de la fantasía poseen la habilidad de apagar los malos pensamientos y sonreír mientras se cantan poesías de amor el uno al otro, y ruedan en el heno? ¿Y un enemigo inteligente no tomaría ventaja de que el personaje esté tan distraído, o son tan amables de esperar a que terminen?

2. LOS TRIÁNGULOS AMOROSOS CASI NUNCA SON VERDADEROS TRIÁNGULOS DE AMOR

El héroe o heroína que está en el medio nunca tiene una elección verdadera. Uno de los personajes que compiten es obviamente la elección del autor, y consigue todas las mejores cosas, incluyendo el encanto, la inteligencia, la belleza, y estar en el lado del bien, mientras el otro personaje es caracterizado como un bastardo o una perra, incompetente y tonto, y probablemente sirva en secreto a las fuerzas del mal.

Esto tiene dos problemas. Primero, mata todo el suspenso; sé con quien se quedará el personaje del medio, y puedo saltarme la parte romántica del libro si quiero. Segundo, me hace preguntarme cómo surgió este triángulo amoroso en primer lugar. ¿Cualquier personaje cuerdo del medio no le daría una mirada a la competencia y diría, «No, me voy con el que el

autor quiere que elija»?

Intenta tener triángulos amorosos realistas, si realmente los necesitas, y caracteriza realísticamente a estas tres personas. Esto es especialmente importante en la fantasía, porque cuando esta cae presa del cumplimiento del deseo, cae duro. Es demasiado fácil tener un personaje del medio que pierda definición y convertirlo en el tipo de hombre que toda mujer codicia, o viceversa, sin ninguna buena razón².

Puede suceder de otras maneras, pero si te encuentras a ti mismo usando un personaje que perderá en un triángulo amoroso como castigo contra alguien que odias, o sustituyéndote a ti mismo por el personaje indeciso, probablemente lo mejor sea retroceder en ese momento y pensar cuidadosamente sobre lo que estás haciendo.

3. NO TODOS LOS PERSONAJES DEBEN TENER UNA SOLA ORIENTACIÓN. DE VERDAD

Por raro que sean aun los personajes gays y lesbianas en la fantasía, los bisexuales son incluso más raros. En la mayoría de las ocasiones cuando aparecen, de una manera u otra al final de la historia, con la implicación de que han «visto la luz» van a permanecer unidos para siempre jamás con la misma persona, del mismo sexo o

¹ N. del T. Korlat y Wiskyjack, en *Memorias del Hielo*.

² N. del T. Buenos ejemplos son la vidente del *Tercer ojo* Davin Guille del *Portador de la Luz*, muy bien justificados.

del opuesto.

En la fantasía, que tiene mucho potencial para crear sociedades donde las orientaciones sexuales no han sido definidas de la misma manera, esto es un desperdicio ridículo.

¿Por qué alguien que no ha visto el mundo a través de nuestros patrones de orientación sexual (los cuales son un desarrollo social bastante reciente), vería algo especial en acostarse con hombres o mujeres, o ambos? En situaciones dónde hay una obligación hacia una orientación, como una reina que tiene una amante femenina pero que tiene que acostarse con un hombre para traer un niño al trono, ¿por qué tiene que decidir no volver a dormir con una mujer de nuevo, o aborrecer a ese hombre y odiarlo por la obligación que él no ha impuesto?

Nuevos patrones son posibles en la fantasía y pienso que el uso de ellos debería ser aplicado en todos los lugares, incluyendo la orientación sexual. Hay muchos, muchos diferentes modos en los cuales la sexualidad puede ser estructurada, incluso en nuestro propio mundo. En los tiempos de Shakespeare, por ejemplo, el poder sexual residía en la clase social; los hombres ricos a veces tenían sexo con sirvientes masculinos así como con sus esposas, simplemente porque los sirvientes no podían decir que no. Esto podría ser usado en be-

neficio de la fantasía, así con muchas otras formas que romperían con el cansado patrón de la sexualidad inflexible.

4. ASÍ MISMO, ALGUNOS PERSONAJES NO TIENEN QUE ESTAR INTERESADOS EN EL ROMANCE

Si los personajes bisexuales son raros, los personajes asexuales en la fantasía casi no existen. Un héroe o heroína (definido en este caso como los principales hombres y mujeres en la novela) casi siempre son empujados hacia un inevitable romance y/o triángulo amoroso. La mayoría del tiempo, el autor no es realmente sutil con ello, lo que nos guía hacia la muerte del suspenso que mencioné arriba.

Incluso si un personaje no es asexual, ¿por qué empujarlo dentro de un romance con alguien dentro del libro, particularmente si los personajes no encajan bien el uno con el otro? No hay ningún requerimiento de amor sexual en la fantasía, hasta donde conozco; esta no es juzgada por la presencia de un romance, como es el caso de las novelas románticas. Y si tu héroe está atrapado desde el principio en una búsqueda para salvar el mundo, y tiene que aprender esgrima para derrotar al rey malvado, encontrar la piedra mágica, y unir a sus aliados en una fuerza definida, pienso que es perfectamente legítimo para él no gastar un montón de tiempo preocupándose por el romance.

De nuevo, no es algo que debe estar allí, pero seguro que haría mucha diferencia de lo inevitable en un montón de novelas de fantasía.

5. EVITA ATRAPAR A TUS MUJERES EN LOS CLICHÉS DE HEROÍNAS ROMÁNTICAS

Las mujeres son empujadas incluso más que los hombres a tener romances en las novelas de fantasía. A los hombres a veces se les permite escapar con emparejamientos aleatorios, particularmente si son personajes menores, pero cuando una mujer aparece, casi de inmediato es enlazada con uno de los protagonistas masculinos (o femeninos, al caso).

Si tienes una mujer que se va a enamorar, intenta asegurarte de que:

- No pierda todas las células de su cerebro solo porque está enamorada.
- No tenga que perdonar al héroe por todos sus fallos.
- No comience a soñar con el matrimonio, y tener niños es todo con lo que ha soñado tener, particularmente si lo que soñaba antes del romance eran otras cosas.
- No le gusten milagrosamente los niños, si no encaja con su carácter.
- No empiece de repente a necesitar

que la rescaten.

- No se convierta en un mártir, o sea maravillosamente compasiva y que comprenda a todos a su alrededor, si era antes de esa forma.

Sí, el amor puede ser una experiencia poderosamente transformadora, pero no cambia radicalmente todo sobre una persona, y tampoco deberían permitirselo hacérselo a las mujeres ficcionales.

6. NO EXILIES A LA LUJURIA DE TU HISTORIA

En casi todas las historias de fantasía, si dos personajes tienen sexo, es porque están enamorados, o se van a enamorar y terminar juntos. Pueden pensar que solo se acostaron juntos por la lujuria, particularmente antes de un gran evento traumático como una batalla, pero verán la Verdad después, en la mirada que oculta cada uno en sus ojos, que hablan de devoción eterna...

Mis dioses. Me duele escribir eso.

¿Por qué se supone que el sexo y el amor son lo mismo? Esto implica un estándar muy idealista (y raramente seguido con fidelidad), de nuestro propio mundo y lo introduce en el mundo de fantasía para todos los personajes, no solo para aquellos que realísticamente podrían sentirlo, por ejemplo, jóvenes nobles que han sido

criados con el código moral victoriano. Incluso los campesinos parecen sentirlo, en el medio de sus vidas tan miserables que el matrimonio razonablemente sería visto como una forma de tener hijos (= más trabajadores) y compañía. Pero no, en vez de eso deben esperar al Elegido.

Si las hormonas son tan prevalecientes en la fantasía como parece ser, entonces esperaría al menos unos pocos encuentros sexuales que no terminen en romance. Pero los únicos que siempre aparecen son mostrados como errores y, la mayoría de las veces esos «errores» ni siquiera llegan a consumarse. El héroe podría estar a punto de dormir con la poco caracterizada mujer equivocada, pero entonces recuerda las brillantes lágrimas en los ojos de la mujer correcta o algo por estilo, y se detiene.

¿Por qué la lujuria es semejante demonio?

7. NO USES LAS HISTORIAS PARA PREDICAR

Odio lo que yo llamo fantasía de mensaje, historia que se leen como panfletos levemente disfrazados. No me importa acerca de que estén predicando, valores familiares, capitalismo, feminismo, religión, derechos de los gay, medioambientalismo. Los odio, y tiro los libros en el momento en que me encuentro esto en mi lectura. Hay un montón de libros que no los tienen.

En el caso de las historias de amor, los

mensajes predicados usualmente son feministas (el hombre correcto ama a la mujer por quien es, no por como luce ni por cuanto dinero tenga, los derechos de los gays (la sociedad los desaprueba, pero solo por razones intolerantes, y los dos personajes casi siempre son los indicados para cada uno), y algunas veces los valores familiares (todas las mujeres realmente quieren casarse y tener hijos). Todos esos apestan a podrido en este punto. Quizás fueron originales la primera vez que fueron predicados. Ahora es solo es una forma de someter a los personajes -y los personajes en una relación necesitan ser mostrados tan cuidadosamente como sea posible, porque hay demasiados clichés que evitar- a la opinión del autor.

Con todos los otros problemas, esta prédica nos devuelve al problema que mencioné en la diatriba sobre los villanos, cuando los villanos son castigados por acciones que estarían bien si las hicieran los héroes. El autor está entrometiéndose en la historia, muy obviamente, para así estampar un mensaje moral. Es aburrido, estúpido, poco interesante, y sacrifica a la fantasía y la historia para consagrarlas al altar de la causa. Muéstrame dos personas o más, de mismo género u opuesto, enamorados. No me muestres más Parejas de Carteles.

8. ALMAS GEMELAS Y AMOR A PRIMERA VISTA

El amor no es perfecto. Sería aburrido si lo

fuera, igual que los protagonistas perfectos son aburridos, y las sociedades perfectas serían estancadas, como el Cielo (si es que existe), es muy difícil de mostrar como algo excitante. Y si tus personajes están mirándose el uno al otro a través de lentes color rosa, entonces es extremadamente difícil hacerlos de otra forma que no sea aburridos.

Recuerda la primera persona de la que pensaste que estabas enamorado, tu primer flechazo, quizás. ¿Realmente quieres estar unido a ella por algún lazo místico que dure por siempre? ¿Quisieras casarte con ella justo ahora? Muy probablemente no. La realidad se interpone y debe hacerlo.

Además del aburrimiento, estos clichés son también atajos para la escritura de vagos. El autor declara, «¡Estás personas están enamoradas! ¿Por qué? ¡Porque yo lo digo!» y a rebasar de un salto todo el «innecesario» desarrollo de personajes.

9. MANTÉN CORTAS LAS DESCRIPCIONES DEL PELO, LOS OJOS Y SUS ALMAS

Muy ocasionalmente esto puede funcionar, si tienes un personaje que es propenso a la declamación poética, tendría sentido para él hablar todo el tiempo sobre como el cabello de su amada es como una nube de fuego, y sus ojos como los cielos cuando el sol brilla en ellos. Pero con la mayoría de los personajes, esta prosa va de lo molesto a lo exasperante muy rápi-

damente, y del violeta al ultravioleta.

Tus personajes pueden enamorarse sin tener tres sinónimos para el color de ojos del otro. Realmente. Tus personajes pueden enamorarse incluso de personas promedio. Realmente. Es conocido que sucede a veces en la realidad en algunas ocasiones.

10. POR FAVOR, NADA DE ALTERNANCIAS ENTRE RIÑAS Y TENSIÓN SEXUAL

Uno de los puntos de la Lista del Señor del Mal llama a la muerte inmediata para cualquier pareja que se la pase discutiendo todo el tiempo excepto cuándo están salvando la vida del otro, o teniendo momentos de tensión sexual, y estoy de acuerdo, aunque para la protección de mi cordura más que para optar por un título de Señor del Mal. Esto se supone sea una señal «sutil» de que una pareja terminará junta. En este momento es todo un desfile con trompetas y teletipos.

Las peleas no involucran grandes emociones, la mayoría del tiempo; involucran pequeñas molestias. Y la molestia no conduce a la lujuria, mucho menos al amor. Las parejas que son neutrales al principio, o se gustan desde el principio tienen muchas más razones para enamorarse, y en este momento eso sería alarmantemente original en la fantasía.

Sí, la fantasía supuestamente debería ser el hogar del verdadero amor, pero todavía digo que el verdadero amor debería estar

bien escrito.

