

KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

ENERO 2019

SUPLEMENTO 1

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 1-10

EDITORIAL

Estimados lectores:

Limyaael, alias *Lightning on the Wave*, alias Arin i Asolde, son seudónimos de una persona de identidad desconocida, graduada y con un doctorado en literatura, escritora de *fancfictions* en *Fictionpress.net*. Motivada por la pésima calidad de muchos *fancfictions*, o incluso de algunos libros de fantasía publicados, Limyaael publicó en internet entre los años 2003 al 2010, esta suerte de consejos airados. Sus opiniones son muy personales, a menudo bastante extremas, pero pensamos que pueden ser de mucha utilidad para los escritores noveles que se interesan en escribir fantasía. A partir de este primer número, Korad se propone publicar un suplemento mensual con diez de estas diatribas (son más de cuatrocientas), que fueron traducidas por el escritor tunero José A. Cantallops, miembro del taller Espacio Abierto, para su blog personal en cubava.cu, y que han sido revisadas y corregidas por Carlos Duarte para su publicación en Korad. Esperamos que les sea de provecho su análisis.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte, Victoria Isabel Pérez Plana

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

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

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

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

ÍNDICE

- 4 Diatriba 001. Fantasía enclichada
- 6 Diatriba 002. No escribir mierda
- 9 Diatriba 003. Protagonistas femeninos que no apesten
- 12 Diatriba 004. Personajes que respiren
- 16 Diatriba 005. Construyendo Mundos de Fantasía
- 20 Diatriba 006. Ficción y realidad
- 22 Diatriba 007. Reglas para escribir personajes no humanos
- 25 Diatriba 008. Fantasía de mensaje
- 27 Diatriba 009. Hipersensibilidad a las malas reseñas
- 29 Diatriba 010. El género del personaje

DIATRIBA 001 FANTASÍA ENCLICHADA



Estaba pensando que quizás me había molestado demasiado por todo esto de la «fantasía enclichada» en *Fictionpress.net*. Quizás la mayoría de la fantasía sea realmente así, y esté destinada a ser leída por personas a quienes les gusta la siguiente línea argumental: «Amanda Rose, una chica aparentemente normal de quince años, despierta una mañana y descubre que realmente es la Princesa del mundo de Nedelia y su nombre es Mytharilia, y que tiene que luchar contra la hechicera oscura Heldigga.» Quizás, simplemente sucede que, como he pasado mucho tiempo desde que leí un libro dónde alguien de la Tierra va a otro mundo (tiendo a evitar estos libros a propósito), estoy perdiendo el sentido de la fantasía.

Y entonces leí *Sobre los cuentos de hadas*¹ esta mañana y descubrí que no. No pienso que lo esté perdiendo. Porque incluso si eso es lo que es la fantasía, no es lo que *tiene* que ser, o incluso lo que debería ser.

*Con la forja de Gram se reveló el hierro frío; los caballos ennoblecieron con la creación de Pegaso; en las raíces y el tronco de los Árboles del Sol y la Luna, la flor y la fruta se manifiestan en toda su gloria.*²

La fantasía puede decir muchas cosas acerca del Mundo Primario (como Tolkien lo lla-

¹ Ensayo de J.R.R. Tolkien.

² Este y el resto de los fragmento en itálicas son extractos del citado ensayo.

maba) sin sermonear, lo cual es mejor dejarlo para panfletos y fábulas. Puede hacer cosas hermosas y presentarlas como fines en sí mismas, sin tener que usarlas en beneficio de una historia cansina. Y puede, como dice Tolkien, *gratificar los deseos humanos primordiales* sin caer en la satisfacción superficial de los deseos personales de alguien que quiere ser el centro de un mundo.

Con semejante belleza, semejante aliento, profundidad y altura, no puedo comprender por qué alguien querría desperdiciar su tiempo escribiendo semejantes historias y hacerlas pasar como fantasía. Tales historias están bien como una forma de cumplir

los deseos de diversión de alguien, pero ¿cómo fantasía?

Pero el mundo que contenía incluso la imaginación de Fáfñir era más rico y hermoso, sin importar el peligro.

Algunas veces veo la doma, el silenciamiento y la enclichación (si esa no es una palabra, ahora lo es) de la fantasía como un intento de domar esa extrañeza, ese peligro, esa belleza. No estoy ni siquiera hablando de los temores que a veces tienen los padres, de que la fantasía convierta a sus niños en satánicos o esquizofrénicos; que es un asunto diferente. Pero si algunos colegas escritores de fantasía siguen el camino trillado, pienso que no es solamente porque otros lo hacen, y por lo tanto asumen que esa es la manera en que debería hacerse, sino porque han visto lo que puede hacer la fantasía en Tolkien, en Dunsany, en Martin, en Hobb y en otros, y están aterrados de que alguien les pida que hagan lo han hecho ellos.

En *Meditaciones sobre la Tierra Media*, Robin Hobb dice que Tolkien fijó un listón para ella escribiendo *El señor de los anillos*. No cree que pueda superarlo, pero se mantiene intentándolo.

Quizás estos escritores de fantasía no quieren intentarlo. Siguiendo el camino de la princesa para mantenerse a salvo. Si se alejaran de él, podrían saltar y fallar y todavía no están listos para lidiar con eso.

Encontramos difícil concebir el mal y la belleza juntos. El miedo al hada hermosa, que nos llegó desde los tiempos antiguos casi elude nuestra comprensión.

Algo alejado de mi punto principal, pero lo quería incluir. Las cosas son tan simples en algunas fantasías (y esto vale tanto para las publicadas como para las de *Fictiopress.net*). Esto es Negro, y esto es Blanco; esto es Oscuridad y esto es Luz. El mal es feo, orco, malo, sin complicaciones. El bien es hermoso, elfos, correcto y, también, poco complicado. No hay belleza en el mal, no sidhe peligroso, ni héroe que no triunfe.

Pero hay algunas historias antiguas donde es así, incluso algunas fantasías modernas donde es así. *El señor de los anillos* no permite un triunfo sin consecuencias; concluye con dolor y gran regocijo, ambos, todos enredados y mezclados. Incluso, *El Hobbit* termina así de alguna manera; no todos los personajes sobreviven, tal como esperaría el lector. Y algunos escritores, como Kay y Martin, logran eso, así que incluso los personajes que desprecias son perfectamente comprensibles, y pueden caer con oscura gloria.

He escuchado a algunas personas argumentar que el lugar que le corresponde a la fantasía es ser moralmente más clara y definida que nuestro propio mundo. Pienso que eso es una falsedad. Nuestro propio mundo, aunque en un nivel de nuestras mentes conocemos que es complicado, se simplifica en

Nosotros y Ellos, Negro y Blanco, Equivocado y Correcto. Pienso que el lugar de la fantasía puede ser también, explorar legítimamente la complejidad y matices de la personalidad y la moralidad, y hacerlo de una manera tan hermosa que el lector no tenga más opción que pensar en ello.

La noción de que los autos de motor están más «vivos» que, digamos, centauros y dragones es curiosa; que son más «reales» que, digamos, los caballos es patéticamente absurda.

Sí algo se vuelve «ordinario» en la fantasía, o si el escritor siente que debe dibujar demasiado fuertemente la vida real -digamos, en la forma de una adolescente angustiada de nuestro mundo, que es real para ella-, entonces pienso que tiene argumentos legítimos para abandonarla. Crear árboles, corrientes, centauros y dragones que parezcan reales a tus lectores es una cosa. Argumentar que la fantasía tiene que tomar todo del mundo real para ser buena, o mezclarse con él, es simplemente estúpido. Haz lo que hizo Tolkien; invócate a ti mismo íntegramente dentro de otro mundo, sin disculpas, sin tener que tomar religiones o costumbres de nuestro propio mundo y ponerlas allí, sin tener que introducir personas de la Tierra y hacerlas mover como androides.

Supongo que se resume en cuatro palabras:

Sal y haz cosas.

DIATRIBA 002. NO ESCRIBIR MIERDA

Muy personales.

1. REvisa la ortografía al menos tres veces

Una después de que hayas terminado de escribirlo, de nuevo cuando hayas terminado la primera revisión, y otra vez cuando estés listo para enviarlo. Es mejor de esta manera.

2. Comprueba la gramática

Si no confías en tu corrector gramatical (yo no lo hago), busca alguien que lo revise por ti.

3. Entrénate para ver qué hay realmente en la página

Muchos estudios prueban que, cuando leen en voz alta, las personas pueden corregir lo que hay en la página para convertirlo en lo que debería haber en ella. Creo que la estadística es que por cada diez errores, solamente notarás dos. Lee en silencio también. Si tienes la tendencia de escribir una palabra por otra que se le parece, entonces estudia esa palabra y asegúrate de usarla solo cuando estés seguro de que debe ser usada. No asumas que lo has hecho bien y sigas adelante despreocupadamente.

4. No escribas para otros

No estoy hablando aquí de *fanfictions* hechos como un favor para amigos, sino de escribir para los reseñadores, para la popularidad,



para el premio a la Mejor Nueva Fantasía (BNF), o incluso escribir algo que no te gusta solo porque crees que te hará resaltar. Sí, las reseñas están bien, son maravillosas, y si crees que tienes una gran historia y nadie lo nota, puede ser duro. Pero, ¿importa en realidad, al final, si cien personas reseñan tu historia o si lo hace solo una? Si tienes acceso al contador de visitas, entonces sabes cuántas personas están leyendo tus historias aun si no dejan una reseña, lo cuál debería ser un alivio. Si no lo tienes, entonces puedes promocionar tu ficción. Pero si estás escribiendo, digamos, un Draco sarcástico en un

fanfiction de Harry Potter solo porque crees que a los reseñadores les gustará un Draco sarcástico, entonces es mucho más probable que lo que estés escribiendo sea mierda.

5. No decidas que eres un artista sensible, y que el mundo no te comprende

Casi nada mata la ficción más rápido (aparte de quizás de una comprensión burda de la ortografía y la gramática). Todo lo que escribas no será grandioso. Todo lo que escribas no será publicable. Debes revisar. Si te has entrenado a ti mismo para escribir primeras versiones realmente geniales, es probable que aun así todavía tengas que seguir revisando para eliminar los errores factuales y de mecanografía. Si tienes un problema con la angustia, adolescente o de otro tipo, y no puedes mantener tu ficción separada de tus problemas personales, entonces no escribas nada para que lo lean otros hasta que no hayas superado eso.

«Revelar el arte y encubrir al artista es el propósito del arte.» Oscar Wilde.