DIATRIBA 042. DISTANCIA AUTORAL RESPECTO A LA NARRATIVA

Hoy no estoy realmente de humor para diatribas.

Es porque he comenzado mi nueva novela, y estoy muy complacida de que haya avanzado tanto. No solo tengo una oportunidad de usar el argumento para atacar los clichés de la fantasía, sino también a los góticos, lo cual hará más llevadera la molestia que estoy sintiendo al leer *Los misterios de Udolpho*. Con una heroína sin carácter que no puede hacer otra cosa más que desmayarse y llorar, una heroína débil que llora todo el tiempo, amor que es real y verdadero desde el primer instante, y para siempre, un villano completamente malvado, complejos argumentos salidos de la nada... clase de libro más estúpido.

Así que lo estoy parodiando, o a su género.

Será divertido.

Lo que me deja con humor para algo que es mucho más personal que el resto de los temas.

Estas son cosas que intento hacer en mi propia escritura, y creo que deberían hacerse más a menudo.



1. NO CONVIERTAS A TU HÉROE O HEROÍNA EN LA PERSONA MÁS IMPORTANTE PARA TODOS EXCEPTO PARA TI

Puedo tener un personaje que se angustie porque todos a su alrededor la odian -aunque espero que no la tendría mucho tiempo-, pero ella no debería tener la razón. ¿Quién tiene siempre toda la razón acerca de esas cosas? Encontramos todo el tiempo que el comportamiento de una persona estaba motivado por algo más de lo que pensábamos, alguien que ha sido

brusco porque tiene buenas razones, o alguien que pensábamos que se preocupaba por nosotros cuando no le importábamos nada. Un poco de auto-implicación es normal, pero pienso que debería mantenerse personal, incluso para un personaje en la ficción, y no para todo el mundo.

Sí, eso también se aplica a los héroes de fantasía, algo en lo que necesito trabajar más en mi propia narrativa, ya que regularmente escribo personajes que son importantes

líderes políticos. Al final, a las personas que viven distanciadas, y que nunca han escuchado de este líder, no les importará. Y a algunos cuyas vidas se ven afectadas por sus decisiones no les importará mucho tampoco. No importa cuantos enemigos tenga, el mundo entero no se preocupará por él.

2. NO APLIQUES EL DEUS EX MACHINA A FAVOR DE NINGÚN PERSONAJE

He hecho esto en el pasado, para mi vergüenza, salvé a un personaje que iba a morir, por ejemplo, he hecho pequeñas cosas como ahorrarles la humillación, o una herida que los deje mutilados. Cuando la historia no está sustentada en ese punto, todo puede estar bien. Pero cuando todo parece que apunta hacia una tragedia, e intervengo y le doy un final feliz, destruye todo lo que he construido en favor de mis propias emociones. (Afortunadamente, creo que he superado mis ejemplos más extremos después de haber escrito mis primeras cosas).

Es usualmente muy, muy obvio cuando el autor ha interferido. Las cosas que deberían ser crudamente realistas desde un punto de vista, se vuelven fáciles, alguien inalcanzable se enamora del personaje principal al final de la historia, un amigo que debería haber muerto es revivido, esas cosas que revelan al autor detrás de la escena, y si emocionalmente soy capaz de perdonarlo (y animarlo), desde el punto de vista intelectual me molesta su deshonestidad.

3. MANTENTE FIEL TANTO AL MUNDO DE TU HISTORIA COMO AL MUNDO QUE TE RODEA

Esto es algo con lo que he tenido problemas. Quiero que los personajes piensen y reaccionen de una manera que tendría más sentido si ellos fueran productos de mi propia cultura. Por ejemplo, a veces quiero que los residentes de mi mundo de fantasía comparen a sus héroes con caballeros o reyes. Pero no hay caballeros en ese mundo, y muy pocos reyes o reinos; confían poco en la monarquía y el nacionalismo. Intento deslizar referencias dentro de las historias para que tengan esas leyendas, pero siento que distorsiono el mundo.

Como parodia, por supuesto, es diferente, pero aquí el autor rompe deliberadamente los límites del género y la audiencia puede aceptar el uso de ideas que existen en nuestro mundo.

Pienso que el autor debería separar las referencias culturales de su propia mente, e intentar pensar y sentir tan cercano como sea posible a un habitante de la cultura que estás creando, hasta el nivel de las metáforas y las alusiones literarias.

4. LA EMPATÍA DEBERÍA SER POSIBLE INCLUSO SI LA SIMPATÍA NO LO ES

Aquí tengo menos problemas de los que tenía al principio. Mi primer héroe fue un perfecto Marty Stu independiente, y no

tenía ninguna simpatía o empatía con sus «enemigos», los cuales incluían su padre abusivo y un odioso hermanastro. (Escribir su historia desde la primera persona exacerbó el problema). ¿Por qué debería intentar ver ambos bandos? Ellos eran malvados, después de todo.

Desde entonces, he escrito personajes que han cometido crímenes que concebían como tal, uno que otro maestro torturador, un guerrero dedicado al genocidio, una fanático religioso racista, un sociópata misógino, y varios otros. Y pienso que la empatía es posible, no importa cuán «oscuro» sea el personaje. No, no significa que debo estar de acuerdo con sus acciones, o incluso personar la manera en que otros personajes de la historia los ven. Pero quiero comprender. Quiero intentar conocer sus mentes desde el interior, y que eso no incluya solamente las mentes de los personajes cuyos principios no encuentro cuestionables.

Algunos autores hacen esto, muchos no, pero pienso que es un buen objetivo en base al que trabajar. Como mínimo, apartará la historia de dos o tres personas perceptivas, inteligentes, y amorosas, que aparentemente son las únicas así en todo el mundo de fantasía.

5. SI TIENES UN PUNTO DE VISTA OMNISCIENTE, INTENTA EVITAR HACERLO SUPERFICIAL

Esto es exactamente la razón por la que no manejo bien ir saltando de cabeza en cabeza; no puedo hacerlo bien. Estaría demasiado tentada a hacer a algunos personajes marionetas para acciones convenientes, u observadores bien ubicados, o incluso cerebros llenos de clichés (algo que sucede con un montón de puntos de vistas de los villanos en la fantasía).

También demasiado a menudo no parece haber una razón para cambiar puntos de vista. ¿Por qué contar esta escena desde la mente de Jack en vez de la de Sara? Si tienes una razón de fuerza para contarla desde la de Jack, ¿por qué irse a medio cuarto de distancia y entrar en la mente de Sara? La conveniencia puede ser la respuesta, pero puede jugar al infierno feliz con la historia (Robert Jordan y Elizabeth Kerner son dos autores que tienen un problema real con esto).

Me siento mucho más cómoda con la tercera persona limitada, y algo de primera persona. Puede que la práctica me vuelva más cómoda con la omnisciente, pero tengo que tener una historia que la necesite.

6. LOS LECTORES SOLO PUEDEN LEER LAS PÁGINAS, NO TU MENTE

Tengo un problema en particular con eliminar opciones en una historia, y olvidarme que, aunque puedo conocer leyes

ancestrales que hagan que las acciones de los protagonistas puedan ser demasiado ridículas para ser consideradas, el lector probablemente no las conozca. Por supuesto, tampoco quiero explicárselo todo en un torpe párrafo expositivo.

Este es el lugar para las omisiones y enlaces despiadados. Si la información de otra historia, una canción de ese mundo, un pedazo de historia, un perfil de personaje, es esencial para explicar algo más, intento encontrar la manera de incluirlo. Si no, lo aparto. Supongo que la conclusión de esto podría ser que tengo un problema con las alusiones oscuras; prefiero no explicar algo que empujar información no esencial como el tipo de perfume que les gusta a mis personajes.

Probablemente lo mejor que se puede hacer es explicar cuando es necesario, y entonces no en más de una o dos oraciones. Si no explicas lo suficientemente bien, un lector puede siempre contactarte y pedirte más detalles¹. Y si algo pasa sin que se note, como una información que parece increíblemente irónica a la luz de lo que le ha pasado al personaje en otra historia, entonces el autor puede disfrutar de una broma privada mientras todavía tiene sentido para el lector.

Pensar en las relaciones acerca del autor y la historia, así como el proceso creativo es una de mis ocupaciones favoritas.

¹ N. del T. Ella siempre ha publicado en Fiction-Press, y allí es bastante común que los lectores interactúen con los autores de las historias.

DIATRIBA 043. INTRIGAS



Por razones personales, he decidido limitar las personas que comentan mis diatribas por una temporada. Sin embargo, las diatribas se mantendrán públicas.

Algunas de las líneas de Swinburne son apropiadas para cómo me siento hoy. *Dolores*, de nuevo.

En el alcance del ayer y en el del mañana,

Fuera de la vista que yace en el hoy,

Hay y habrá dolores

No habrá castigos en juego ni mordidas.

La vida y el amor que desprecias,

Esas nos dañan ciertamente, y en vano,

O sabía entre mujeres, la más sabia,

Nuestra Señora del Dolor.

Escribiré una historia basada en la adoración a Dolores que Swinburne describe.

Amo la política. Amo los nobles intrigantes. Y entonces veo lo que las personas les hacen y quiero abrazarlos.

1. SIGUE LA REGLA KISS

Esto significa «*Keep It Simple, Stupid*» («Mantenlo sencillo, estúpido»), probablemente hayas escuchado de ella en otros contextos. En el caso de las intrigas políti-

cas de fantasía, se aplica cuando los nobles están involucrados en complejos planes sin ninguna razón aparente. He leído algunas novelas donde los nobles en cuestión podrían haber cometido impunemente un asesinato abierto, ya que las personas contra las que estaban intrigando eran muy despreciadas, o al menos sus planes podrían haber sido mucho más simples. Aun así siguieron una y otra vez con las reuniones secretas, las contraseñas, los vinos envenenados aunque la solución colgaba de sus cinturones.

Si tus nobles pueden asesinar a alguien, y no es el tipo de asesinato por el cual deberían sentirse culpables, ¿por qué no hacerlo? O si la situación es avergonzar a al-

guien en público para que lo exilien, ¿por qué no hacer eso, en vez de enredarse a sí mismos con laberínticas intrigas?

Siempre busca la solución más simple, y, si no hay razones legítimas por la que tus nobles no puedan usarlas, entonces úsalas. O piensa en algunas razones legítimas.

2) TAMPOCO CREES ARGUMENTOS ESTÚPIDOS O CONTRADICTORIOS

Esos nobles intrigantes tienen los mismos problemas que los señores oscuros; todo va a ir bien hasta que los héroes lleguen. Si han logrado esconder lo que han estado haciendo por meses o años, especialmente del discernimiento de las personas, ¿cómo lo averiguaron los héroes? El que los nobles actúen de forma estúpida no es una buena razón, a menos que de esa forma revelen el argumento en unos pocos días.

De la misma forma, las traiciones están bien, pero los nobles no deberían abandonar los motivos por los que intrigan, o traicionarse a sí mismos. Esto simplemente no tiene sentido. He leído algunas historias donde el noble intrigante quiere el trono al principio de la historia, y entonces, realiza acciones que lo alejarían más y más del trono. Si tienes un personaje cegado por un defecto como la arrogancia, entonces esto podría ser excusable, pero la mayoría de las veces no hay explicación. Y me deja rascándome la cabeza y preguntándome a donde se fueron los nobles inteligente del

principio de la historia. Quizás los estúpidos fabricantes de conspiraciones los han encerrados en algún escaparate (ya que, después de todo, no serían lo suficientemente inteligentes como para matarlos).

3) INTENTA EVADIR ALGUNOS DE LOS CLICHÉS MÁS OBVIOS

Las reuniones secretas, las contraseñas y los vinos envenenados están bien si hay una razón para ellos. Demasiado a menudo, sin embargo, los nobles podrían hacer sus conspiraciones a la luz del día, y en agradables cuartos abiertos sin ningún veneno si son lo suficientemente inteligentes, y nadie se enteraría (ver puntos 1 y 2).

¿Necesitan encontrarse en secreto? ¿Por qué? ¿Quién los denunciaría? El desarrollo de los antagonistas de los conspiradores, ya sean estos los héroes, u otra facción de villanos, debería tomar la misma cantidad de tiempo que el desarrollo de los intrigantes, y esto te dará una buena idea de cuanto secretismo es necesario.

¿Funcionan las contraseñas secretas? ¿Cuán fácil es aprenderlas? Cualquier conspiración es vulnerable a la traición desde dentro, y las contraseñas son la manera más simple de traicionar a alguien.