6. Prueba tus personajes hasta la destrucción

No te quedes con el primer argumento y personajes que se te ocurran; deja que se cocinen a fuego lento en tu mente durante un tiempo. Y entonces, si encuentras que tu

personaje no encaja de la forma que pensaste que ella o él lo haría, sacrifícalo sin dudar. Quiero decir que si encuentras que tu pequeña princesa malcriada no es lo suficientemente fuerte como para manejar las exigencias de salvar al mundo, no la hagas una pequeña princesa mimada. He visto un montón de historias que podrían haber sido mejores con un personaje de diferente género/raza/religión/orientación sexual/personalidad/credo. Pero el autor insiste en mantener al personaje en un modo que a veces es basado en sí mismo, y otras veces fue probablemente el primero que le vino a la cabeza. Si la personalidad de tu personaje, defectos y fortalezas no son esenciales para la historia, y no sirven para dar profundidad al personaje, ¿por qué no eliminarlos? ¿El salvador del mundo tiene que ser un hombre? ¿A la inversa, tiene que ser una mujer? ¿Tienes que darle a tu personaje la espada encantada más poderosa del mundo, o solo lo estás haciendo para hacerlo parecer genial? Pruébalos, y si no funcionan, piensa en algo distinto y Pruébalo de nuevo. Hasta que consigas lo que necesitas.

7. NO HAGAS LA HISTORIA COMPLETA DE UN NIVEL PLANO

Regocíjate tanto con el lenguaje y la forma en que se cuenta la historia como con tu inteligente giro argumental. Presta atención a los puntos de vistas que escoges tan bien cómo a la forma en que tu super genial heroína conseguirá a su hombre. Si estás escribiendo un *fanfiction* de *El Señor de los Anillos* y la escena

podría ser contada mejor desde el punto de vista de Merry, ¿por qué no cambiar el punto de vista para él en vez de usar el de tu Mary Sue solo porque estás asustada de escribir desde el punto de vista de un hombre? Si estás escribiendo una historia de fantasía original, ¿por qué cambiar el punto de vista hacia los malos si los héroes van a conocer más adelante todo acerca de sus conflictos? Saltar como un loco de un personaje a otro dentro de la misma escena, o incluso llevar un punto de vista flotante que no está dentro de la cabeza de ningún personaje, parecen ser grandes problemas para los escritores amateurs. Ancla tu historia y delítate en el lenguaje.

8. NO TEMAS ESCRIBIR ALGO NUEVO

Esto no significa algo tan grande como cambiar de géneros, aunque puedes hacerlo. Si piensas que apestas en la narración descriptiva, ¿por qué no intentar practicarla hasta que la domines? Si estás aterrado de escribir desde el punto de vista de un hombre porque piensas que solo puedes empatizar con mujeres, ¿por qué no intentarlo y ver qué pasa? Pienso que la mitad del miedo de las personas viene del temor a intentar y fallar.

9. ESTATE ATENTO DE LO QUE SE HA HECHO ANTES, Y AL TANTO DE LAS CONSECUENCIAS DE ESCOGER UNA IDEA MANIDA

Esto no significa que tengas que venir con un argumento completamente original, sino que si el fandom está cansado de, digamos, estudiantes estadounidenses transferidos, entonces

deberías prever lo que va a suceder si usas un personaje como este. No te lamentes diciendo «¡Denme una oportunidad! ¡Este *fanfic* es diferente!». Si luce y huele como mierda de perro, entonces la mayoría de los lectores no se detendrán a leerlo para averiguar si también sabe a mierda de perro. Es tu responsabilidad hacer que tu argumento manido sea inteligente e interesante, o encontrar uno que no haya sido tan gastado.

10. NO TE SIENTAS TAN PERSONALMENTE ATADO A LO QUE ESCRIBES

Si no puedes aceptar la crítica, no lo muestres a nadie, o no lo muestres a nadie que no sean tu familia y amigos. Una historia puede ser «tu bebé», pero a diferencia de los bebés, los lectores no están obligados a decirte cuán adorable es. Puede que te envíen mensajes ofensivos; puede (si eres afortunado) que consigas una crítica constructiva. No gimas por eso, o, si no puedes evitarlo, hazlo en privado, quizás en un diario que no esté en internet. Anímate y sigue adelante. Siempre puedes hacerlo mejor. La facilidad para la poesía supuestamente comienza a declinar a principios de los veinte, pero la mayoría de los novelistas se vuelven mejores con la edad. Nunca escribirás una historia que consuma toda tu destreza creativa y no te deje nada que escribir. Solo mantente intentándolo con algo nuevo.

11. NO USES TU BLOG DE ESCRITOR COMO UNA EXCUSA

Pienso que mucha gente lo hace, cuando realmente lo que los retiene es el miedo a fallar o la haraganería. Sé que era haraganería lo que me afectaba durante los períodos en los que no escribía novelas. Intenta algo nuevo o fuéstrate a escribir a disgusto cualquier prosa deslustrada que luego no le mostrarás a nadie, pero no te sientes sobre tu trasero durante meses.

12. INTENTA ESCRIBIR CADA DÍA

Las personas se rien de este consejo, pero realmente, es el mejor consejo sobre escribir que he oído. Te da la práctica constante. Si dos personas con veinticuatro años comienzan a escribir el mismo día, y una escribe cada día del año mientras que la otra solo escribe durante unos tres meses en total, ¿quién piensas será mejor al final del año? Pregúntate a ti mismo, cuando te inventas excusas, si las excusas son realmente por cosas que no pueden ser postpuestas o es que estás solo siendo vago otra vez.

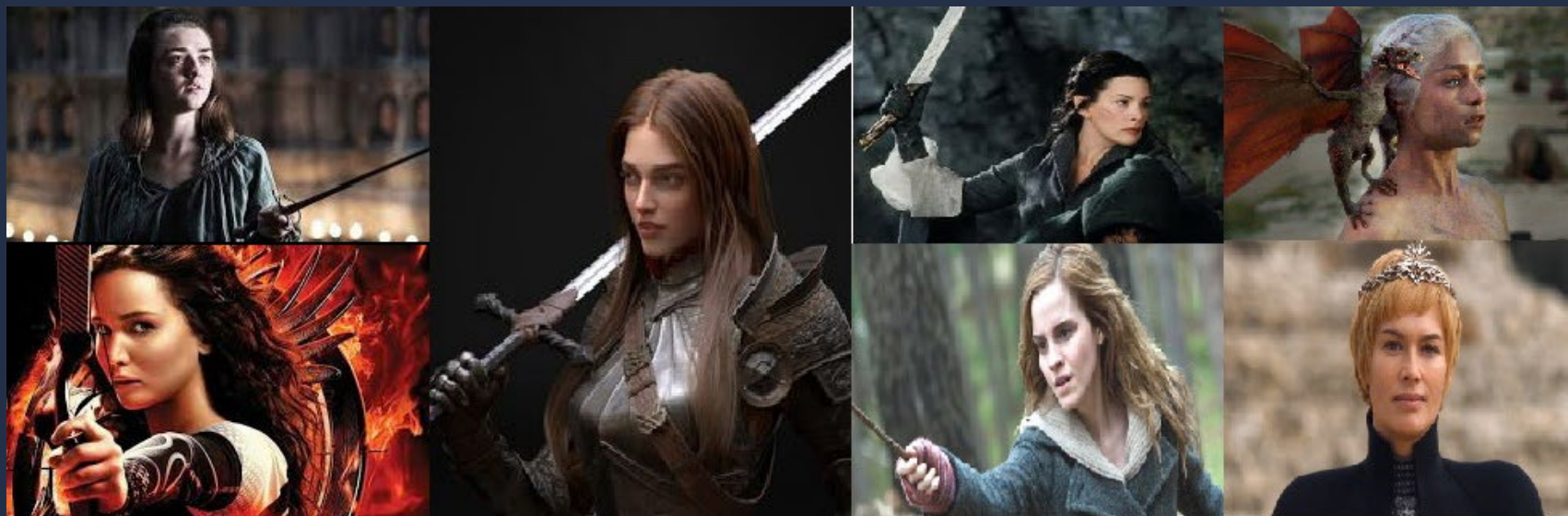
13. NO TE SIENTES ESPERANDO QUE LA «INSPIRACIÓN» TE GOLPEE

Muchos escritores *online* hablan como si sus musas fueran personas reales, y los autores están sujetos a sus correas. Si tu musa es una persona real, cázala y arrástrala amarrada y esposada hasta el teclado. Los libros, como decía en uno de los libros sobre escribir que leí, se escriben con

horas de trabajo constante, no en los tres o cuatro días al año que puedes sentirte «inspirado».

Así se ha protegido al inocente.

DIATRIBA 003 PERSONAJES FEMENINOS QUE NO APESTEN



Nuevamente, estas son altamente personales.

1. NO SOBREDSCRIBAS SU APARIENCIA

Esto significa: no uses más de dos adjetivos seguidos, uno solo si puedes. «Largo, oscuro y sedoso pelo», apesta más que *Simplemente sangre*¹. «Largo pelo negro» está mejor, «largo pelo» mejor aún. No cambies adjeti-

¹ Blood Simple. Filme de neo-cine negro estadounidense de 1984 producido y dirigido por los hermanos Cohen. El título proviene de una frase acuñada por el escritor estadounidense Dashiell Hammett en su novela Cosecha Roja (1929) (Wikipedia).

vos. Si sus ojos son azules, entonces bien, llámalos azules. No comiences de pronto a llamarlos «celestes» en la página siguiente, ni en la otra «cerúleos». Si son verdes, no los llames «esmeraldas». Si son púrpuras (¿estás seguro que debes?), no alternes entre «lavanda», «púrpura» y «violeta». A menos que tú historia tenga la intención de ser una parodia, o a menos que todo esté escrito en un estilo antiguo y poético, no las uses. Usar un alto estilo poético para describir solamente la belleza de la heroína es una revelación de muerte de que esta heroína apestará.

2. NO DESCRIBAS TODA SU APARIENCIA DE GOLPE, COMO AQUÍ

«Feeareena Isilandria pestañeó mientras se miraba en el espejo. A veces deseaba no haber nacido con los ojos azules que lucían como el cielo después de una tormenta, o su sedoso, largo y dorado pelo que brillaba al caer en suaves ondas sobre sus hombros. Suponía que su vestido zafiro que se ajustaba a su cuerpo en todos los lugares correctos complementaba su belleza, pero esto hacía que todos los hombres la persiguieran, y eso la deprimía.»

No puedo creer que acabo de escribir eso. Me voy a lavar las manos.

Divide la descripción en varios pedazos y distribúyela entre varios lugares del texto, si realmente debes incluirla. Menciona su cabello en una página, y sus ojos veinte páginas después, solo de pasada. También considera: ¿Es realmente importante para tu historia que el lector sepa como luce tu heroína? Si la historia tiene algún tipo de profundidad, tus lectores amarán al personaje no a su apariencia. Si importa que tus lectores sepan que tu personaje es rubia (estoy pensando en una situación dónde esto podría importar, y solo me viene a la mente la necesidad de teñirse el pelo para disfrazarse, o por ser bastarda, pero podrían haber otras razones), entonces cuéntalo. ¿Pero necesitan saber realmente cómo luce? ¿Y necesitas golpear al lector con esta descripción una y otra vez, con constantes recordatorios de que tu heroína tiene los ojos verdes y el pelo azul? Si un lector pregunta si tu heroína tiene los ojos azules, podrías responderle que ese dato es innecesario para la historia.

3. NO DESCRIBAS LA BELLEZA DE TU HEROÍNA HACIENDO QUE SE MIRE EN UN ESPEJO O EN UNA PISCINA

Ha sido hecho hasta la muerte. La mejor manera de hacerlo, si debes, es que sea otro personaje quien la describa, un personaje que tenga razones para darle rienda suelta a su poética, si es que tu descripción tiende a ser de ese tipo.

4. DALE A TU HEROÍNA FALLAS

Sí, por supuesto, el consejo más antiguo en el libro. Pero probablemente con esto me refiero a algo distinto a lo que interpreta la mayoría de las personas. No me refiero a que tenga un «temperamento explosivo» o «ella es demasiado compasiva», fallas que pueden ser ventajas en las situaciones correctas o peor, un chiste, que podrían ayudarla a capturar al Héroe de su Sueños. Intenta pensar en algunas faltas que no la ayuden en nada. ¿Es un desastre con sus ropas? ¿Insulta a otras personas cuando no lo merecen? ¿Se saca los mocos y se los come? No necesitas mencionarlo obsesivamente, pero deberías darle algunas cosas que la hagan humana.

5. DALE PROBLEMAS REALES

Dale más que un amor frustrado o padres que no la comprendan. Esos son problemas comunes, para un muy, muy pequeño grupo de personas, entre ellas las chicas adolescentes. Si vas a darle un problema romántico, intenta hacerlo más general que «¡realmente me gusta, pero mis padres se oponen!». Si vas a darle problemas con su familia, no lo hagas tan general como «¡Abuso! ¡Abuso! ¡Abuso!» o «¡Mis padres no me comprenden, GUAH!». Nadie tiene una familia perfecta, pero tampoco todos son víctimas del abuso, o el Adolescente Angustiado del Mes. Considera importar algunos de los problemas más comunes pero menos usados: rivalidades entre hermanos (en la cual tu heroína toma partido, y no es solo una víctima inocente); viejos secretos de familia de los que no desaparecerán; palabras dichas

en un momento de furia pero que todavía te dan vueltas en la cabeza. Y, en general, pequeñas cosas que puedan volver loca a tu heroína.

6. CONSIDERA NO DARLE UN MISTERIOSO Y OSCURO PASADO, MÁS ALLÁ DE LA ANGUSTIA ADOLESCENTE

¿No es posible que sea una simple chica de pueblo que conoce realmente a sus padres y siente que estos la comprenden? Campesinos que descubren que son parte de la realeza es mi ejemplo personal más odiado de este cliché, pero hay muchos otros. Los secretos son divertidos, pero también pueden hacer caer a las historias en caminos extremadamente trillados. Si piensas que puedes manejarlo, sal con un secreto inusual, o manéjalo de una forma inusual. Por ejemplo, quizás tu heroína piense que su magia viene a ella porque su padre no es su padre real, pero entonces resulta que es realmente su hermana la que es producto de una relación adúltera.

7. CONSIDERA QUE TU HEROÍNA NO CAUSE FUERTES IMPRESIONES A CADA PERSONA QUE CONOCE

La Heroína que Apesta tiende a inspirar instantáneo amor y devoción, o un odio persistente sin ninguna razón obvia. ¿Dónde están las personas que son indiferentes, divertidas o desdeñosas? A menudo no aparecen. Incluye personajes que no tengan mucho que ver con tu heroína, o que estén tan ocupados que no se meten en su vida.

No hagas el mundo para tu heroína; haz la heroína parte del mundo.

8. RECONSIDERA HACERLA INGENIOSA, Y QUE TENGA RESPUESTAS PARA TODOS

Las heroínas arrojadas solo son divertidas si se construyen exactamente bien, y se las hace humanas también. Prueba el diálogo con tus amigos y lectores. ¿Se rieron a carcajadas? Si estás escribiendo una historia divertida, ingeniosa, esta es la dirección que deberías tomar. Si tu heroína suena como una sabelotodo, reescribe.

9. HAZ QUE TU HEROÍNA TENGA DUDAS

No debería tomar decisiones enseguida acerca de todo, y no debería tomar decisiones que siempre resulten correctas. Enfrentala con algunos personajes más poderosos/hermosos/inteligentes que ella y mira a ver qué pasa.

10. HAZ QUE PIERDA ALGO

Digamos que tienes un personaje femenino del mundo de Harry Potter que realmente quiere ayudar a su casa a ganar la gran final de Quidditch. Personalmente no leería esta historia, porque sé qué va a suceder; su equipo ganará, probablemente gracias a la Señorita Apestosa, y hay una gran satisfacción para el autor y un gran disgusto para mí. Considera hacer que pierda. Considera no terminar la historia con la típica victoria de su casa. Considera algo de pérdida real, decepción y compromiso. Si te gusta la literatura del siglo XVIII o las novelas largas (aunque

estas dos lo son simultáneamente), intenta leer *Cecilia* de Fanny Burney para que tengas un ejemplo excelente de lo que debe ser una heroína que, aunque cercana al estereotipo de la perfección de alguna manera, no tiene a todos trabajando para ella y tiene que enfrentarse a problemas reales.

11. MANTÉN A TU HEROÍNA INTERACTUANDO REALMENTE CON OTROS PERSONAJES

Una cosa que me hace cerrar la página muy rápidamente (a menos que esté cazando Mary Sues, por supuesto), es la escena dónde la heroína nos explica su apuesto pasado con muchas lágrimas, mientras todos a su alrededor dicen ¡Oh! en los momentos apropiados. Otras heroínas apuestas no lo gritan, sino que tienen angustiosos monólogos internos acerca de su poderosa magia, madres muertas, y mascotas muertas. Muchas heroínas parecen autosuficientes, todo se relaciona con ellas, usualmente a voluntad del autor. Esto va a la par con la idea de que no hay ningún personaje que reaccione con indiferencia ante una Señorita Apestosa, o tenga su propia vida. Todos se volverán pálidas sombras de ella. Dale a tu heroína algunas conversaciones, algo de dar y tomar, dónde no todo gire alrededor de ella, y dónde aprenda cosas acerca de los otros personajes mientras les imparta cualquier información urgente que tenga que darles.

12. NO TE IDENTIFIQUES DEMASIADO CON TU HEROÍNA

Recuerda que las críticas hacia ella no son críticas hacia ti. Es muy probable que cuando una persona critique a tu personaje, ni siquiera conozca la profundidad de tu identificación con la Srta. Apestosa, a menos, por supuesto que te hayas pasado posteando todo el tiempo lo mucho que significa ella para ti. Si puedes responder las objeciones hazlo, pero no solloces y grites acerca de cómo ella es realmente tu bebé. ¿Esto está empezando a sonar familiar, no?

13. CONSIDERA QUE TU HEROÍNA TENGA UNA RELACIÓN ROMÁNTICA FALLIDA, O NO TENGA NINGUNA

Entre los más grandes clichés de todos (y que trascienden el género del romance) están los triángulos amorosos, las heroínas con amantes muertos que temen volver a enamorarse, y el amor a primera vista. Escribe relaciones realistas dónde el hombre (o mujer) involucrado no se convierta en una sombra de la Señorita Apestosa. Hazlos reales, humanos y déjalos interactuar.

Las defensas han sido ahora derribadas.

DIATRIBA 004. CREANDO PERSONAJES QUE RESPIREN



¿Tengo que decir una vez más que estas reglas son «personales»? Espero que no. Si están publicados en *Livejournal* y pertenecen a una cuenta con mi nombre, espero que sea lo bastante obvio.

UNA BREVE DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

«Respirar», para mí combina los términos «real» y «complejo». Simplemente prefiero usarlo porque creo que es posible crear personajes estereotipados que parezcan tener vida y, personajes con complicados pasados y personalidades que no están más vivos que el boceto original del autor. Prefiero evitar

ambos problemas tanto al leer como al escribir, así que por eso acuñé el término «respirar» para la combinación de ambos.

También prefiero evitar el término «simpático». Si tu personaje respira, él o ella puede ser un pequeño diablo o un villano muy bien escrito. Esto no es solamente sobre crear héroes. Como mencioné en el post sobre protagonistas femeninas, uno de los más grandes errores que cometen los escritores novatos (y muchos de los escritores profesionales) es derrochar toda su habilidad creativa en el personaje principal,

arriesgándose así a crear personajes cuyas personalidades apestan, y cuyo mundo gira alrededor del protagonista, no alrededor de lo que quieren hacer.

1) ESCOGE UN PUNTO DE VISTA

Esto puede parecer bastante obvio, pero muchos escritores novatos, a menos que escriban en primera persona, cambian de cabeza en cabeza aleatoriamente, o solamente flotan fuera de los personajes y cuentan la historia en un estilo dramático y omnisciente. Te ruego que reconsideres esto. Los estilos omniscientes están bien si sabes cómo manejarlos, pero aun así pueden ser molestos; hay partes del *Señor de los Anillos* donde deseo que Tolkien hubiera seleccionado un personaje a través del cual hablar en vez de describir detalles que ningún otro personaje podía. Recuerda quién está hablando, y recuerda qué sabe y qué no. Si estás escribiendo un *fanfic* de Harry Potter desde el punto de vista de Hermione, entonces, repentinamente no escribas lo siguiente: «Harry le dedicó una mirada llorosa. No podría comprender qué le había sucedido en el verano.» La primera oración está describiendo algo que Hermione puede ver, pero no sabe la causa; podría incluso malinterpretarlo completamente. Y si no puede comprender qué le sucedió a Harry en el verano y él

no se lo ha contado, entonces, ¿a qué punto de vista pertenece la segunda oración?