Finalmente, has algo de investigación sobre venenos. Algunos son desagradables y matan rápidamente pero son bastante obvios en sus efectos (curare, cianuro,

mercurio). Otros pueden ser más difíciles de conseguir (el arsénico, por ejemplo, probablemente no lo encontrarás en cualquier lugar de tu mundo). Intenta pensar a qué podrían acceder de forma realista tus personajes, qué podría pasar cuando los usen, y cómo podrían desprenderse de ellos después de usarlos.

4) ¿POR QUÉ LOS HÉROES SIEMPRE LLEGAN EN EL MOMENTO OPORTUNO?

Con la excepción de la saga de George R. R. Martin, esto parece suceder todo el tiempo. Los nobles malvados están a punto de matar al rey, y los héroes llegarán a la carga y los detendrán. Esto puede ser muy excitante, pero muy pocos autores pueden manejar bien semejante tensión apresurada; o bien el héroe de repente comienza a pensar demasiado rápido después de toda una novela llena de pereza, o los malvados se detienen para regodearse antes de actuar. Pienso que sería una buena variante hacer que los héroes lo averigüen, no le cuenten a nadie, y luego le pongan una zancadilla a los malvados en el momento en que explote la intriga. Después de todo, de antemano, sería su palabra en contra la de los intrigantes, a menos que estos tengan una prueba en concreto.

5) INTENTA EVITAR EL DESENLACE DETECTIVESCO

Esta es la parte donde el héroe explica todo a una asombrada y admirada audiencia. Puede funcionar en una novela

de detectives, aunque incluso allí es cansino; funciona mucho menos bien en la fantasía. Las personas que disfrutan de las intrigas políticas en las novelas de fantasía a menudo tienen mentes «que resuelven puzzles», para citar a Guy Gavriel Kay, y lo hacen bien cuando se los deja para que lo resuelvan ellos por su cuenta. La explicación completa es insultante ya que es probable que incluya muchas cosas que los lectores han averiguado por sí mismos.

También es un atajo para la escritura perezosa (esos mamones están por todos lados). Si algo no parece tener sentido, el autor puede atarlo en su desenlace, en lugar de desarrollar suficientemente bien el argumento como para que alguien pudiera haberlo averiguado por su cuenta, si ha leído la novela de la manera correcta. Las intrigas cargadas de argumentos deberían funcionar como las mejores novelas de misterio, pueden tener pistas y sospechosos falsos, así como giros inesperados y cambios argumentales, pero estos deben estar imbuidos realísticamente en la historia, no anunciados por la voz autoral desde los cielos.

Finalmente, siento que el desenlace detectivesco termina la historia demasiado pulcramente. Las novelas fantásticas tienen a menudo finales felices, pero también tienen un problema con los finales demasiado pulcros. Todos los villanos son castigados, aprendemos lo que le sucedió

a todos, todos los secretos emergen del maderamen, lalalalalala. La explicación brindada por un personaje solo agrega un peso más sobre un trabajo que puede estar ya luchando contra demasiada pulcritud.

Más corto que de costumbre. Háganme saber si pueden pensar en algo que agregarle.

DIATRIBA 044. CARACTERIZACIÓN DE LOS PROTAGONISTAS, PARTE 1



Motivación del protagonista.

No hay manera de que ponga aquí todo lo que quiero decir de una sola vez, pero bueno...

Algunas líneas de Swinburne sobre una de sus heroínas, de «Por el lado del mar».

Una vez que una mujer ha vivido odiada por todos

Los pecados encuentran un lugar de descanso;

Pero ninguna mancha ha arruinado su suave frente blanca,

O cambiado su majestuoso rostro.

Dicen que ha vivido y sonreído como lo hacen los niños,

Y muchas veces por su propio beneficio

Muere, conociendo todas las vergüenzas de los pecados con que creció

Enrollada a su alrededor como una serpiente.

El hombre, dijeron, cuyos ojos cambiantes la miraron

*Le entregaron su alma y murieron –
Sí, he pecado y muerto por ella, llámalo honor*

Y mantén su nombre con orgullo.

¡Así esos hombres solían amar en aquellos lejanos días!

Tal poder tenían las mujeres entonces.

Esta diatriba profundizará en problemas que solo he tocado antes en las diatribas sobre adolescentes y la infancia. Y hay tanto que probablemente termine haciendo varias partes.

Estoy asumiendo que el protagonista significa el personaje principal, no necesariamente uno bueno, o incluso uno que tenga un punto de vista, aunque a veces daré un consejo más especializado en esas direcciones.

1. HAZ A TUS PROTAGONISTAS PRODUCTOS REALISTAS DE SUS TRASFONDOS

Esto fue algo que toqué en la diatriba de los adolescentes. ¿Cuán realista es que alguien cuyos padres han abusado físicamente de él toda su vida, siga hablando con ellos? ¿Cuán realista es que alguien cuyo mayor problema fue que «sus pa-

dres no lo comprenden», podría saber y se preocuparía por toda la injusticia en el mundo? Pienso que los ambientes abusivos y mimados podrían funcionar; incluso los jóvenes llorones pueden, aunque me he hastiado tanto de ellos en la fantasía que por ahora prefiero a los personajes adultos. Pero no funciona tomar solo los rasgos supuestamente admirables de ese trasfondo y librar al personaje de otros efectos realistas.

Esto también funciona en la dirección opuesta, por supuesto. El héroe no debería ser solo el producto de un evento o una serie de eventos en su vida. Si la heroína pierde su familia por la carga de un oso salvaje, y veinte años después, todavía sigue tan dolorida por ello que no puede pensar en otra cosa, entonces algo está mal con este personaje. Ella es probablemente obsesiva con su familia por alguna razón, y una persona muy solitaria. Por otra parte, mostrarla teniendo una vida normal, siendo amada y adorada por las personas que la han oído quejarse sobre sus traumas cientos de veces es tonto.

Es increíble cuantas veces los personajes en la fantasía no pueden sanar, o pueden pasar años sin que se recuperen de heridas psicológicas menores, y entonces pueden ser sanados en cuestión de semanas o meses por una corta búsqueda, y el «verdadero amor».

2. MEZCLA TUS MOTIVACIONES UN POCO

Ninguna persona tiene un solo objetivo en la vida, a menos que sean las caricaturas en exceso compulsivas que describí arriba. Digamos que tu héroe quiere rastrear y torturar al hombre que mató a su padre (un motivo poco común para un héroe, por supuesto, que se supone no sean sádicos, pero apóyeme por un momento). Puede gastar años rastreándolo y soñando con el día en que ese monstruo conozca su destino, pero, ¿será cierto que no hace nada el resto del tiempo? ¿Nada de hacer amigos, enamorarse, aprender un nuevo oficio? Cómo mínimo tiene que hacer algo para ganar dinero, a menos que sea el heredero de una gran riqueza.

Retoca las motivaciones de tus personajes con algunas pinceladas, dales algunos hobbies y obsesiones, además de los objetivos a largo plazo de la búsqueda, es una manera de hacerlos más «humanos» (si me perdonan el término que también podría aplicarse en beneficio de dragones, elfos, enanos o cambiaformas). Incluso ayuda aderezar nobles motivos con una pizca de egoísmo o ridiculez. Después de todo, alguien no debería querer salvar el mundo solo porque está allí, es también su mundo después de todo, y, presumiblemente, él terminará si este termina.

3. EVITA QUE TU PERSONAJE CAIGA EN EL ESTEREOTIPO DEL «NUNCA»

Así es como llamo a los personajes que han jurado no volver a enamorarse, no volver a confiar en los hombres o en las mujeres, nunca dejar sus pueblos natales, etc. Hay dos razones por las que no hacer esto.

Primera, es una motivación simplista, y, en el caso de jurar algo como no volver a enamorarse, no es aplicable a algo que probablemente no esté bajo el control total del personaje, como lo son sus emociones.

Segundo, destruye el suspenso. En el momento en que un personaje hace un voto como ese, estoy 95% segura de que el autor hará algo con el argumento de la historia para que lo rompa. Algunas veces esto puede ser bien hecho y de manera inteligente, pero usualmente los que sucede no es muy sorprendente y el personaje luce como un estúpido por haber hecho semejante voto en primer lugar.

4. DALE A TUS PERSONAJES MOMENTOS DE DESESPERACIÓN, CONFUSIÓN Y DUDA

Esto ocurre a veces, pero no tan a menudo como debería. Imagina a alguien caminando hacia ti, y demandando que salves el mundo cruzando un río de fuego, luchando con un dragón y destruyendo una torre adamantina. ¿Simplemente asentirías con la cabeza y lo aceptarías, o te angustiarías un poco y luego nunca

volverías a dudar de ti otra vez? Si afirmas que sí, ¿puedo saludarte y mirarte desde una distancia segura?

Los personajes de fantasía, sin embargo, la mayoría de las veces ni siquiera tienen una crisis de autoconfianza, al principio o cerca de él, pero después nunca más, o no dudan de sí mismos en ningún momento. Puedo imaginármelos fácilmente arrugándose bajo la responsabilidad de salvar el mundo no una, sino varias veces. Solía pensar que esa era la razón por la que los compañeros acompañaban al héroe en su viaje, para darles apoyo y animarlos cuando estuvieran a punto de rendirse. Pero eso sucede tan raramente que ahora pienso que es más una oportunidad para el autor de mostrar los estereotipos. Incluso si los viejos y sabios magos o videntes que a veces hacen que el protagonista emprenda la búsqueda tienen el irritante hábito de no decirles tanto como deberían saber (una razón por la que quiero estrangular a Moiraine de Robert Jordan).

Un personaje puede temblar, gritar o vacilar bajo el peso de una responsabilidad pero sin parecer débil. Recuerda que el valor no es ir sin miedo dentro de la batalla; es empujar hacia adelante incluso cuando estás asustado.

5. MUÉSTRALE A LOS LECTORES POR QUÉ LOS PERSONAJES VALORAN LO QUE HACEN.

El romance es probablemente el mayor ejemplo de esto ya que demasiadas romances de fantasía me hacen inclinar la cabeza y pensar, «¿Ella lo ama? ¿Pero por qué?» Aunque puede ocurrir con otras cosas. Tengo el mismo problema con los personajes religiosos, algo que no tiene nada que ver con mi propio ateísmo. El personaje es devoto de un dios, sin muchas descripciones sobre su entrenamiento religioso durante la infancia, o incluso de cuando el dios lo está conduciendo a hacer cosas que entran en conflicto con otros principios. Muéstrame por qué este personaje escogió al dios por encima de sus principios. Puede ser hecho creíblemente, pero a menudo no se explica, la contradicción es explotada solamente en favor del conflicto y luego abandonada cuando se convierte en un inconveniente.

Otras cosas con las que a veces me resulta difícil creer que el personaje valoraría:

- Estúpidos desafíos delante de personas que los pueden matar.
- Estar en lo correcto a expensas de las buenas opiniones de otros o incluso de sus vidas.
- Las buenas opiniones de las personas que el autor muestra como escorias.
- Habilidades que nunca usan.

- Regalos que son peligrosos (cómo que les sea entregado el objeto que el villano está buscando).
- Hogares que no tienen características atractivas.

Por supuesto que hay personas que pueden y aman todas estas cosas, y a veces la historia es sobre como el personaje se da cuenta del hecho de que, no, realmente no necesita las buenas opiniones de estas personas de las que una vez buscó ganar el reconocimiento. Pero demasiado a menudo el autor no desarrolla el personaje de otra manera como una persona que amaría estas cosas, parece salir de la nada.

Lo que me lleva al siguiente punto.

6. HAZ TUS PERSONAJES ALGO MÁS QUE UNA MEZCLA DE RASGOS

Este es uno de los problemas con los perfiles de los personajes, y por qué pienso que los formatos estándares, no ajustados por el autor individual, son una mala idea. Quieren que el autor describa los «problemas» y «fortalezas» de un personaje como si fueran cosas enteramente separadas y, por supuesto, esto no es verdad. Demasiado a menudo, el autor termina con un personaje como este:

Puntos fuertes: Se preocupa y compadece de todo tipo de personajes, estudiosa, sa-

bia, conoce y le importa mucho el mundo y no quiere nada para sí.

Debilidades: Es un poco arrogante a veces, no quiere volver a amar, a veces se equivoca sobre las cosas.

¿Cómo puede ser arrogante y no querer nada para sí? ¿Cómo se puede preocupar por otros y no querer volver a amar de nuevo? ¿Si sabe todo acerca de todo, como puede equivocarse? Se necesitan más explicaciones. Si es arrogante con su conocimiento, entonces practica una especie de altruismo presumido lo que significa que está orgullosa de ser caritativa, y a veces se equivoca acerca de cosas que no ha estudiado profundamente, o tiene conclusiones apresuradas. Pero demasiado a menudo, el autor no hace ningún intento de explicar cómo estos rasgos funcionan juntos, y terminas con un personaje que es una madre radiante en la página 3, y arrogante y condescendiente hacia alguien que «lo merece» en la página 20. Estos rasgos débiles son solo usados cuándo se necesitan, y sin ningún pensamiento sobre cómo se contradicen con los fuertes, y viceversa.

7. INTENTA DARLE A TU PERSONAJE UNA PERSONALIDAD COMPLETA, NO UNA CONSTRUIDA CON PARCHES Y HARAPOS. Muéstrame por qué este personaje merece ser tu protagonista

Hay tres maneras diferentes de hacer esto. Una es hacer un personaje que le agrade al lector y que este se preocupe por él genuinamente y quiera que todo le salga bien. La segunda es crear un personaje tan indignante, odioso o estúpido que el lector se mantenga leyendo para así ver que él o ella reciba lo que se merece. La tercera es crear una personalidad fascinante, una que puede no ser completamente agradable en algunos puntos, pero de la cual el lector no podría dejar de leer. Pondría a Crispin del *Mosaico Sarantino* de Guy Gavriel Kay en el primer grupo, muchos villanos de muchos libros en el segundo, y a Tyrion, de *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin en el tercero. (Y, por supuesto, no todos estos funcionan con todos los lectores. Algunas personas se pueden frustrar demasiado con personajes frustrantes como para seguir leyendo, mientras otros pueden encontrar una personalidad fascinante mientras para otros será aburrida a muerte).

Lo que pienso que no funciona es el anuncio autorial desde encima: «Te contaré que este personaje es bueno/heroico/noble/generoso, y lo aceptarás porque yo lo digo». He leído muchos libros de fantasía preguntándome por qué, en el nombre de Dunsany esta persona está en el foco principal, y deseando que el autor se hubiera concentrado en un personaje menor. (Esta es la razón por la que es bueno conocer las reacciones de otros frente al personaje,

y saber realmente de quién es la historia que estas intentando contar). Es también duro leer una historia donde el personaje está allí solo para ser testigo de los eventos, o hacer de marcador de posición para el lector. Algunas veces, esas historias funcionan, pero también a veces hay eclipses lunares; eso no significa que suceda todos los días. Los libros de fantasía son supuestamente acerca de héroes y heroínas (una razón para que las personas puedan ser idealmente hermosas y heroicas, por lo menos de acuerdo con muchos autores de fantasía). Entonces dame héroes y heroínas, no alguien que diga que lo es, o alguien que está allí para hacer sentir cómodos a los lectores. La comodidad es la última cosa que quiero en el medio de un libro de fantasía. Para mí lo que se necesita es la excitación extrema, el horror, la pasión, la risa y no otra cosa.

Sí, definitivamente haré más de esto mañana.

DIATRIBA 045. CARACTERIZACIÓN DE LOS PROTAGONISTAS, PARTE 2



Más líneas de Swinburne sobre heroicas figuras, de *Tristán de Lyoneese*.

Aún más justos de lo que las canciones pueden mostrarlos, esperan de pie

Tristán e Isolda, mano en amorosa mano,

Almas satisfechas, sus ojos grandes y brillantes

Con todo el amor de una noche entera;

Con todas sus horas todavía cantando en sus oídos

Nada de música mortal hecha de pensamientos y lágrimas,

Pero tal canción, de la pasada consciencia

del hombre

Que los oyentes crecen entre los dioses y ellos no lo saben.

Esta diatriba, también toca cosas que he dicho antes.

1. MANTÉN UN BALANCE ENTRE TU PROTAGONISTA Y EL RESTO DE LOS PERSONAJES

He leído tantos libros de fantasía en los cuales el autor parece haberle prodigado todo su cuidado a la creación del personaje principal, o, a veces, a dos personajes principales. Los villanos se mantienen como personajes tipos, y los personajes menores pueden igual haber sido sombras.

Este puede ser el mejor camino a seguir para un protagonista centrado en sí mismo, pero muy pocos héroes en la fantasía deberían centrarse solo en ellos mismos. De hecho, en muchos casos la Voz Autoral Desde Encima los anuncia como nobles/piadosos/empáticos/inteligentes, así que los lectores están evidentemente destinados a asumir que lo son. Aun así, en muchos de esos mismos casos, los «héroes» notan a las otras personas solo cuando se relacionan con ellos. El personaje secundario solloza, y el héroe le pregunta qué le pasa, y resulta que ella está llorando por un amor perdido, justo como el héroe. De igual forma, los otros personajes gastan demasiado tiempo pensando en los hé-

roes, o son presentados como equivocados por pensar sobre ellos mismos, mientras que esto mismo no es un defecto si lo hace el héroe.

Pienso que en particular este es un problema que tiene la fantasía porque demasiadas veces se supone que el héroe sea el centro del universo, o el equivalente local. Sin embargo, insistir una y otra vez en esto puede con facilidad provocar urticaria a tus lectores. Prueba a insinuarlo en lugar de establecerlo categóricamente, y, si lo estableces, has que las otras personas tengan reacciones realísticas, como tener envidia, resentimiento, o calcular qué significará esto para su propia posición. (¿Cómo, por ejemplo, se sentiría ser el hermano menor de alguien que ha salvado el mundo?) A veces, pueden olvidarse completamente de los héroes. No es su empresa después de todo.

Autores que hacen esto bien son Guy Gavriel Kay, George R. R. Martin y Carol Berg.

2. HAZ A TUS PROTAGONISTAS ALGO MÁS QUE LA SUMA DE SUS DESTINOS Y SUS MAGIAS

La heroína es la más bella, maravillosa y poderosa maga en el mundo, y va a salvarlos porque es un destino que solo ella posee.

Bien.

¿Pero cómo es ella debajo de todo eso? ¿Cómo era antes de que aprendiera sobre su destino? ¿Cómo es en las áreas de la vida que no tienen nada que ver con la magia, la belleza o salvar el universo, como por ejemplo, la cocina? ¿Podría sobrevivir por su cuenta en el medio de una tormenta de nieve? ¿Si estuviera atrapada en el medio de dicha tormenta de nieve con otra persona, consideraría el canibalismo?

Si todas las respuestas están relacionadas con sus habilidades, por ejemplo, nunca consideraría el canibalismo porque podría usar su magia para librarse de la tormenta de nieve, entonces este es un personaje problemático. Los personajes ficcionales no deberían ser solo un conglomerado de magia como tampoco deberían ser un conglomerado de rasgos personales resentidos. Puedes saber que pueden hacer, pero ¿sabes quiénes son? ¿Qué harían en una situación donde estuvieran desvalidos?

Si hicieran todo de forma perfecta, y si nunca hubiera una situación donde el personaje quede desvalido, entonces hay más de un problema. Considera un alejamiento o...

3. MATA A TUS QUERIDOS

Esta frase, dicha por Arthur Quiller-Couch, se refiere a las palabras en las historias que amas, pero puede ser aplicada con bene-

ficio también a los personajes. A veces los personajes no sufren, o meramente escapan de las consecuencias de sus acciones, porque el autor no puede soportar dejarlos sufrir. Otras veces, el autor «se enamora» de un personaje, y deja que tenga más tiempo en la historia de lo necesario, lograr todo lo que él o ella soñó, y decir todas las frases inteligentes e ingeniosas.

Este puede ser el detonador de casi todos los otros problemas con la caracterización, especialmente en la fantasía, donde los personajes pueden ser mucho más especiales de lo que él o ella serían en cualquier otro lado. El autor no crea a otro personaje con tanta profundidad, no define ninguna debilidad, y, si lo hace, es solo con el objetivo de hacer lucir más simpático al personaje, y a veces se identifica con él a tal punto de convertirlo en una Mary Sue/Marty Stu. La historia deja de ser la historia del mundo de fantasía, o de las relaciones del personaje principal con el mundo y las personas a su alrededor, y se convierte en la Historia del Personaje. Esto puede suceder incluso con personajes que no son los principales, como cuando el autor se fascina con un personaje menor, y le da más y más tiempo en la historia.

En ese caso, necesitas hacer que los personajes sufran consecuencias reales, que cometan errores, caracterizarlos como personas falibles, y sí, quizás matarlos. A menos que a esto siga una falsa y brillante

resurrección, nada destruye mejor la ilusión de invulnerabilidad que la muerte.

4. CARACTERIZA A TUS PERSONAJES DE OTRA FORMA QUE NO SEA SOLO MEDIANTE EL MONÓLOGO INTERNO

Amo la introspección de los personajes en la fantasía, y he escrito muchos de ellos. Pero cuando hay un montón de introspección se pasa. Los personajes de fantasía que se sientan durante largas partes del libro para meditar sobre sus vidas y los secretos del universo, eventualmente se vuelven aburridos. Nos guste o no, una gran parte de la fantasía son los grandes hechos épicos y el valor. Si tu libro no tiene grandes batallas, entonces necesita otras cosas que provean acción, como misterios, intrigas políticas o tensión psicológica. Se necesita ser un autor muy bueno para escribir un libro solo, o incluso en su mayor parte, sobre un personaje meditando, e incluso es más difícil escribir la fantasía de esa forma.

Incluso sin esto, el monólogo interno puede ser una pobre herramienta. Si el personaje está esencialmente contándole al lector todo lo que necesita saber en largos *flashbacks*, algo así como «Ha estado muy sola desde que Flopsy, su lombriz de tierra, muriera. Estaba sola todo el día. Aprendió el canto de las aves solo porque no había más nadie con quién jugar...» o teniendo largas peroratas de sus pensamientos, entonces se vuelve una excusa

para los *infodump*¹. La única excepción en la que puedo pensar es en un narrador en primera persona, y entonces se necesitaría un narrador muy interesante, que también sea capaz de mantener comunicación con las otras personas y mantener la historia en movimiento.

Mira con dureza los pensamientos de tus personajes. Pregúntate a ti mismo si realmente necesitan estar allí, y cuántos de ellos están centrados en regalar «información» sobre el personaje y el mundo. Entonces corta, corta y corta.

5. REDUCE LA CANTIDAD DE EXPERIENCIAS Y RASGOS DEL PERSONAJE QUE VIENEN DE TI

Aprendí esto de la manera dura. El punto de vista de mi primer personaje en la primera trilogía que escribí incluía mucha información sobre mi propia vida, como hacerse un esguince en el tobillo, y la frustración con las personas que son hipócritas. Pero no encajaba muy bien en la historia, y pronto encontré que eran menos interesantes que las partes en que inventaba cosas.

Este es el principal problema con este tipo de creación de personajes. Si el personaje empieza a cambiar en otras direcciones, o si la historia requiere otra cosa, puedes no sentirte dispuesto a dejarlo ir, porque,

¹ N del T. Vertederos de basura, cuando el autor se pone a hablar en largos párrafos y la narración se interrumpe.

después de todo, el personaje está basado en ti, o eso realmente sucedió, y tiene que mantenerse así.

Hay dos tipos de necesidades a la hora de escribir una historia: la necesidad práctica y la necesidad de la historia. Apiñando allí eventos que realmente ocurrieron solo porque sucedieron, viola la necesidad de la historia, los giros del argumento, y el mundo, en función de una necesidad práctica autoindulgente.

Por supuesto, a veces, un incidente puede encajar realmente bien; pienso que escribo bastante bien sobre los personajes experimentan vértigo cuando están buscando algo desde una gran altura porque yo lo he experimentado. Pero últimamente, «escribe lo que conoces» es usado demasiado a menudo como una excusa para crear pálidos personajes o Mary Sues. Las personas piensan que tienen que escribir sobre sí mismos, porque no conocen a nadie más. Pero considera cuanto cambian las personas a lo largo de sus vidas, y cuán fácilmente nos engañamos a nosotros mismos, yo diría que este dicho es mucho menos útil de lo que realmente piensan las personas.

6. ESCUCHA AL PROTAGONISTA

Probablemente lo has sentido, ese maravilloso momento cuando el protagonista viene a la vida y controla la historia. Entonces él se mueve más allá del perfil, vive

y respira, dando saltos arriba y abajo sin descanso.