2) RECUERDA QUÉ LES IMPORTA O NO A LOS PERSONAJES

Si vas a pasar muchísimo trabajo para establecer a un personaje como enemigo de la heroína, entonces podría tener sentido que todos sus pensamientos giraran felizmente alrededor de ella. Pero si hay otro asunto sobre el que debe preocuparse, y es más inmediato, digamos, su propio entrenamiento mágico, que por las disputas de la heroína, ¿por qué estaría constantemente chismean-do y pensando en ella? Ahí está la marca de la Señorita Apestosa en acción cuando incluso tus personajes menores, o algunos con preocupaciones más importantes, se la pasan todo el tiempo pensando acerca de los apuros de tu heroína.

3) DALE A TUS PERSONAJES MUCHAS EMOCIONES

Esto puede parecer muy simple, pero es increíble cuántos personajes se vuelven máquinas de angustia, cariño, o lo que sea que necesite el autor que sean en ese momento. Digamos que tienes un personaje que es lingüista. Ella acaba de comenzar la difícil y delicada traducción de un documento del élfico al lathiel, la lengua humana de su reino. Ha sido presentada como un personaje práctico y serio, que está muy preocupado acerca de este documento. ¿Pero eso significa que si derrama el té sobre sus notas negará sobriamente con la cabeza y seguirá adelante? Está bien que se enfade y maldiga

(o cualquier cosa que consideres una reacción adecuada, como intentar limpiar frenéticamente el té, buscar ayuda o, quizás, comenzar a llorar). Haz que los personajes reaccionen como lo hacen las personas, no como máquinas.

4) NO HAGAS A TUS PERSONAJES ESCLAVOS DEL ARGUMENTO

Si es muy importante que los héroes averigüen que quieren hacer los chicos malos, hazlos lo suficientemente inteligentes como para averiguarlo, o quizás crea a un traidor y dale una personalidad. No les des un repentino flashazo de intuición, inspiración o un sueño profético, a menos que hayas establecido que esto es algo que le sucede al personaje cuando se expone a una situación de peligro. De una sacerdotisa que ha tenido sueños proféticos toda su vida se puede esperar razonablemente que tenga una revelación de este tipo. Un personaje que no tenga ningún talento mágico, sin embargo, sería un candidato poco creíble. He tenido la experiencia de escribir un personaje que improvisa y trata de ser inteligente en situaciones difíciles, muy literalmente; comienzo a escribir la escena sin saber qué hará a continuación y he tenido una respuesta muy, muy entusiasta de mis lectores, quienes estaban bastante felices de que no reventara a los atacantes con una tormenta de fuego. Dale a tus personajes cosas que harían, no cosas que necesita el argumento que hagan.

5) DALE PROFUNDIDAD Y RIQUEZA A TUS PERSONAJES

Si puedes mencionar pequeñas cosas que no hagan retoñar líneas argumentales ni desordenen la historia. Quizás un personaje que se esfuerce mucho por pintar pero sea un verdadero desastre. Esto tiene por qué convertirse en una pieza clave para el argumento sesenta páginas después. A menos que estés escribiendo un misterio, no te recomendaría que cada pequeña cosa que haga o sea mencionada por tu personaje termine siendo una increíble revelación. Este tipo de puzle de palabras cruzadas es grandioso en las circunstancias adecuadas, pero si tus lectores no están advertidos pueden llegar a irritarse si se les pide que recuerden que, porque a Harald le gusten los gatos, eso significa que debe ser un genial jugador de ajedrez. A la inversa, si no eres sutil con este tipo de cosas, los lectores podrán ver venir tu «inteligente giro argumental» desde una milla de distancia. «¿Oh, así que ella puede pintar imágenes que pueden cobrar vida, pero no lo hacen? Entonces, ¿por supuesto que cobrarán vida en el momento justo para salvar el día!».

6) NO ESCRIBAS PERFILES DE PERSONAJES

Correcto. Dije que no. Son cosas muy mecánicas y, como he dicho antes, son personas que respiran las que caminarán por tus páginas, no máquinas. Puedes empezar con algunos hechos básicos acerca de tus personajes: «Jaeni es testaruda, tiene ojos azules, y realmente no quiere sacar la es-

pada de la piedra». No intentes saber cada pequeño detalle del personaje antes de comenzar a escribirlo. Si tienes una entrada en cada perfil de personaje para: «¿qué le gusta beber?» y escribes té para Rieni, y nunca la vemos beberlo, ¿cuál es el punto? Desgraciadamente, algunos autores se sienten compelidos a mencionar que a Reini le gusta el té si han escrito esto en su perfil, aun cuando puede no tener un espacio dentro de la historia. Este tipo de cosas también harán sentir a tu historia mecánica y convertir a tu personaje en una cosa.

7) GASTA AL MENOS UN PEQUEÑO TIEMPO COMPENETRANDO CON CADA PERSONAJE

Esto no significa que tengas que escribir capítulos para cada punto de vista, pero intenta comprender qué los hace vivir. Quizás la enemiga de la heroína, quien constantemente rasga sus ropas y la humilla, no lo hace sin una buena razón, sino porque una vez tropezó y la heroína se rio de ella frente a toda la escuela, y eso es algo que su enemiga no puede perdonar. Cada personaje tendrá sus motivaciones, razones, ideas y creencias que parecen correctas para él. Te recomiendo adoptar un punto de vista neutral como autor. No crees personajes solo para atormentarlos, a menos que estés escribiendo alguna parodia o una obra que nunca mostrarás a nadie.

Apegarte demasiado al bando de tu héroe y reírte del abusador, como lo harías tú, y no desde la mente de tu héroe, es otra ma-

nera de plantar Señoritas Apestosas en un mundo repleto de robots y, demasiado a menudo, es algo que arrastramos de la época de la secundaria, cuando la autora no era capaz de imaginar que las compañeras que la atormentaban tenían vidas y mentes tan complejas como ella.

8) EN UNA ONDA SIMILAR, NO CREES UN PERSONAJE SOLO PARA QUE TU PERSONAJE PRINCIPAL LO ATORMENTE Y TRIUNFE SOBRE ÉL

Puedes pensar qué es lo que necesita la historia. Pero créeme, no es así. La Señorita Apestosa y las historias que tienden a seguir este patrón (por ejemplo, los argumentos de la mayoría de los romances genéricos), lo necesitan. Aquí, la Otra Mujer debe ser simple y superficial, una perra o cualquier otro estereotipo que tenga el autor en mente. Pero eso no es un personaje que respira. Ni tampoco una Señorita Apestosa. Cada personaje debe tener su propia vida lejos de la heroína, aunque la forma de pensar de esta sea la predominante en la historia. Si estás escribiendo desde el punto de vista de un personaje que es incapaz de tener esta visión, trabaja para asegurarte de que el lector sepa que tú, el autor, no eres tan ciego. Insertando pequeñas contradicciones en la historia entre lo que piensa tu ciega heroína que debería suceder, y lo que sucede realmente, es una forma de hacerlo. Tu heroína puede no darles importancia y seguir adelante. Tus lectores sabrán la verdad, que hay un mundo más amplio allá fuera, que tu heroína no comprende.

9) NO HAGAS A TUS PERSONAJES DEMASIADO DRAMÁTICOS

Esto es en parte para evitar convertirlos en Señorita Apestosa, pero también significa no hacerlos los mejores en todo lo que hacen, la más bella, la más inteligente, la más poderosa, la más talentosa. Dales defectos, por supuesto, pero también dales debilidades inesperadas. Piensa en las consecuencias de tener una gran habilidad. Si un personaje ha dedicado su vida a aprender como tocar bien el arpa, ¿debería ser también la criatura más hermosa de la creación? Para empezar probablemente no se preocuparía de forma obsesiva por su apariencia. Y, algunas veces, una habilidad puede ser un impedimento para un personaje. Digamos que tienes a un gran espadachín, que es famoso por su habilidad. Entonces, el señor que lo captura le quita su espada. ¿Resultará que también será un gran luchador en el combate mano a mano? ¿O se congelará, dudará y entrará en pánico?

10) DALE TIEMPO A TUS PERSONAJES

Uno de los términos que he llegado a odiar firmemente mientras más leo a escritores novatos en internet, es el «argumento conejo». Este es, al parecer, por lo que he podido entender, una inspiración repentina o idea para una historia que el autor comienza a escribir casi de inmediato. Algunas veces funcionan. La mayoría de las veces, los «argumentos conejo» se asemejan a otras historias gastadas (Las «Mary Sues» tienden a ser así), o carecen de la suficiente fuerza

motriz para darle mucho al autor y la historia colapsa a medio camino. Recuerda que parte de tu trabajo será siempre trabajo. No deberías confiarle todo a la inspiración. Y no deberías comenzar a escribir un personaje en el mismo momento en que lo imaginas. Piensa en ella, dale tiempo. Actualmente estoy escribiendo una novela cuyos personajes ideé hace diez años. Pensé muchas veces en escribir la historia, pero estoy feliz de haber esperado todo este tiempo. Uno de los personajes principales, Somal, iba a estar medio loco, pero no me di cuenta hasta hace unas pocas semanas de que había tenido una relación incestuosa con su hermana, y esta relación está ahora tan integrada a este personaje que me pregunto cómo no pude haberlo sabido antes.

11) ESCUCHA A TUS PERSONAJES

Si mientras escribes descubres de repente que la mujer sobre la que estás escribiendo tiene los ojos grises, no te esclavices en tu concepción inicial de que los tenía verdes. En la mejor de sus formas, la escritura es una conversación continua con el personaje, o incluso llega a convertirse en el personaje. Nunca temas cambiar algo a medio camino. Siempre puedes regresar y revisar si el cambio no funcionó. Pienso que la mayoría de las veces funciona, y que los personajes menos vivos son aquellos que sus autores claman haber tenido todo planeado desde el inicio y nunca cambian nada.

12) NO TOMES EL CAMINO FÁCIL

Si sabes que el mejor final para tu historia es que el héroe muera, no evites ese escollo solo porque estás enamorado del personaje. De hecho, enamorarse de un personaje es algo que no recomiendo. Amarlos es una cosa; estar locamente enamorados y atados emocionalmente a ellos es otra muy diferente. Esto no solo te guiará hacia finales clichés, sino a otros problemas que mencioné antes: crear personajes cuyas percepciones son supuestamente idénticas a la realidad, crear personajes que estén ahí solamente para que el personaje principal se luzca, etc.