Sin embargo, demasiados autores con personajes vivos los mantienen atados a esos perfiles de personajes o notas argumentales. No puedo pensar en otra explicación de por qué los personajes cambian durante el transcurso de una historia y todavía, al final son forzados a un matrimonio, o al martirologio, o algún lugar a donde ya no encajan. Sospecho que el autor ha planeado su desarrollo demasiado temprano (y quizás siente que él o ella los necesita, como los matrimonios en la fantasía romántica), y es más reticente a arriesgarse a expandir el argumento que a limitar a un protagonista que ha crecido, y está contenido en un lugar demasiado pequeño.

Si tu personaje está «destinado» a una persona en particular al principio de la historia, pregúntate a ti mismo si todavía se aplica esto al final. Pregúntate a ti mismo qué tienes que perder si sales con un maravilloso e inesperado giro argumental en el que alguien más salva el mundo en vez de tu héroe. Trabajar en los límites es un arte, así como escribir poesía que rime, pero también lo es saber cuando debes romper los límites y escuchar a tus personajes. Y, por supuesto, pienso que estos últimos dan las mejores historias.

Puede que tenga más mañana. Veremos.

DIATRIBA 046. BÚSQUEDAS Y OBJETOS DE BÚSQUEDA, PARTE 1



Supongo que no tengo más consejos por ahora sobre la motivación de los personajes. Pero siempre hay algunas líneas de Swinburne.

De Una balada de vida:

Encontré en sueños un lugar de viento y flores,

Lleno de dulces árboles y el color del alegre pasto,

En el medio de todo había

Una dama vestida como el verano con sus dulces horas.

Su belleza, ferviente como una luna en llamas,

Hizo a mi sangre hervir y desmayarme

Como una llama sobre la que llueve.

El pesar había llenado de tristeza sus tem-

blorosos párpados,

Y su boca toda es una rosa roja, grave y triste

Parecía triste, con la ausencia de las cosas gratas.

Un montón de fantasías tienen búsquedas. Admito esto. Pero no necesariamente lo admiro. De nuevo, como con los bildungsroman, y los héroes adolescentes, las búsquedas pueden tener efectos absolutamente horribles, y estar plagadas de clichés.

1. IDEA UNA BUENA RAZÓN POR LA QUE NO DEBES CONTARLE TODA LA VERDAD A TUS HÉROES ACERCA DE LA BÚSQUEDA

Esto es algo que odio profundamente. El autor quiere mantener el suspenso, así que el héroe va sin pistas acerca de lo que está pasando. Sin embargo, el autor quiere revelar la información en un punto posterior de la historia, así que hay alguien que sí lo sabe todo, a menudo es el mago, u otra persona que embarcó al héroe en la búsqueda en primer lugar.

Lo que es realmente raro es que haya alguna razón en la historia para explicar por qué la que la persona que lo sabe todo no se lo cuenta enseguida al héroe.

Algunas de las excusas más estúpidas usadas en las historias que he visto para prevenir esto son:

- No tenemos tiempo (pero sí hay tiempo a menudo para largas lecciones de historia, canciones, y lecturas que no tienen nada que ver con el porqué de su búsqueda).

- No necesitas saberlo (pienso que si alguien que está arriesgando su vida y su miembro al escapar de un gran mal necesitaría saberlo).

- Todavía no estás listo para saberlo (y luego el héroe no experimenta ningún cambio sustancial entre ese instante, y el momento en que el sabio decide contárselo).

- Tu vida estaría en peligro si lo supieras (pero la mayoría de las veces la vida del héroe está en peligro de cualquier manera).

No hay nada más frustrante que un personaje que lo sabe todo pero que se aferra a sus secretos de forma petulante, y héroes que van dócilmente junto a él. Idea una razón buena y original para tener al sabio callado, o no le des todo el conocimiento a una sola persona, y, en vez de eso, ten a varias personas que los tengan que lo ensamblen entre ellos.

2. IDEA UNA MANERA ORIGINAL PARA HACER QUE TU PERSONAJE SALGA A LA BÚSQUEDA

Ser sacados de sus casas en contra de su voluntad se ha hecho demasiadas veces. Además, hace lucir como tontos crédulos a los héroes por tragarse gustosamente algo que un extraño les dice, usualmente sin ninguna prueba, y además más del irritante «No puedo decirte nada» de mierda. Tampoco parecen mostrar nunca dema-

siada renuencia a dejar sus hogares.

Una manera de evitar esto es traer a pronto a los malos, de una manera en que los extraños obviamente no los trajeron. Sin embargo, esto tiene sus propios problemas. Los chicos malos obviamente no pueden capturar al protagonista y llevárselo, pero eso solo los haría lucir como incompetentes. Esto puede ser hecho de una forma original, pero es difícil.

¿Sería tan malo, por una vez, tener un héroe proactivo? ¿Uno que deje su casa por una razón diferente y quede enganchado con la búsqueda? ¿O héroes como los hobbits de Tolkien, quiénes sabían lo que estaba pasando (o creían saberlo), y decidieron por puro coraje y amistad? Extraños que llegan en la noche, y le dicen a la heroína que tiene sangre real, y que necesita buscar un objeto raro, y la sacan de allí en el momento justo, son clichés que se están volviendo viejos.

3. SI LAS FUERZAS DEL MAL ATACAN Y FALLAN, HAZLAS FALLAR POR UNA BUENA RAZÓN MÁS QUE MOSTRAR SU INCOMPETENCIA

Esto es algo que mencioné en la diatriba de los villanos. ¿Cómo los chicos malos que fallan tan a menudo pueden ser considerados intimidantes? Además, ¿qué Señor Oscuro en sus cabales les mandaría fuerzas progresivamente más fuertes en vez de mandar un contingente muy fuerte

de una primera vez, si es que el héroe era tan importante para él?

Buenas razones para hacer que los ataques de los villanos fallen:

- Los chicos malos tienen un traidor entre sus filas.
- Es parte del plan del Señor Oscuro esperar un poco más.
- Los chicos buenos son demasiado fuertes.
- Los chicos buenos son demasiado inteligentes (mi favorita).
- Alguien más viene e interfiere (elfos, un cazador, la luz del sol).

Incluso ese último puede parecer un poco trillado si lo usas demasiado. Alternativamente, puede que haya pocos ataques de los malos; quizás el Señor Oscuro está esperando el final.

Y eso me lleva a...

4. NUNCA HAY SUFICIENTES GUARDIAS EN EL OBJETO DE BÚSQUEDA

Ciertamente son raras las fantasías en las cuales los héroes se entrenan en la magia, esgrima u otra habilidad, y finalmente logran pasar fácilmente a los guardianes del objeto que busca gracias a esa habilidad.

Las más comunes son en las que los magos/sabios/o quién sea, le dice al héroe qué habilidad le permitirá tener éxito, pero es realmente la sangre real, el destino, la suerte de principiante, o que los chicos malos estaban mirando a otra parte.

Un Señor Oscuro inteligente plantaría a sus guardianes más fuertes cerca del objeto de la búsqueda, o esperaría él mismo allí. ¿Por qué correr por todo el país cuando los héroes están trotando mansamente hacia ti? Y para el caso ¿por qué no solo destruir el objeto? Es notable cuantas veces esto no parece haberse ocurrido al Sr. Maldad, o cuantas veces usan una excusa tonta, como «solo los puros de corazón pueden tocarlo». Incluso eso no evita que el Señor Oscuro en persona espere allí.

Las mejores de las fantasías son aquellas donde nadie puede decirte exactamente qué está pasando. Eso significa que el Señor Oscuro no tiene una excusa para guardar el objeto de la búsqueda —no puede saber cuál es—; el sabio tiene razón para no contarle todo —él tampoco puede encontrarle sentido—, y el héroe parece un héroe solo cuando triunfa, y mantiene al lector en suspenso mientras lo hace.

5. CONSIDERA CÓMO EL OBJETO DE LA BÚSQUEDA LLEGÓ A DONDE ESTÁ EN PRIMER LUGAR, Y CÓMO TODO EL MUNDO SABE DE ÉL

¿Por qué está la espada mágica más pode-

rosa del reino en una cueva más allá de un lago de fuego, en vez de estar colgada en la sala del trono? Si el villano la llevó hasta allí, obviamente podía tocarla, así que ¿por qué no la destruyó, o la puso en algún lugar en el que nadie sabría nada de ella? (Mira el punto 4).

A veces hay una excusa como «los dioses les dijeron que hicieran esto» o «¡El Saffiro de Kalikand solo puede ser escondido en las Tumbas del Gigante!» Pero eso raramente se aplica de una manera razonable. ¿Por qué los dioses querían ponerlo en un lugar remoto que le sería difícil de alcanzar al siguiente héroe que lo necesite? Si querían prevenir que se usara de nuevo, ¿por qué no aparecieron cuando el héroe lo tomó? Y por favor no uses el podrido tópico de ser el héroe «elegido» para usarlo. No hay casi ningún intento de mostrar al héroe como una persona de carácter e inteligencia que merezca blandir la roca/espada/láser/arma mística, solo mala poesía, sangre real y luces convenientemente brillantes.

En tales casos, los objetos de búsqueda parecen más una excusa para que los héroes hagan la búsqueda. Y esa no es una buena razón. Para referirme a la diatriba anterior, la necesidad práctica, que es la del autor que quiere contar esa historia en particular, se está entrometiendo con la necesidad de la historia, que es la necesidad de una buena explicación que encaje

con ese mundo de fantasía.

6. ¿POR QUÉ NO HACER LOS OBJETOS DE BÚSQUEDA ALGO QUE VALGA MÁS LA PENA?

Las espadas y joyas mágicas pueden volverse algo repetitivo, a menos que tengan poderes asombrosos, los cuales el héroe puede usar por lo general solo para destruir. ¿Qué sucede después de la guerra? ¿Reparará la joya el fragmentado reino del héroe, o la espada hará otra cosa que no sea matar villanos?

Personalmente, pienso que un estanque que muestre el futuro o una fuente que sane, serían mejores objetos de búsqueda que una espada. Al menos podría beneficiar a más personas de lo que haría una espada, incluso si libera una tormenta de fuego.

Puede que traiga más de esto, déjenme pensarlo.

DIATRIBA 047. BÚSQUEDAS Y OBJETOS DE BÚSQUEDA, PARTE 2



Búsquedas, otra vez

Y como las líneas ayer eran de *Una balada de Vida* estas líneas son de *Una balada de la muerte*:

Arrodíllate, bello Amor, y llénate a ti misma con lágrimas,

Cíñete a ti misma un suspiro por cincha

Sobre los lados de la alegría

Cubre tus labios y párpados, deja que tus

oídos

Se llenen con un rumor de pena ajena

Haz suaves vestidos de suspiros tramados

Sobre la carne a desgarrar

Deja allí dolores y muchas penas

Y muchos pesares tras cada sabio

Para brazalete y para gorguera, y para manga.

Sip, en fin.

La fantasía está llena de héroes que intentan recuperar tronos perdidos. He dicho mucho acerca de por qué estos protagonistas raramente serían buenos monarcas, así que hablaré sobre las búsquedas en sí mismas.

1. CONSIDERA POR QUÉ EL TRONO ES UN BUEN OBJETIVO DE TU BÚSQUEDA

Esta es una ventaja que tienen las espadas y las joyas sobre los tronos como objetivos de las búsquedas; por muy cliché que sean, usualmente tienen poderes mágicos. Pero quién en su sano juicio quiere gobernar un reino atareado y ajetreado, y escuchar peticiones, y emitir juicios, además de hacer todas las partes aburri-

das de la política de un gobierno, así como también las divertidas, como cazar, beber y lanzar huesos a los perros.

Es mi teoría favorita que los genes reales están vinculados a una estupidez latente que solo se vuelve activa en los campesinos herederos cuando escuchan que son los herederos de un trono. Hasta entonces, pueden haber sido personas sensibles y felices buscando administrar la granja por el resto de sus vidas. Ahora de alguna forma se transforman en personas hoscas y ligadas al deber, que realmente quieren gobernar el país.

¿Por qué?

Honestamente no lo entiendo. ¿Por qué están todos determinados a sacar al usurpador, especialmente cuando está haciendo un buen trabajo, y sentar a la «correcta» línea real de vuelta en su lugar? ¿Por qué esa incuestionable asunción de que, por supuesto, la línea real debería buscar el trono, en vez de vivir felizmente lejos de todos los estúpidos juicios y de sentarse en un trono hasta que sus traseros queden insensibles?

Considera qué hace al trono una buena parte de tu búsqueda, especialmente si tienes una línea real con una terrible historia. ¿Por qué razón debería el reino de fantasía darles la bienvenida de vuelta a los herederos? Piensa largo y tendido en esto, y sobre qué tipo de persona emergería de un sim-

ple campesino que de repente está ansioso por regir el reino. Yo pienso que un campesino acomodado que sueña con dormir en sábanas de seda y comer de platos dorados sería un buen protagonista. Desgraciadamente, esos tipos de motivos comprensibles y mercenarios nunca son permitidos.

2. ¿Y QUÉ TIENEN DE MALO LAS BÚSQUEDAS MERCENARIAS?

Nunca he entendido por qué un pobre campesino no querría encontrar la dorada, mágica y enjoyada espada del Alto Rey Arturo y venderla. Ciertamente mejoraría su vida². En vez de eso, quiere encontrarla y usarla para convertirse en el rey. Lo cual usualmente está directamente relacionado con recorte sustancial de la esperanza de vida.

Esos campesinos no son muy inteligentes.

No veo nada mal en dejar a los personajes que emprendan la búsqueda porque quieren el tesoro del dragón, el oro de los piratas o algún otro tipo de riquezas sin volverse todos nobles al final diciendo que «no les pertenece» o usando el tesoro para derrotar al mal. ¿Por qué no admitir que son solo mercenarios con motivos mercenarios? ¿Por qué no dejar que un ladrón inteligente les robe el oro mientras el resto del grupo está discutiendo sobre el tipo de caridad en que lo van a gastar?

² N del T. Y lo libraría de un montón de intentos de asesinato, traiciones de amigos, y un montón de cosas más.

De acuerdo, esto puede ser un motivo muy bueno para las búsquedas de la fantasía satírica más que otra cosa, pero pienso que algo de mezcla con la realidad ayudaría a esos constipados y envarados héroes de fantasía.

3. ¿QUÉ HAY DE LAS BÚSQUEDAS QUE NO SON UN VIAJE?

Pienso que nunca he visto una de estas; las fantasías que se desarrollan en un solo lugar están mayoritariamente mezcladas con algún otro género como el horror o el misterio.

Es el viaje lo que hace a las búsquedas de la fantasía tan rigurosamente parecidas entre sí. El autor toma al protagonista desde el punto A al punto B. El punto B es usualmente nombrado y conocido al principio de la historia, al menos para los chicos malos y el mago sabio (mira la diatriba anterior que hice sobre por qué es tan irritante ver a los magos sabios con la boca cerrada sin decirle nada al héroe). Por lo general hay algunos ataques malvados durante el camino, pero nada que el héroe no pueda superar. Entonces el héroe encuentra el objeto de la búsqueda, y lo usa para derrotar al villano y reclamar el Reino. Fin.

Mantener el enfoque en un espacio pequeño, digamos una villa, un castillo, o incluso un solo país, debería ser mucho más un desafío, y si los villanos atacan o algo por el estilo, el autor debería mostrarlos de forma

más inteligente que lo usual. Las fantasías de búsqueda casi siempre toman algunas pistas prestadas de los mejores misterios. Al menos, esto debería agregarles algo de variación.

4. TRATA DE TENER PISTAS RAZONABLES PARA LA BÚSQUEDA

Uno de los problemas con las fantasías de búsqueda es que están relacionadas con misterios sobre los que los personajes parecen encontrar milagrosamente pistas. El misterio de donde el Rey Geekadoodle escondió la espada de la caza ha permanecido sin resolver durante un millar de años, y entonces llega la princesa elegida con su piel perfecta, y lo resuelve en un instante.

Pienso que no.

Intenta idear antes el final de la historia (lo cual es lo que hacen muchos autores de fantasía) y, entonces rómpelo en piezas e intenta rearmarlas sin afortunadas coincidencias como conversaciones escuchadas sin querer (algo que pocos autores de fantasía hacen). Alternativamente, idea una buena razón que no dependa de la suerte o el destino, por la que no se haya resuelto el misterio antes.

Una buena razón poco usada es que quizás nadie sabía que había un misterio. Carol Berg usa esto con un excelente efecto en su trilogía Rai-Kirah. Hay un vínculo largo y escondido entre los ezzarians,

el grupo de magos caza demonios en su mundo, y los mismos demonios, pero nadie nunca lo había notado porque sería blasfemia sugerir tal cosa, y, de cualquier manera, los ezzarians están acostumbrados a pensar en blanco y negro. Se necesita un personaje que esté acostumbrado a pensar en tonos de gris, y muy diferente a los demás, para averiguarlo.

5. INTENTA INTRODUCIR UN ELEMENTO DE ALEATORIEDAD DENTRO DE LA BÚSQUEDA

Esto no incluye las coincidencias afortunadas, como que los héroes tengan que detenerse en una villa donde el más anciano recuerda por casualidad cual fue la dirección que tomó el Rey Geekadoodle en su último viaje. Este tipo de cosas es mejor dejarla a la investigación difícil y dedicada, la cual es también algo raro en la fantasía.

Me refiero a un verdadero elemento de aleatoriedad, ya sea retrasar a los héroes por algún suceso climático que no haya sido enviado por las fuerzas del mal, alguien que se les une, y resulta no ser un maravilloso mago o el verdadero amor del héroe, un caballo que pierde una herradura y los hace tener que detenerse en algún lugar durante un día, una heroína que mira la puesta de sol sin poetizar como ello significa la guerra que se avecina, o la pérdida de la inocencia, o algo más. Estas son particularmente útiles en las relaciones. Sospecho que pocas perso-

nas fuera de la fantasía experimentan relaciones construidas solo durante profundos y hermosos momentos simbólicos, o momentos de riñas adolescentes. Intenta tener unas pocas escenas donde el héroe y la heroína compartan bromas que no se vuelvan marcas registradas, o los ayuden en alguna tarea.

6. SI REALMENTE TIENES UN VIAJE A TRAVÉS DE UN TERRENO SALVAJE, MUESTRA REALMENTE LO DURO QUE ES

Pocos héroes de fantasía tienen que experimentar las dificultades del viaje por mucho tiempo. El autor se entromete y los salva de quedarse con poca comida, beber agua salobre, estar churrosos por meses, o buscar cuidadosamente el tipo de hojas con que limpiarse después de hacer sus necesidades. Ni siquiera sufren heridas por mucho tiempo; siempre se las arreglan para llegar a algún pueblo con un sanador en el momento indicado.

Hay pequeños detalles realistas que harán que tus lectores sientan como si estuvieran allí, experimentando lo que tus héroes sienten. Los morrales llenos de comida infinita, y los baños cuando quieran los héroes, no son algo realista para personas que están cruzando el campo solo unas pocas horas por delante de las fuerzas del mal. Sospecho que gran parte de este pensamiento proviene de las sagas épicas, en las cuales las personas no se quedaban

sin comida a menudo o se aliviaban ellos mismos.

Aunque no debería funcionar de ambas formas. O los héroes tienen experiencias reales y le cuesta algo de trabajo adicional al autor, o mantiene los detalles en el nivel épico, y el autor pierde algo de contacto con la realidad a los ojos de lectores cuidadosos. Resoplo cada vez que leo acerca de un grupo de héroes que ni siquiera han comenzado a racionar la comida o el agua, y que tienen tiempo para tomar un baño cuando quieren, y, aun así, son descritos como que están sufriendo. Permanecer durante meses en una tierra salvaje causará mucho más sufrimiento que eso.

Me irrita mucho cuando las personas salen en sus búsquedas sin considerar un montón de estas cosas básicas.

DIATRIBA 048. LENGUAJE MODERNO EN LA FANTASÍA



Bien, intentemos algo un poco diferente esta vez. Este no es una diatriba acerca del lenguaje en los mundos de fantasía (ya la hice), sino sobre el lenguaje usado para escribir la fantasía en sí.

Esta es altamente personal, esta vez más de lo común. Estas son las frases que me

hacen estremecerme y sobresaltarme cuando las veo usadas en la fantasía que transcurre en otros mundos, y algunos de sus reemplazos. (Para que conste: las he usado también, pero he intentado eliminarlas más y más, y me provocan el mismo sobresalto cuando las leo en mis viejos es-

critos, que cuando las leo en los de otras personas).

OKEY

Esto aparece demasiado a menudo en las novelas de fantasía que se supone que trascurren, en el mejor de los casos, varios siglos antes de los Estados Unidos del siglo diecinueve, que fue cuando se usó por primera vez, y generalmente en mundos completamente diferentes. Me saca de la historia y me trae de vuelta a mi realidad, no solo gracias a su origen moderno, sino también al sabor moderno que tiene.

Buenos sustitutos para ella pienso: «muy bien», «sí», o asentir son las mejores. «Todo bien» es posible, pero problemático; todavía pienso que tiene un sabor demasiado casual, demasiado moderno. No todos los lenguajes en la fantasía tienen que ser formales, pienso que el habla de las clases más bajas y el habla callejera no, pero aún estas debería usar un argot, y un enfoque diferente al de la Tierra moderna. ¿Cuáles son las amenazas que puede traerte ser casual en vez de formal?

FIGURA PATERNA, PSIQUE Y SENTIMENTALISMO

Estas arruinan el sabor de cualquier historia de fantasía por ser demasiado técnicas y científicas. La mayoría de las veces hay un reemplazo bastante fácil que encajaría mucho mejor en la manera en que las sociedades de la fantasía ven el asunto. ¿Por qué no «padraastro», o incluso solo «padre» en vez de figura paterna? ¿Qué hay de «emociones» en vez de sentimentalismo, o «sentimientos»? ¿Qué hay de «mente» en vez de «psique»? Me suena muy mal cuando escucho al villano declarar, «Esto ha causado daño en la psique de mi enemigo». Seguramente el villano, quién usualmente no es presentado como la persona más brillante del planeta, no tiene por qué hablar de esta manera.

Ah y esta es otra.

NEGOCIOS

En las frases «hombre (o mujer) de negocios», no impacta tanto. Pero:

—¿Dónde estuviste anoche? —gritó la madre de Alestra mientras ella subía como una tormenta por las escaleras—. ¡Queríamos que ayudaras con el nacimiento del potrillo!

—¡Eso no es de tu incumbencia!¹ —gritó Alestra.

1 N del T. Juego de palabras intraducible. La frase original es *That's none of your business*, ahí está la palabra

No.

Esto tiene incluso menos sentido en una sociedad que realmente no tiene negocios como los entendemos, como en un poblado medieval con una economía de trueques. La actividad que es base de esa metáfora tiene que desarrollarse antes que la metáfora.

Algunos buenos sustitutos son: «No veo por qué eso te tiene que importar», «Nada de eso te concierne», «No te preocupes por eso», o un buen silencio.

«EN UN MINUTO», «UN SEGUNDO», Y SUS EQUIVALENTES

A menos que tu mundo de fantasía sea mágica o tecnológicamente más avanzado que el caso común, su gente probablemente no dividiría el tiempo en pequeñas fracciones. Una hora sería lo ideal, o en mejor caso «hasta que el reloj cambie» si miden el tiempo con relojes. Los tiempos marcados por cosas que no pueden equivocarse, como el amanecer, son incluso mejores. «En diez minutos» solo funcionará si tu gente tienen: a) una forma claramente delineada de dividir el tiempo en minutos, b) un arreglo sobre el tiempo incluso entre diferentes sociedades y culturas y, c) una forma de tener un reloj o un instrumento similar mientras se preparan para emprender la gran aventura.

business (negocio), pero como es una frase idiomática, la palabra *business* se pierde con la traducción.

Reemplazos sugeridos: «En un momento» o las sugeridas arriba.

EXPLOSIÓN SÓNICA

Esta es una que aparece en las descripciones de las fantasías malas, referida por ejemplo, a cuán rápido vuela un dragón. Lo que no se explica es como todos en ese mundo de fantasía saben acerca de la barrera del sonido, ni cómo pueden concebir algo que la rompa, y, además, saber qué sucede cuando algo la sobrepasa.

Reemplazos sugeridos. Si realmente quieres tener una explosión sónica, no le des el mismo nombre, «un ruido extremadamente alto» puede sugerirles a tus lectores modernos qué está pasando, sin romper la vida de tus campesinos. De otra manera, sugeriría que no se usara. Muchas buenas fantasías me han convencido de lo rápido que pueden volar los dragones sin usar ninguna terminología moderna.