13) MANTENTE FIEL AL PERSONAJE

Si tienes un personaje que es poeta, quizás sea permisible que repentinamente comience a hablar acerca de ojos como el cielo al atardecer. Si tienes un marinero puede comenzar a hablar en jerga marina. No insertes diálogos que tus personajes no usarían. Pienso que el diálogo es una de las cosas más fáciles de manejar en estos casos. La descripción, exposición y acción, cosas supuestamente incluidas en la voz narrativa, pueden también quedar atrapadas en un estilo que no se ajuste al personaje. Deja que el bardo se vuelva rapsódico sobre las montañas si estás dentro de su punto de vista. Pero no esperes que alguien que ha vivido toda su vida en ellas repentinamente comience a hablar sobre cuán hermosas son, solo porque quieres que el lector aprecie tus habilidades descriptivas. Si tienes una historia guiada por argumentos, que definitiva-

mente necesita que ciertas cosas sucedan en determinados puntos, escoge el personaje adecuado para el trabajo. Si tienes una historia guiada por personajes (siempre el mejor tipo de historia, pienso yo), entonces acepta que el lector no va a escuchar sobre cuán absolutamente hermosas son las montañas; díselo luego. O no lo hagas.

Ciertamente, no todos mis personajes respiran, pero me gusta pensar que la mayoría de ellos lo hace, y que si reconozco a uno dando bandazos de robot u a otro que encaja en la mesa de disección, los amarro y hago que los parta un rayo.

DIATRIBA 005. CONSTRUYENDO MUNDOS DE FANTASÍA



1. NO HAGAS UNA LISTA DE TODAS LAS COSAS QUE TIENES QUE TENER EN EL MUNDO

De la misma forma que pienso que no debes hacer un perfil de personaje. Trae como resultado algo mecánico, no un mundo viviente. Cuando creé mi primer mundo fantástico, Arcadia, asumí que estaba escribiendo acerca de un mundo en el cual los reyes, caballeros y castillos serían comunes, y una sociedad más o menos feudal sería la norma. Tuve suerte de que la historia se estaba moviendo tan fuertemente hacia otra dirección -por

una cosa, la raza dominante en ese mundo no era humana, y demasiado individualista para soportar las restricciones feudales, que más o menos me olvidé de eso. De tiempo en tiempo lo recordaría, pero esas preocupaciones siempre quedaban sumergidas en algún nuevo desarrollo. Y ahora tengo un mundo de fantasía muy atípico, donde las únicas monarquías son casos especiales (una formada para detener una guerra, y la otra formada por lobos cambiaformas, delineada de tal forma que la reina o el rey básicamente juegan el rol de los alfa). Crear

un mundo de fantasía no genérico puede ser una cosa maravillosa.

2. CONSIDERA NO TENER TU MUNDO DIVIDIDO ENTRE LAS FUERZAS DEL BIEN Y EL MAL

Sé que Tolkien lo hizo, pero no todo autor de fantasía es Tolkien; de hecho, yo diría que ninguno lo es, salvo el propio Tolkien. E incluso Tolkien fue más sutil de lo que son algunos escritores de fantasía genérica. Tentó a sus héroes, hizo que el final de *El Señor de los Anillos* fuera tanto sobre el dolor como sobre la alegría, y en personajes como Saruman y Denethor probó que la línea entre el bien y el mal puede ser muy, muy estrecha. Convertir tu maldad en un amenazador Señor Oscuro puede satisfacer la necesidad de claridad de tu audiencia, si es que realmente la tienen, pero también hace que tus oponentes parezcan caricaturas. En casos extremos, puede incluso absorber la vida a los héroes como un hueco negro. Considera tener muchas, muchas fuentes de mal, o no identificar ninguna en lo absoluto. He tomado distintos rumbos en la creación de diferentes mundos. Arcadia, fue mi primero y más atípico, no tenía una fuente del mal identificable, ningún poder único del mal que luchara por la toma del poder sobre el mundo. Otros, como Orlath, tienen la Oscuridad, de la cual la Luz piensa que es maldad, pero que no es tan así, y po-

deres como Sombra están firmemente establecidos entre ambos extremos. Eloria, llena de cambiaformas quienes han sido forzados a convertirse en animales, o en humanos con unos pocos rasgos animales, tiene un poder sin nombre ni rostro que hizo esto, y los cambiaformas probablemente nunca conocerán su verdadero nombre o naturaleza.

3. EN LA MISMA LÍNEA, CONSIDERA QUE TUS HÉROES PIERDAN, O AL MENOS PAGUEN ALTOS PRECIOS

Esta es una de las cosas que hizo Tolkien que no ha tenido una gran cantidad de seguidores entre los escritores de fantasía recientes. Algunas veces, un personaje menor muere, pero por lo general heroicamente, alcanzando resultados para los héroes principales que van más allá del dolor que nos causa su muerte. Algunas veces pueden incluso regresar a la vida en una secuela. Los héroes tienen felices matrimonios, un elemento heredado de los cuentos de hadas. Creo que una de las cosas que hace a *El Señor de los Anillos* tan poderoso, es el dolor entremezclado con la destrucción del Anillo, el conocimiento del sufrimiento que ha tenido lugar para que Aragorn pudiera reinar sobre Gondor. Una imagen así es, pienso, más profunda, completa y bella, si bien menos satisfactoria desde el punto de vista emocional, que el final antiséptico de un cuento de hadas.

4. ¿QUÉ TAL UN NUEVO PANTEÓN DE DIOSOS?

Muchas fantasías parecen tomar uno de estos tres caminos:

1) Una religión similar a la cristiana, quizás sin Jesús.

2) Un panteón más o menos genérico, algunas veces copiado del Griego, Romano o Egipcio, algunas veces dándoles nuevos nombres, y con ligeras alteraciones cosméticas.

3) (Últimamente el más común). Una diosa de la tierra en conflicto con un culto centrado en una figura masculina maléfica.

Los tres carecen de algún elemento. Las religiones cristianas te confinan a una perspectiva global con la que muchos lectores están familiarizados, disminuyendo el atractivo de lo exótico que atrae a muchos hacia la fantasía. También puede hacerte repetir todas las contradicciones y problemas del cristianismo (pero esto lo digo desde mi punto de vista de atea). Si robas un panteón, tienes que explicar por qué estas personas de otro mundo adoran a sus dioses exactamente igual que en una de nuestras culturas. Las religiones centradas en la tierra son una buena idea en teoría, pero se convierten fácilmente en un trasplante de la Wicca o incluso un «mensaje» feminista, medioambientalista, o algún otro criterio muy alejado del círculo de tu historia.

5. NO BASES EVENTOS ESPECÍFICOS DE TU MUNDO EN EVENTOS HISTÓRICOS ESPECÍFICOS DEL NUESTRO

Es una Mala Idea. En el peor caso, si dibujas los paralelismos demasiado cercanos, tus lectores lo notarán y sospecharán que te estás burlando o construyendo una alegoría. (Pueden leerlo si disfrutan este tipo de cosas, pero algunos, incluyéndome a mí, no lo harán). En el mejor de los casos, crearás un sentido de escalofriante similitud, y puede que permitas predecir lo que pasará a los aficionados a la historia. Esto no se aplica a las historias alternativas, por supuesto, pero en la fantasía pura, intenta hacer tu mundo *a priori*, no *a posteriori*.

6. LO MISMO SE APLICA A LAS CULTURAS

¿Por qué copiar la cultura China, o las de los nativos de América, la romana o la centroeuropea y usarlas en tu mundo? ¿Cómo explicarás que en este mundo tengan las mismas creencias, historia e incluso nombres que en nuestro mundo? ¿Convergencia evolutiva? Ay, muy pocos autores de fantasía intentan explicar esto; se apropian de la cultura por su amor personal hacía ella, para evitarse el «trabajo» de crear una cultura propia, o una mezcla de ambas. Esto no significa que tus preferencias no puedan influenciar tu cultura. Creé criaturas oscuras no malvadas para el mundo de Orlath porque amo la idea de usar nuevas perspectivas. Tolkien modeló las ideas sobre el amor y matrimonio de los elfos a partir de sus propios preceptos católicos. Pero esculpir por amor no es lo mismo

que el puro robo y la mayoría de tus lectores serán capaces de notar la diferencia.

7. INTENTA CREAR UN NUEVO SISTEMA DE MAGIA Y ESTABLECE CLARAMENTE CUÁLES SON SUS LIMITACIONES

Muchos sistemas en la fantasía resultan ser, en esencia, inquietantemente sencillos. Pueden descansar en ideas de los cuentos de hadas, tales como espadas que solo pueden ser blandidas por los puros de corazón, o en ideas feudales, como que solamente los miembros de ciertas familias tienen la habilidad de hacer magia. Y el costo a menudo parece ser pequeño. Considera: ¿Qué le sucederá a un mago que hace magia saltando y moviendo las manos? ¿Por qué hace esos gestos en particular? ¿Por qué esas palabras? ¿Y qué pasaría si alguien le rompe los dedos o, lo amordaza? Incluso, en casos como este donde el mago podría ser neutralizado con facilidad, pocos villanos parecen pensar en ello.

8. ¿POR QUÉ VILLANOS ESTÚPIDOS?

Incluso en un mundo que está dividido dualísticamente, ¿por qué no hacer villanos hermosos, poderosos e inteligentes? No estaba consciente de que esto fuera un estándar en la fantasía cuando creé Arcadia, así que tengo criaturas «malvadas» bellas, poderosas e inteligentes. Tuve una especie similar a los orcos, pero ha sido descartada. Incluso en otras fantasías he notado una tendencia a evitar la estupidez. En Orlath esto es deliberado; el mundo completo fue creado como

una parodia del resto de los mundos de fantasía, y así las criaturas de la Oscuridad no son particularmente malvadas, y ciertamente ni estúpidas ni feas, excepto ante los prejuiciados ojos de la Luz.

Pero pienso que la idea puede funcionar incluso en una fantasía «estándar». ¿Por qué la mayoría de los Señores Oscuros son criaturas execrables que se esconden de la Luz? ¿Por qué no hacerlos asombrosamente hermosos? En los pocos casos en que he visto que esto sucede -pienso por ejemplo en las sirenas en algunas leyendas, los elfos oscuros en las campañas de «Calabozos y Dragones»-, han habido lectores que aceptan los nuevas criaturas como peces en el agua. Crear villanos que no luzcan fangosos no te costará la audiencia.

9. NO ROBES CONTINENTES DE LA TIERRA

A menos que tu mundo esté ubicado en una historia alternativa, debes evitar excesivas semejanzas físicas con algunos lugares físicos. Si tienes un continente con la forma y el tamaño de Australia y situado en el mismo lugar, puedo apostar que algunos lectores pensarán que es Australia, aunque lo llames Daamalsa. Y algunos lectores de fantasía la emprenderán contra el autor si consideran que él o ella ha representado incorrectamente el lugar donde viven.

10. NO TIENES QUE HACER CADA FANTASÍA ÉPICA, Y ME REFIERO NO SOLAMENTE EN EL SENTIDO DE LA LONGITUD, SINO AL CARÁCTER DE SU CONTENIDO

Muy pocas historias épicas exploran los pensamientos y sentimientos de los personajes. Se concentran, en su mayoría, en la acción, especialmente en los grandes actos de heroísmo. Beowulf lucha batallas. La épica no te cuenta acerca de las veces en que se detiene para descansar. Incluso la mayoría de las historias de fantasía no se concentran en los momentos en que los personajes sienten hambre, cansancio o sed. Por diversión, a veces he contado el número de días que algunos personajes de fantasía han viajado sin aparentemente necesitar comida o descanso de ningún tipo, y he llegado a números asombrosos. Recuerda que este tipo de necesidades no desaparece y, si estas escribiendo acerca de un mundo sin las comodidades de la Tierra actual, como casi de seguro estás haciendo, éstas se vuelven más apremiantes. Si no puedes abrir el refrigerador y conseguir comida, ¿qué haces? ¿Cómo la preservas una vez que la has cazado? ¿Cómo la cocinas? Y un largo etcétera.

11. CONSIDERA LIMITAR EL USO DE LAS PROFECÍAS, DESTINOS, BÚSQUEDAS DE OBJETOS MÁGICOS, Y COSAS POR EL ESTILO

Son herencias de la poesía épica, pero no son usadas muy hábilmente la mayoría de las veces. De nuevo, ¿tú personaje necesita ser el centro del mundo? (Échale un ojo a mis otras listas de reglas). ¿Es realmente

necesario que todo lo que va a ocurrir en el libro dependa de una estúpida profecía mencionada al principio? Como ejemplo de una buena profecía, que mantiene a los lectores especulando, lee la saga *Canción de Hielo y Fuego* de Martin; para un ejemplo de una profecía muy estúpida que revela demasiado lee *The Wayfarer Redemption*¹.

12. RECUERDA QUE LOS LECTORES NO SABEN TANTO DEL MUNDO COMO TÚ

Si haces una conjetura y luego no la explicas; puede ser comprensible. Si te mantienes haciendo esto vas a confundir terriblemente a tus lectores. Podría parecer como si solo estuvieras poniendo coincidencias y excepciones sacadas del aire para mantener avanzando a tus héroes. Si ese es realmente el caso, detente. Crea un verdadero argumento.

12. UNA NOTA FINAL SOBRE ESTILO Y LENGUAJE

Intenta que tu estilo encaje con la historia. No escribas en jerga moderna de la Tierra, a menos que tu mundo haya sido esculpido de esa manera. ¿Realmente creerías que tu elfo de alta alcurnia diría, «¡Tráiganmelo!»? Algunas veces un autor puede hacer bien algo así de extraño; Steven Brust, quien escribe la saga de Vlad Taltos, tiene un héroe que es jefe del bajo mundo y asesino, y su universo es considerado menos formal que el resto de la fantasía. Cuando Vlad dice, «No me

jodan, caballeros», es creíble. Cuando una princesa lo dice en una historia que es supelementalmente de alta fantasía sería, el efecto falla. El punto aquí es: si quieres ser capaz de usar algunas frases callejeras, maldiciones y juegos de palabras, la historia misma debe permitir crear este efecto. De otra manera, fallará.

¹ N del E. Novela de fantasía épica de la autora australiana Sara Douglass.

DIATRIBA 006 FICCIÓN Y REALIDAD



Me asusta que haya personas que no pueden diferenciar entre ficción y realidad.

Y no estoy hablando acerca de alguien que lee una historia y entonces sale y hace cualquier cosa que sugiere esa historia. Estoy hablando acerca de las personas que creen que si alguien escribe acerca de incesto, violaciones, asesinatos, homosexualidad, o cualquier otra cosa que la persona en cuestión encuentre «morbosa», entonces ese escritor carga con la responsabilidad moral por el lector.

Las personas no son programadas como las máquinas. Dudo mucho que haya una correspondencia de uno a uno entre alguien que lee una ficción violenta y luego la comete. Independientemente de todos los estudios que se han hecho, todavía no han encontrado una

correlación entre cometer una violación y ver pornografía; mucho menos entre ficciones violentas y asesinatos. ¿Todos los asesinos leen novelas de detectives? Lo dudo. ¿Significa eso que si alguien lee una ficción acerca del incesto, decidirá de inmediato tener sexo con un familiar?

NO.

Los límites entre la ficción y la realidad son quizás estrechos en algunos lugares, pero esperaré que alguien tenga el suficiente sentido común para diferenciar entre las páginas de un libro o una pantalla, y las acciones cometidas fuera de ellas. Últimamente he estado leyendo demasiados lamentos del tipo «¡Si escribes acerca de violaciones, los lectores decidirán que tienen que violar a alguien!» o «¡Nadie debería escribir acerca del

incesto porque hay muchas personas que han sido víctimas de abusos por sus familiares!»

A estas personas me gustaría decirles una cosa:

¿De verdad piensan que si la gente deja de escribir historias de este tipo dejarán de suceder?

Me reiré en la cara de cualquiera que sugiera que cuando las personas dejen de escribir sobre violaciones, éstas dejarán de suceder. La ausencia de conversaciones acerca del incesto parece ayudar a enmascarar el hecho de que todavía sucede, más que suprimirlo. No comprendo a las personas quienes piensan que haciendo que las palabras desaparezcan, o restringiendo los temas sobre

los que las personas escriben, detendrán las acciones en la vida real. ¿Qué hay de todas esas personas que han seguido su camino felizmente y cometido abuso infantil sin haber leído nunca a ese «MALÉVULO» Harry Potter/ Snape Slash?²

Ahora, admitámoslo, estoy probablemente un poco hipersensible con el tema. Estoy escribiendo una novela que se caracteriza por una relación incestuosa, una consentida y acordada así por ambas partes, entre hermano y hermana. He colocado todas las alertas en que he podido pensar, incluyendo en el resumen y las notas del autor, y la trama sucede en otro mundo, en una sociedad no humana. Hay incluso un supuesto punto de vista cuerdo que balancea los otros dos «locos». A pesar de todo eso, o quizás por ello, algunos de mis lectores aseguran que les gustan más los personajes que están cometiendo el incesto. ¿Esto significa que ellos aprueban las relaciones incestuosas en la vida real? Lo dudo. ¿Significa que alguien podría objetar sobre mi historia porque, desde su punto de vista, no estoy tratando el asunto con la sensibilidad que merece?

¡Oh, probablemente!

Veo que esta actitud, en el fondo, es igual a la que insiste en que toda ficción debería ser realista, o que toda la ficción debería ser cristiana, o todas las historias de romances

² N del E. *Fanfics* románticos con Harry y Snape como protagonistas.



deberían centrarse solo en parejas heterosexuales. Las personas se vuelven muy exaltadas acerca de sus problemas personales: abuso, religión, política, creencias éticas, etc. Ese es su derecho. ¿Pero insistir en que todos deberían adecuarse a sus puntos de vistas, y no escribir acerca de ciertas cosas a menos que lo hagan en la forma «correcta»?

¿Por qué?

¿Es realmente tan difícil apretar la tecla de retroceso en tu navegador si no te gusta algo que lees? Sé que no me quedo en sitios *fundies*³ que me condenan por ser una atea, excepto cuando quiero joder un poco, pero cuando lo hago estoy completamente consciente de en qué me estoy metiendo. Si me doy cuenta de que me estoy enojando, me voy. De la misma forma, si estoy buscando un *fanfic* y me tropiezo con advertencias de

³ N del E. Abreviatura de jerga peyorativa que se usa para referirse a los fundamentalistas religiosos de cualquier religión, aunque se dirige principalmente a los cristianos fundamentalistas.

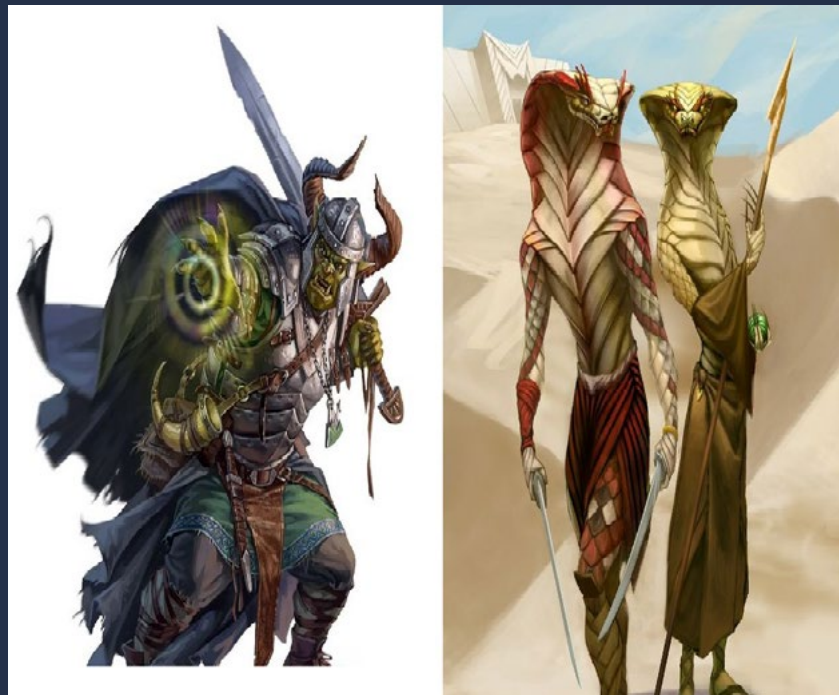
cosas que me irritarían, me voy. ¿Realmente sería tan difícil para estas personas que desapruaban los fanfics incestuosos de los Weasley, Ron-Harry-Snape, o lo que sea sobre lo que estas personas quieran objetar, hacer lo mismo?

No, aparentemente no. La internet completa debe ser convertida en un lugar seguro para sus tiernos ojos y, como no pueden distinguir entre las personas que escriben acerca de ciertos temas y las que realmente los protagonizan, usan eso como una excusa para protestar «¡Estás animando a (inserta el nombre de la morbosidad)!»

Así. ¡Uf!

Probablemente un poco mierdero, pero me lo saqué de adentro.

DIATRIBA 007. REGLAS PARA ESCRIBIR PERSONAJES NO HUMANOS



Venga, ¿por qué no?