DISPARANDO² FLECHAS

Este término se desarrolló exclusivamente como una metáfora de disparar armas de fuego, entonces se extendió a las flechas. Con un arma, tiene sentido; la pólvora puede explotar, y el fuego participa en el proceso. Para las flechas no tiene el menor sentido metafórico. Si lo usas en un mundo de fantasía donde no se han desarrollado las armas de fuego, y las personas no

2 N del E. Juego de palabras intraducible. En inglés el término es *firing* que es derivada de *fire* (fuego).

tienen una razón real para asociar el fuego con la acción de lanzar misiles, entonces, de nuevo, es una idea moderna trasplantada dentro de este mundo.

Reemplazos sugeridos: «lanzar» esta es la palabra más antigua, y conlleva el mismo significado, solo que sin las implicaciones metafóricas.

BOICOT, HERCÚLEO, TITÁNICO Y OTRAS PALABRAS POR EL ESTILO.

El problema principal es que todas estas palabras son nombradas en honor a personas y figuras mitológicas que probablemente no existen en tu mundo. Las únicas excepciones son las fantasías que comparten exactamente su mitología e historia con la Tierra.

Reemplazos sugeridos: Usualmente hay una palabra más simple, como poderoso para hercúleo o enorme para titánico, que comparten el mismo significado. Pueden no tener exactamente el mismo, pero entonces esto te llevaría a tener que explicar cómo tus personas saben acerca de los boicots o titanes.

¡PERO ERES SOLO UNA CHICA! Y OTRAS FRASES PSEUDOFEMINISTAS.

Cada libro con un personaje femenino que quiere hacer algo usualmente reservado a los chicos, tiene al menos una conversación como esta, a veces terminando con un «¡Les mostraré! ¡Se lo demostraré a todos!» o alguno de sus equivalentes.

Aburrido, realmente trillado, y no la verdadera forma en que las mujeres y hombres en las sociedades medievales (el modelo más cercano de un montón de fantasía) hablaban sobre el género. Allí, se hablaba solapadamente a través de metáforas y referencias a la religión y no a las chicas (la palabra chica adquirió su significado moderno solamente hace poco).

Reemplazos sugeridos: Elimina la conversación. Encuentra una manera de escribir fantasía feminista sin transportar los lenguajes clichés de vuelta al pasado.

«¡ATRÁS TÚ, BESTIA IDIOTA!» Y TÉRMINOS SIMILARES EN EL COMBATE.

A menudo se intenta que los caballeros hablen de esta forma. El problema está en que, cuando los caballeros hablaban así en la literatura antigua, no sonaba estúpido, porque el mundo entero tenía ese sabor. Cuando un personaje en la fantasía comienza a hablar de esta manera en un mundo que has decidido que tiene un sabor definitivamente más moderno, comienzo a reír como una tonta.

Reemplazos sugeridos: Usa el mismo lenguaje simple y correcto que probablemente has estado usando todo el tiempo. «He venido a desafiarte» suena mucho mejor en estos casos que «¡Atrás bestia salida de las profundidades de la noche, criatura estúpida! ¡Defiéndete!» etc.

«BIEN Y LUZ», «BELLEZA INTERIOR», Y TÉRMINOS SIMILARES DE LA JERGA PSICOLÓGICA.

Esto se usa usualmente durante las escenas románticas, o en las escenas de redención, donde resulta que nuestro personaje, que está preocupado por su apariencia, es una persona hermosa después de todo. Un personaje, que probablemente ha tenido personalidad hasta ahora, se convierte en el Dr. Sientobien, y canaliza todo lo que el autor ha aprendido en su curso de psicología. Estas frases están trilladas y casi nunca son convincentes. Lo que se supone sea uno de los puntos más hermosos en la novela me hace bostezar.

Reemplazos sugeridos: De nuevo como con las escenas feministas, y las escenas de desafío, puedes desarrollar tu punto de vista sin usar el lenguaje trillado, o incluso sin palabras. Tu guerrero, mayormente, taciturno estaría más inclinado a mostrar sus intenciones besando repentinamente a la heroína que a decirle todo eso sobre su belleza interna.

LA IMPORTANCIA PUESTA EN «TE AMO».

Hay novelas enteras donde la heroína o el héroe están paralizados hasta que escuchan estas palabras, y entonces pueden hacer lo que sea. Nuestro mundo le da una gran importancia y énfasis a esto. No veo por qué en un mundo de fantasía ajeno al nuestro debería ser así. Seguro, una declaración de amor es agradable de escuchar, pero «esas dos pequeñas palabras» no ne-

cesitan ser el centro en una sociedad que supuestamente ha tenido un desarrollo independiente de la Tierra, ni necesitas que prueben la existencia de una relación romántica.

Reemplazos sugeridos: Muchos. Algunos personajes pueden reaccionar sin palabras, como el guerrero taciturno que mencioné arriba. Alguien puede pedirle a otro personaje que se case o se acueste con él, además de decirle que lo ama. Quizás hay una frase específica para el cortejo que se usa en tu mundo; este es el caso de la trilogía de Fionavar de Guy Gavriel Kay donde las personas dicen, «El sol se alza en tus ojos.» Puedes hacer esto con los pronombres. Recuerda la manera en que Eowyn se dirige a Aragorn mientras está enamorada de él, e intenta llamar su atención en los libros de *El Señor de los Anillos*, usando el vos en vez del tú. Él, en cambio, usa para responderle el tú, sin embargo, hasta después de su matrimonio con Arween, no se siente lo suficientemente seguro como para decir: «Sana mi corazón verla a vos ahora dichosa».

Sí, muy personales, pero esas frases me crisan los nervios.

DIATRIBA 049. LENGUAJE DESCRIPTIVO EN LA FANTASÍA



Y ya que todavía estoy en la cuerda del lenguaje...

Mucho de esto sigue siendo personal, pero pienso que la mayoría puede aplicarse a mucho del lenguaje descriptivo de la fantasía, de una manera u otra.

1. LAS PALABRAS ARCAICAS NO DEBERÍAN SER USADAS SOLAMENTE EN LAS ESCENAS DESCRIPTIVAS

Si escribes toda la novela en un sabor arcaico como Dunsan o Eddings, entonces palabras como «ícor», «pavoroso», «calcedonia» y «subsecuente» podrían encajar bien. (Bueno, ícor no para mí, pero estoy de acuerdo con Úrsula K. Le Guin en que esa palabra es «la infalible piedra de toque de siete velocidades». Su ensayo sobre el estilo de la fantasía llamado «De Elfland a Poughkeepsie» es invaluable. Léanlo). Sin embargo, si la mayoría de la fantasía tiende a ser al estilo de Mercedes Lackey o Marion Zimmer Bradley, este tipo de palabras no encajarían tan bien. También se notaría mucho si solo las usas cuando estás intentando ser «impresionante». Como cuando estás describiendo la entrada de un rey.

Para citar de nuevo a Úrsula K. Le Guin, un montón de escritores de fantasía saben instintivamente que quieren darle un sabor más alto y formal a la historia. El error está en pensar que pueden hacerlo con solo inyectar ciertas palabras. El lenguaje descriptivo no debería ser una flor púrpura plantada en un jardín rosa a menos que estés intentando establecer un punto de vista sobre algo, como parodiar el estilo falso de la tierra de los elfos. El lenguaje

descriptivo debería fluir sin problemas junto al resto de la historia.

Y este es el segundo punto:

2. ESTO PUEDE HACERSE SIN PARECER PÚRPURA

Compara estas dos descripciones:

«El palacio era la cosa más hermosa que Kyshar había visto en su vida. Las torres blancas se alzaban hacia el cielo como agujas que quisieran perforar el ala de los dragones, brillando como si estuvieran hechas de calcedonia, reflejando los destellos rosas y púrpuras del alba en un arreglo deslumbrante. Las sombras todavía cubrían los jardines, aún no elevadas por el amanecer, se dispersaban en un claroscuro de infinita complejidad. Kyshar podía todavía ver las flores asomándose, destellos de azafrán, turquesa y un rico y radiante púrpura que prometía una belleza tan rara como los dragones cuándo las sombras finalmente se alzarán. Los muros de las torres se curvaban como las alas de las gaviotas barriendo desde del océano, y la llamada al rezo que resonaba de ellas eran tan embrujadora como los gritos de

esas aves que regresaban de la tierra del amanecer.»

«Kyshar nunca había visto un palacio; suponía que así era como debía lucir uno. Afiladas torres blancas que se erguían en las cuatro esquinas, reflejando la luz solar. Las murallas entre ellas se curvaban como alas de pájaro. El camino hacia él parecía abierto, aunque marcado por paseos que se adentraban a través de jardines floridos.

La primera descripción tiene por mucho demasiados adjetivos, símiles, palabras oscuras (como claroscuro), y las oraciones están apiladas peligrosamente unas encima de las otras. Es tanto una descripción de los jardines como del palacio, a pesar de que la primera oración anunció que Kyshar se estaría centrando en el palacio. La segunda puede que no elogie los alrededores de forma tan esplendorosa, pero escogí los detalles que pensé eran importantes, especialmente eliminando los jardines ya que el párrafo está centrado en el palacio, y usando un símil que me gusta.

La primera escena me hace querer vomitar de disgusto, pienso que la segunda sería trabajable. Y es especialmente importante en este caso, porque el personaje desde cuyo punto de vista estoy escribiendo no estaría muy predispuesto a notar tantos pequeños detalles como el primer párrafo muestra.

Lo que nos lleva todavía a otro punto.

3. SI NO ESTÁS DESCRIBIENDO DESDE UN PUNTO DE VISTA OMNISCIENTE, EL LENGUAJE DESCRIPTIVO DEBERÍA ENCAJAR CON LA PERSONALIDAD DE TU PERSONAJE

Seguiré con el ejemplo de encima. Kyshar nunca ha visto un palacio antes, así como la primera oración de la segunda descripción dice. Por esa razón, él nunca ha visto tantas personas antes, y está aterrorizado de que la mayoría de aquellos con quienes se encuentre lo manden de vuelta con su hermano, de quien se ha escapado. No se convertirá en un bardo cantando alabanzas al palacio o mencionando las gaviotas si nunca ha visto el mar.

Pienso que solamente los personajes que pueden creíblemente usar todas esas descripciones que los autores apilan sobre los personajes son los bardos, los poetas y otros que están acostumbrados a fijarse en todos los pequeños detalles de todo y adornar las palabras con que los describen. El guerrero taciturno cuya vida ha sido siempre luchar probablemente note si el palacio puede ser defendido, y solamente al final, o tal vez nunca, cuán hermoso es. La persona que ha vivido toda su vida en las montañas es menos propensa a quedarse mirando estúpidamente con los ojos abiertos el palacio que alguien que nunca ha estado allí.

El truco usual para librarse de esto es dejar que la descripción tome lugar fuera del punto de vista del personaje y entonces cambiar a su cabeza, o hacerlo desde su cabeza. Pienso que esto es hacer trampas, particularmente cuando las partes descriptivas del libro son las únicas escritas de esa manera. Recuerda que tienes tiempo para construir una ambientación para tu novela, y que no todos los detalles serán importantes.

Especialmente no cada pequeño detalle sobre tu personaje.

Elimina toda esa prosa púrpura que has gastado en tus héroes

Puse esto en una categoría diferente a la simple descripción, aunque todavía encuentro aburridos los aparentemente obligatorios párrafos acerca de los ojos del protagonista, su cabello, su nariz recta y armas. Esto también incluye usar diferentes adjetivos y símiles constantemente para el aspecto del personaje, especialmente cuando ni el color ni la expresión de sus ojos ha cambiado, haciendo además que cada uno de los personajes con punto de vista reflexione sobre la hermosura o la elegancia del héroe, y anotando sobre el contexto cuando el escritor debería estar concentrado en otra cosa (como una batalla), que no sea el aspecto del personaje. También he puesto en esta categoría a los personajes que solo se identifican en

términos de apariencia, como «la mujer de los ojos verdes». (Esto es algo que me vuelve loca en un montón de fanfictions).

Un ejemplo de todo esto:

Llamar a los ojos del personaje «verdes» en la página 3, «verdiazules» en la página 20 y «verduzcos» en la 25.