1. TRATA DE HACERLOS NO-HUMANOS TANTO EMOCIONAL COMO FÍSICAMENTE

No puedo decirte cuantas historias de fantasía he leído con elfos que son más hermosos, más conectados con la naturaleza y que viven más que los humanos, pero que, apar-

te de eso, son idénticos a ellos. Le roba algo a la historia cuando te das cuenta de que las «sabias y bellas gentes», a las que todos admiran, son básicamente humanos con las orejas puntiagudas y tratamientos faciales. También me llevo una baja opinión del autor que espera que yo los acepte como algo nuevo y extraño. Haz que los personajes ten-

gan emociones que los humanos no tienen, o reaccionen a cosas que a los humanos les parecerían inapropiadas. ¿Cómo tratan con la muerte? ¿Nacimiento? ¿Matrimonio? ¿Siquiera se casan? Describir la reacción de un humano que repentinamente descubre que esta extraña raza no llora ante la muerte, puede obrar maravillas en tu historia. O, si los vas a hacer más alienígenas físicamente, piensa como eso afectaría la forma en que los personajes expresan sus emociones. Imagina una raza que no pueda llorar. ¿Cómo expresa su pena?

2. HAZLOS TAMBIÉN CULTURALMENTE ALIENÍGENAS

Tengo una raza en uno de mis mundos que no tiene funerales debido a que sus cuerpos combustionan entre tres y cinco minutos después de morir. Esta es una diferencia física con los humanos, pero se refleja en su cultura. Cantan una canción que uno de sus bardos escribió hace mucho, mucho tiempo, y lo único que varía es el lenguaje en que es cantada y los pronombres (dependiendo del género y número de los muertos). Sus creencias sobre la otra vida son variadas e intrincadas, pero no están obsesionados con su cuerpo, y no comprenden a la raza tipo elfo que hay en su mundo que sí lo está. Con esos cuerpos que combustionan tan rápido

no hubiera tenido sentido haberlos ideado preocupados por celebrar elaborados funerales. De nuevo, parte del problema aquí es que todavía las personas tienden a levantar culturas al por mayor basadas en las terrestres, así que quizás los funerales tienen importancia para los cristianos, pero no la tienen que tener para los no-cristianos. ¿Cuál es el punto? ¿Por qué no mirar a tu raza no humana y hacerlos que celebren, lloren o ignoren la muerte de una manera que sea apropiada para ellos, en vez de la apropiada para los humanos?

3. CONSIDERA LAS DESVENTAJAS, ASÍ COMO TAMBIÉN LAS VENTAJAS DE LOS PODERES Y MAGIA QUE LE HAS DADO A TU RAZA

La raza volátil que mencioné, los Elwens, tienen una magia muy poderosa, un número de ventajas físicas (sentidos más agudos y más adrenalina), y vidas muy largas, cercanas al milenio. Parece como si se volvieran criaturas más sabias y serenas, de la misma manera en que algunas veces son mostrados los elfos.

Mal. También les di emociones diez veces más fuertes que las de los humanos. Lo que los hace amantes apasionados, pero también los hace odiar con intensidad. Creen en la venganza, así que las revanchas sangrientas se prolongarán hasta que todos los involucrados mueran. Y su mundo es asolado por guerras tras guerras, la mayoría no causadas por la avaricia o el expansionismo, cómo en el nuestro, sino por el orgullo, los

celos, el odio y la incapacidad de perdonar algo que ha sucedido diez mil años atrás, pero que los Elwens vivos todavía recuerdan.

No hagas a tus no-humanos perfectos, y no ignores las limitaciones impuestas por su magia. Presentándolos como perfectos solo animas al lector a verlos como estereotipos superficiales y planos, una de las razones por las cuales -incluso cuando amo el concepto de los elfos-, estoy harta de la manera en que las historias de fantasía los presentan.

4. SI MUESTRAS LA HISTORIA DE UN MORTAL ENAMORADO DE UN INMORTAL, O AL MENOS ENAMORADO DE UNA RAZA DE LARGA VIDA, CONSIDERA ESCRIBIRLO DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL INMORTAL

¿Cómo se siente contemplar una vida que parpadea, se desvanece y muere? Hay sorprendentemente pocas historias de este tipo, incluso cuando algunas mencionan la idea. La mayoría de estas ficciones son escritas desde el punto de vista humano, para hacerte sentir angustiado por morir tan pronto (casi siempre para argumentar que el intervalo de vida humano es mejor, lo cual odio; ver debajo). Escribe desde dentro de la cultura no humana. ¿Qué pensarán de alguien de su especie que se enamora de un humano, u otro mortal?

5. NO PRESENTES A LOS NO-HUMANOS COMO INFERIORES A LOS HUMANOS TODO EL TIEMPO

Por supuesto que deben tener limitaciones, como discutimos antes. Pero casi todos los

autores de fantasía parecen tomar el punto de vista de que, bien, seguro que esas razas pueden vivir vidas más largas que los humanos y tener fascinantes culturas, pero ¡todavía no son tan sabios como los humanos! No comprendo esto. Un humano podría madurar a una velocidad distinta que un elfo, y ver más en una vida que un elfo que se pasa todo el tiempo en el bosque, mientras el humano viaja, pero ¿Significa eso que los humanos realmente sean más «sabios» que un elfo de experiencia comparable. Diría que no. El peligro aquí reside en caminar por la línea entre presentar a los no-humanos siempre perfectos y siempre superiores, y degradarlos con el fin de hacer que tu audiencia humana se sienta cómoda. Es difícil caminar por esa línea, pero se puede lograr.

6. CONSIDERA HACER A LOS NO-HUMANOS LA RAZA DOMINANTE EN TU MUNDO, O AL MENOS A UN NIVEL DE PODER SIMILAR AL DE LOS HUMANOS

Siguiendo a Tolkien, muchos autores declararon su versión de la «Era del Hombre», y se deshicieron de las razas mágicas. La aflicción, que funciona en Tolkien; a menudo no funciona en la fantasía imitativa. Y pienso que una parte de esto se debe a que todavía podemos captar un destello de cómo fueron los elfos en Tolkien. Cantaban hermosas canciones, tenían una gran civilización y habían hecho grandes cosas. Tienen una larga, rica y hermosa historia. Los imitadores de Tolkien a menudo envían a sus elfos al equivalente de Valinor sin presentar nada de esto,

lo que hace que la dominación de la raza humana sea un cliché, y hace que los lectores sientan poca lástima, si la sienten, por la extinción de una raza que les debe parecer de cartón. He invertido esto casi por completo en Shadeemira, el mundo donde viven los Elwens. Los humanos no son nativos de Arcadia, el continente principal, y así entran más tarde en la historia. Luchan dos guerras genocidas en contra de los elwens, ninguna de las cuales ganan, y los elwens actúan contra ellos como contra enemigos odiados y derrotados. Los humanos no pueden progresar, pues no poseen magia y la magia de ese mundo, sintiente y con poca paciencia, destruye cualquier tecnología que armen pasado cierto tiempo. Están condenados a permanecer como clase inferior y, en última instancia, a desvanecerse del mundo a través del cruzamiento y la desesperación, y eso hace que me apiade de ellos mucho más allá de lo que lo haría de otra forma.

7. CONSIDERA ESCRIBIR TU HISTORIA SIN HUMANOS

Esto puede ser la mejor manera de darle a tus criaturas no-humanas espacio para crecer y desarrollarse sin la constante comparación. Y te forzará a adoptar un punto de vista desde dentro de su cultura en vez de desde fuera, lo cual es invaluable en términos de experiencia escritural; demasiadas fantasías toman el camino fácil de presentar un héroe para quien todo es nuevo, y así poder explicar todo, una y otra vez.

Podría agregar otras cosas, pero pienso que las guardaré para otra ocasión.



DIATRIBA 008. FANTASÍA DE MENSAJE



...y por qué pienso que las personas no deberían escribirla.

¿Debería la gente escribir acerca de lo que los apasiona?

Seguro.

¿Debería la gente escribir fantasía que incluya problemas controversiales (abuso, incesto, esclavitud, violación, tortura)?

Seguro.

¿Debería la gente escribir fantasía que copie los problemas políticos de nuestro mundo y los suelte, apenas disimulados, en otro?

NO.

Esto último es a lo que llamo «fantasía de mensaje», donde el autor realmente debería estar escribiendo un panfleto o un ensayo, pero, por alguna razón ha decidido escribir una novela de fantasía. La historia no es lo importante, tampoco los personajes o el lenguaje, o el escenario, aunque este último es

vital para convencer a tus lectores de que están leyendo un libro ubicado en otro mundo. Lo importante es la tribuna que el autor ha montado y lo que está determinado a contarte acerca de cada una y todas las permutaciones de sus ideas.

Examinemos los resultados de este «mensaje», en cada uno de estos aspectos, por turno, ¿comenzamos?

ARGUMENTO

En fantasía pueden ser algo mañosos. Pueden ser compactados hasta la simplicidad, como los de la Búsqueda o la Guerra, ya que la fantasía es tan cercana a los arquetipos y ha heredado los dispositivos y trampas de géneros más viejos cuyos argumentos se esperaban fueran más directos. Pero si toda tu historia es así, entonces tienes grandes problemas. Si el lector puede predecir todo lo que tus personajes harán, y hacerlo desde la primera página hasta la última, tus problemas son aún peores. Y, si la razón por la que el lector puede predecir tu historia es porque los personajes están todos centrados en el feminismo, la religión, salvar el medioambiente o promover problemas familiares, entonces no deberías estar escribiendo fantasía.

PERSONAJES

Algunas personas podrían argüir que no todas las historias deben ser conducidas por los personajes. Yo probablemente estaría de acuerdo, aunque con el corolario de que pienso que las mejores son las conducidas por personajes. Si no lo son, el argumento y la ambientación tienen que ser condenadamente buenos, como en Tolkien; la Tierra Media como escenario soporta la historia mucho mejor de lo que lo hacen la mayoría de los personajes. La «fantasía de mensaje» no se preocupa en realidad por los personajes, ya que todos están ahí para actuar como portavoces del autor, y probar la superioridad de sus valores, o como portavoces de la oposición y probar cuánto apestan. Los personajes se vuelven planos y superficiales, reconocibles a primera vista: el Malvado Chovinista, La Heroica Mujer que se Enfrenta a los Hombres, el Horrible y Malvado Destructor del Medioambiente, la Feminista Destroza Hogares, la Mujer Buena de la Wicca, y así continúa. Los personajes no son personas que cometen errores y tienen puntos de vista limitados, quienes pueden intentar dar lo mejor de ellos, pero, aun así, no pueden ver «el panorama completo»; son perfectamente correctos o perfectamente equivocados. Todo es negro o blanco, en la búsqueda del ideal del autor. Es bastante divertido para el autor, y presumiblemente para aquellos que concuerdan con él, pero es la muerte de cualquier profundidad en los personajes.