Que tu héroe en una conversación con la heroína, le preste tanta atención que nota cuando sus ojos «oscurecen» con la furia, «se arremolinan» con el pensamiento y «brillan» con la excitación, y esto sucede en cada una de las conversaciones.

Tener cuatro personajes con puntos de vistas además del de tu heroína, Pinderela, y hacer que cada uno de ellos pierda el aliento ante la belleza de Pinderela, y la describan exhaustivamente.

Escribir sobre la muerte de un enemigo y notar el carmín en las mejillas de Pinderela y cuan hermosa se ve hoy.

Esto es algo con lo que me divierto mucho, pero entonces, escribo mucha fantasía paródica. Si no lo estás haciendo, mantén un ojo en ello. Te asombrarías de lo tonto que suena.

4. EVITA CLICHÉS EN TUS SÍMILES Y METÁFORAS

«Rápida como el viento» y sus similares son obvios, pero las personas todavía los usan. Hay también otros que se han convertido parte indispensable de un tipo de descripción, tales como «sus ojos llamaban». ¿Has visto alguna vez esto en la vida real? Suena estúpido y, conjura una imagen de llamas realmente ardiendo en el interior de los ojos de tus personajes, cuando usualmente el autor solo quiere expresar furia. ¿Por qué no «ella lo miró con dureza», o algo más que puede implicar más que solo una emoción? Los peores clichés son solo otra forma de contar en vez de mostrar ya que hacen que el lector camine por un solo camino de percepción (y a veces uno extraordinariamente tonto).

5. SI VAS A HACER EXCEPCIONES, ASEGÚRATE DE SABER POR QUÉ LO ESTÁS HACIENDO

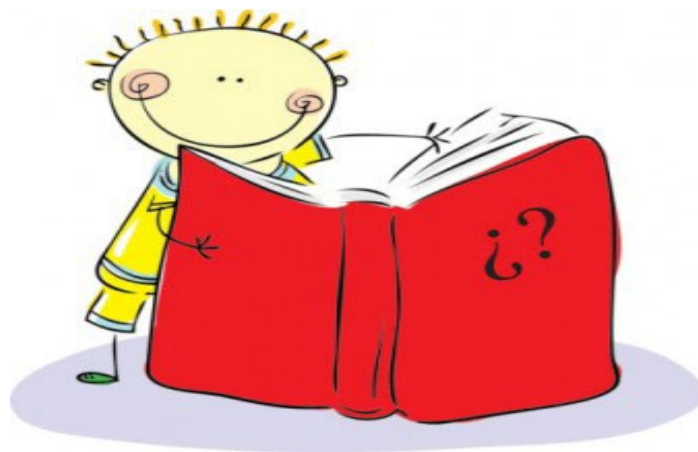
Quizás tu princesa mimada nota cada detalle acerca del cuchitril dónde viven los campesinos porque es mucho más sucio que cualquier otro lugar donde ha estado. Entonces podría ser apropiado enfatizar esa diferencia, y al hacerlo decir algo más acerca de tu personaje. Pero si está acostumbrada a los palacios, entonces describir cada esquina, grieta y tesoro del palacio de los elfos es un poco tonto.

De igual forma, pienso que está bien tratar de motivar un sentido de asombro por medio del lenguaje descriptivo, como cuando intentas enfatizar la grandeza y

gloria del País de las Hadas. Pero el lenguaje descriptivo no debería ser la única manera que conoces para motivar asombro, y debería ser usada juiciosamente. No tengas personajes (a menos que sean bardos, poetas y otro tipo de personaje con una excusa parecida), reaccionando así ante lugares mundano, y practica otro tipo de escritura, como la fuerte y precisa, en lugares donde no tengas tiempo para practicar la inspiradora de asombro, como cuando estás escribiendo acerca de una pelea de espadas.

Es una pena que incluso los dones especiales de la fantasía, palabras más formales y lenguaje descriptivo, a menudo no sean usados con moderación.

DIATRIBA 050. TÍTULOS



Van a ser expuestos a Swinburne otra vez, brevemente. Debo haber posteoado estos versos antes en alguna parte. No me importa, Son hermosos.

De A Nympholept por Swinburne

Verano y mediodía, y un esplendor de silencio, cayó

Visto, y oído del espíritu dentro del sentido

Suave a través de la fronda se funden las sombras de los rayos de sol

Cortante a través de las hojas los fragmentos de ellas penetrantes y densas

Cortado, como descargado desde las cuerdas del arco de Dios, tenso

Como la cincha del corcel de guerra, y brillante como el cinturón del guerrero.

Ah, ¿por qué debe una hora que es gloria por una hora pasar así?

No me atrevo a dormir para delicia de la hora perfecta,

Que se enfurezca Dios de que su don sea objeto de burla por el hombre

El rostro del mundo cálido y brillante es el rostro de una flor,

La palabra del viento y las hojas que le viento ligero mece

Como la palabra que se precipitó al inicio en llamas y corrió,

Creativa y sutil y fiera con poder invasivo,

A través de la oscuridad y las nubes, desde el aliento del único Dios, Pan

(Por cierto, «nympholept» sería un gran título; significa «en un frenesí emocional inducido por ninfas»).

Esta diatriba se concentra específicamente sobre la fantasía, pero algo de ella podría aplicarse a otros géneros.

1. ASEGÚRATE QUE EL TÍTULO ENCAJE CON EL GÉNERO DE TU HISTORIA.

Probablemente no compraría un libro de fantasía titulado Verano de amor; asumiría que es una novela de romance que se equivocaron al ubicar. Los libros de fantasía tienen a tener títulos asociados con

ciertas palabras, especialmente palabras que solo son usadas con seriedad en la fantasía, y algunas veces en la ficción histórica. Como son:

Señor, Señora, Espada, Dragón, Elfo, Magia, Mago, Oscuridad, Unicornio, Príncipe, Reina, Destino, Joyas, Búsqueda

Además de palabras «poéticas» como argeño, apocalipsis y hialino.

Una de estas puede ser una señal muy útil para tu audiencia, diciéndoles: «¡Hey! ¡Una novela de fantasía aquí!».

Pero.

2. AL MISMO TIEMPO, ES FÁCIL TROPEZARSE CON LOS ESTEREOTIPOS

Algunas novelas de fantasía parecen acomodarse al mercado usando títulos insípidos, títulos que podrían ser usados por un centenar de otros libros de fantasía con la misma facilidad. Compré recientemente un libro de fantasía llamado «La Ruta del Destino», y aunque ya lo leí, voy a tener serios problemas para recordar el título ya que describe un montón de argumentos que ya he leído. Otros ejemplos, probablemente usados por alguien en algún momento:

- Reina del Destino
- Espada de Oscuridad

- La búsqueda del Dragón

- Las Joyas del Rey

Una combinación de dos de los más comunes sustantivos de la fantasía puede hacer parecer a tu libro algo muy aburrido. En primer lugar, pregúntate si tus sustantivos realmente encajan. Si tu libro tiene poco que ver con dragones, llamarlo La búsqueda del Dragón no hará otra cosa que darle un brillo desvaído. Intenta no hacerle este daño a tu libro (o cuento; encuentro que los cuentos fantásticos sufren aún más este problema).

3. TU TÍTULO DEBERÍA TAMBIÉN ENCAJAR CON LA ATMÓSFERA DEL LIBRO

Darle el título a una historia de fantasía sería en honor a una canción pop es un tabú. De igual forma, estaría impactada si eligiera un libro con un título jocoso o irónico, y encontrar que es un drama lleno de sangre que lidia con los Grandes Temas.

Algunas veces es difícil decidir a donde pertenece un libro, además de la fantasía; puede tener un montón de humor pero terminar con una nota seria, o incluir horror, humor, romance y acción/aventura al mismo tiempo. (Es posible. Confía en mí). Sin embargo, en este caso, probablemente deberías guiarte por tus instintos. Si sabes que estarás más cómodo con que las personas lean tu libro como una parodia, un título paródico podría ser genial. Si te

horroriza la idea de que alguien se ría con tu libro fuera de algunos pocos pasajes, opta por uno que sugiera una aventura directa y un gran destino.

4. CON RARAS EXCEPCIONES, TU TÍTULO DEBERÍA ESTAR EN EL LENGUAJE CON QUE EL LIBRO ESTÁ ESCRITO

Las excepciones son casi siempre son palabras cortas y fáciles de pronunciar íntimamente asociadas con un concepto extranjero. Shogun, por ejemplo, funciona debido a estas razones. Darle a tu libro un título largo en latín o español cuando está escrito en inglés probablemente no funcione. En el peor escenario, los editores podrían decidir que el libro está escrito en ese lenguaje y enviártelo de vuelta enseguida.

Para los cuentos, esto puede funcionar mejor, pero entonces tendrías que ser cuidadoso. Lo que parece funcionar mejor son los títulos en latín, frases con las que muchas personas están familiarizadas, como con «carpe diem», o frases similares de otros lenguajes. También, recuerda que realmente no hay razón por la que no puedas acortar el título o ponerlo en inglés. «Quis custodiet ipsos custodes?» será probablemente mejor como «¿Quién vigila a los vigilantes?» o incluso, «¿Quién vigila...»

5) LAS ALUSIONES INTELIGENTES PUEDEN FUNCIONAR, PERO ÚSALAS CON RAZÓN

Piers Anthony usa juegos de palabras en los títulos todo el tiempo, tales como *Isla de la vista*, pero es que la serie Xanth está llena de juegos de palabras. Otros libros que se refieren a otros en sus títulos, como *Barry Trotter* y *La Parodia no autorizada*, usan los originales como textos fuentes, ya sea como parodia o para reinterpretarla, algo así como los libros que son versiones expandidas de los cuentos de hadas.

Si tu libro no tiene nada que ver con los ángeles y lo llamas *Paraíso perdido*, entonces deberías estar preparado para responder algunas preguntas crudas de los editores. En el mejor de los casos, tendrás a lectores buscando referencias del trabajo original en el tuyo, y elaborando teorías muy enrevesadas cuando no las encuentren.

6) LOS TÍTULOS CORTOS FUNCIONAN MEJOR

Esto puede no aplicarse mucho a la fantasía, donde los libros a veces tienen largos títulos donde importa más el conteo de páginas que digamos en las novelas románticas, pero aun así se aplica. «*Inmortalidad*» o «*La reina de Budesca*» funcionarán mejor que «*La inmortalidad de la gran reina de Budesca*». Si esa parte del título realmente importa para ti, quizás deberías ponerla como un subtítulo.

Por supuesto, siempre hay excepciones notables, como los títulos de Harry Potter. Pero los editores de Rowling podían permitirse el esfuerzo extra que representaba imprimir los títulos. También están ligados unos con otros para formar una serie, lo cual no es a menudo el caso de muchos títulos largos.

7. SI ESCOGES UN TÍTULO PARA LIGAR MÚLTIPLES LIBROS EN UNA SERIE, SÉ CUIDADOSO.

He tenido antes la inquietante experiencia de no saber qué libro debería comprar primero, porque todos los libros en la serie tenían títulos demasiado similares. Diferenciarlos por solo una letra es demasiado poco. Algunas veces una palabra no es suficiente (He conocido algunas personas que primero leyeron *El Precio de la Magia* de Mercedes Lackey, confundiéndolo con el primer libro de la serie, *Peón de la magia*).

Hay otras maneras de vincular los libros en una serie que usar exactamente las mismas palabras. Algunas veces el tipo de palabras ayuda. Los libros *Rai-kirah* de Carol Berg todos tienen una palabra como título, *Transformación*, *Revelación* y *Restauración*. Esto también puede implicar un ciclo genial, con el libro que habla de la restauración llegando casi al final del libro. Implicar tales ciclos es una muy buena manera de vincular los libros de una serie sin que

parezca que estas escribiendo el mismo libro una y otra vez.

8. BUSCA TÍTULOS POR TODOS LADOS

He centrado mi mente antes en buscar títulos en cosas que las personas a mi alrededor dicen, libros y poemas que he estado leyendo, pensamiento aleatorios que pasan por mi cabeza. Ya no hago esto, pero a los pocos días de escuchar con atención y anotar logré reunir unos cientos de títulos. Mi lista completa anda por unos 12,000 títulos.

Algunas veces no quiero usar un título completo, pero uso una variación. «*A su imagen*», que usé como título de una historia corta, es una adaptación de una frase bíblica que Swinburne usa en su poema «*Herta*».

Bien, afortunadamente pienso que esos fueron consejos buenos y prácticos