LENGUAJE

El lenguaje de la fantasía, tal y como el escenario, tiene un gran poder y fragilidad al mismo tiempo. Eres libre de usar muchas palabras que te harían sonar como un idiota si las dices en una ambientación moderna, pero, simultáneamente, tienes que eliminar aquellas que podrían encajar en una ambientación moderna y no en una más antigua. La «fantasía de mensaje» no respeta esa distinción. Opino que muchos de los que escriben este tipo de fantasía ni siquiera lo comprenden. Hablar acerca de «derechos de mujeres», o de la «fémina sagrada», o el «orgasmo vaginal» es inútil en un mundo donde la historia no ha incluido tales conceptos. De cualquier forma, si el autor ha construido un mundo que incluye esos conceptos, es posible que este sea idéntico al mundo real y no un verdadero mundo de fantasía (mira debajo).

ESCENARIO

La fantasía está ubicada en otro mundo, incluso aquellas fantasías que tienen lugar en la Tierra, ya que incluyen conceptos que la mayoría de las personas no aceptarían seriamente en la Tierra que conocemos. Como Tolkien apuntó, uno debe saber la diferencia entre lo que existe y lo que no, o no podría escribir fantasía. En última instancia la fantasía descansa en la razón, la verdad y los hechos, depende fuertemente de ellos para proveer un sentido de contraste con el mundo que establece. Un mundo que es exactamente como el nuestro, excepto por esos

conceptos que el autor desea agregar para fundamentar su punto de vista, como una magia que destruye el medioambiente, es una construcción falsa e imitativa. Un mundo que es supuestamente ajeno pero que incluye las mismas estructuras políticas, problemas y mensajes que el nuestro es igualmente falso. Abraza la fantasía con todo tu corazón, o no la escribas. ¿Cuál es el punto de hacer que tu heroína tenga un esposo malvado y entonces descubra que puede luchar por los derechos de las mujeres en un mundo donde su historia no le permite hacer ese tipo de cosas? ¿Por qué no ambientarla en el mundo real, en el cual sabes que funcionará mejor?

Estoy harta de toda esa fantasía feminista, medioambientalista, religiosa (ambas, cristiana y wiccanal), derechos de familia y cualquier otra fantasía que piense que la política de nuestro mundo es más importante que construir algo Ajeno y Vivo.

DIATRIBA 009. HIPERSENSIBILIDAD A LAS MALAS RESEÑAS



Aquí tenemos a una adolescente imaginaria. Llamémosla Jenny. Digamos que Jenny escribe fantasía. Aunque solo tiene 14 está determinada a convertirse algún día en una autora de fantasía tan grande como Tolkien. Está escribiendo su primera historia «Krystalynne la princesa», que es acerca de una chica de la Tierra llamada, por supuesto, Krystalynne, quien descubre que en realidad es la princesa de Temora, un reino mágico parecido a la tierra, y que fue enviada a la Tierra catorce años atrás para su protección. Ahora su madre, la Reina la quiere de vuelta en Temora, pero el Señor Oscuro quiere evitar su regreso, ya que ella es la única capaz de derrotarlo.

Jenny decide que quiere compartir su historia con todos, así que la postea en *fictionpress.com*. Y digamos que las primeras tres reseñas que tiene la historia son adorables y halagadoras, rogándole a Jenny que escriba más. Ella se siente halagada, y su ego se dispara hasta al cielo.

Entonces, un día, llegan dos reseñas. Una es como esta:

«Esta historia no tiene ningún sentido de precisión histórica, y muchos problemas. Si Temora es una Inglaterra medieval, no dejarían que una mujer gobernara sin un matrimonio, y Krystalynne no tendría años para decidir-

se, las personas vivirían hasta los treinta, y es probable que hubiera muerto en su nacimiento. No habría palacios de cristal ni hadas voladoras tampoco. ¿Y por qué es que todo el mundo está esperando el regreso de Krystalynne? ¿Y por qué el Señor Oscuro está tan asustado de ella? No has explicado esto, solo nos los has dicho y esperas que lo aceptemos. Trabaja en el argumento un poco más, y modifica a Temora. Puede ser trabajable como un mundo de fantasía, pero no puedes basarla en la Inglaterra medieval sin haber estudiado esta época.»

La otra reseña decía:

«Esta historia apesta. Tú apestas. No puedes escribir acerca de un mundo original de fantasía, lo único que estás haciendo es juntar un montón de mierdas de Disney. Y este argumento es lo más manido del universo. CONSÍGUETE UNA VIDA.»

Ambas son de extraños, personas que Jenny no conoce.

Con lágrimas en los ojos, corre hacia su madre, y su madre le reasegura que es una fantástica escritora. A las personas que no

le gustaron su historia fue porque tenían envidia de su talento. Y por supuesto, debería mantenerse escribiendo.

Jenny regresa a su computadora, secándose las lágrimas y lista para dar respuesta arrogante para aquellos a quienes no les gustó su historia: «Si no les gusta, no deberían haberla leído y ustedes apestan», y entonces va a escribir el siguiente capítulo, dónde Krystalynne conoce al apuesto príncipe del cual se enamora.

La siguiente reseña dice así:

«¿Por qué se enamoraron tan rápido? Nos contaste que Krystalynne se la pasa tropezándose con su vestido y desconoce los modales de la mesa. ¿Se sentiría el príncipe atraído por alguien así?»

Con lágrimas en los ojos, Jenny retira su historia de *Fictionpress* y postea en su lugar, «voy a dejar de escribir pq todos me dicen k apesto, y están equivocados. No pueden decirle a las personas k apestan, es perverso. No volveré a escribir nada nunca. ¿están felices ahora?»

¿Qué está mal en esta imagen? ¿Y dónde radica la culpa?

Diría que en Jenny.

¡Imposible! ¡Horror! ¿Por qué?

Tres razones:

1. La mayoría de las cosas que escriben las personas cuando son jóvenes no son buenas. Estoy hablando desde la experiencia personal, y desde la experiencia de haber leído muchas historias, tanto *fanfictions* como originales, escritas por adolescentes. Los adolescentes raramente tienen la experiencia para representar emociones humanas realistas, y raramente tienen el sentido de la historia literaria para saber lo que se ha hecho antes. A veces surge alguna excepción, pero las posibilidades de que Jenny sea una excepción son muy pocas. Escribir una historia cliché, llena de convenciones, solamente va a confirmar la impresión de las personas. La escritura debería ser puesta en internet, u ofrecida para el consumo público, solamente cuando estés convencido de que es lo mejor que puedes hacer.

2. El mundo no es el espejo personal de Jenny. No necesita reflejar su espalda bajo las luces más halagadoras, y los extraños, especialmente en internet, no tienen la obligación de hacerlo. Su pequeña rabieta no hace más que confirmar lo obvio, que no puede aceptar las críticas, y no es lo suficientemente madura como para postear públicamente las historias que ha escrito; mira el número uno.

3. Las ofensas que aparecieron (y no considero en esta categoría ni el primer ni el tercer comentario, solamente el segundo),

no están bajo el control de Jenny; y decir algo como «¡Sin ofensas!!» solamente hace que vengan más rápido. Pero su respuesta a ellas lo es. Puedes decir tantas veces como quieras «está bien, estaba realmente enojada», «estaba cansada» o «¡soy una adolescente!» antes de hacer lo que hizo, y descender al nivel de los lloriqueos. Y si Jenny está tan enojada por las palabras de un extraño, que quita sus historias y no escribirá de nuevo, entonces merece todas las ofensas. Obviamente no está lo suficientemente comprometida con la escritura como para seguir adelante. Probablemente lo que realmente buscaba era atención.

Todo lo cual no es más que una larga forma de decir:

1. Si apesta, no lo postees.

2. Las personas no están obligadas a que les guste tu trabajo.

3. Si las personas te dicen que apestan, la peor cosa que puedes hacer es confirmárselos.

Aaarrghhh. No me gustan las ofensas y no las escribo, pero las respuestas lloronas que dejan los adolescentes me ponen firmemente del lado de los ofensores.

DIATRIBA 010. EL GÉNERO DEL PERSONAJE



¿Por qué las personas piensan que las mujeres deberíamos escribir solo personajes femeninos?

He visto muchas, muchos argumentos, pero estos son los que se repiten una y otra vez:

1. No hay suficientes modelos de papeles femeninos fuertes en la literatura con los que las mujeres empaticen.

2. Las personas solo pueden escribir realísticamente un personaje de su mismo género.

3. No escribir un personaje femenino podría indicar que una mujer está alienada de sí misma.

4. Escribir personajes masculinos es una salida fácil.

5. Una mujer que no escribe personajes femeninos no es una feminista.

Y estos son los motivos de por qué ninguno de estos argumentos me funcionan:

1. Esto puede ser personal, pero no comprendo la necesidad de muchas personas que he conocido de mirar a la pantalla del televisor o la página escrita y ver una imagen de sí mismos devolviéndole la mirada. Usualmente no es un reflejo perfecto, por supuesto, el personaje solo necesita resaltar lo que ellos piensan que es más importante de sí mismos, sea eso género, raza, religión, orientación sexual, trasfondo o cualquier otra cosa, no todo. Pero no comprendo a algunas mujeres que he conocido en internet cuando dicen que la carencia de reflejos significa la carencia de un modelo de comportamiento, y que si no leen libros con «fuertes personajes femeninos» (todos variadamente definidos, por supuesto), entonces se sienten desvaloradas. ¿Puede decirme alguien de dónde sacan esa jodida idea, por favor? De niña leí un montón de cuentos de hadas, así como ficción. La mayoría acerca de animales, como también lo fueron los libros de no ficción que leí (por ejemplo, libros acerca de la evolución, los insectos, etc.).

Ignoré los personajes humanos. Todavía, de alguna manera no necesito ningún modelo de comportamiento humano. Los animales usualmente tenían características humanas, por supuesto, pero el simple hecho de que el personaje principal de Bichu, el Jaguar, fuera un jaguar, en vez de una chica, no hacía que su historia fuera menos profunda para mí, o su coraje menos inspirador. La manera en que algunas mujeres hablan acerca de libros con personajes masculinos, es como si el hecho de que el personaje tenga un juego diferente de genitales eliminara toda posibilidad de que existan elementos comunes. ¡Oh, tonterías! Estas son personas tan fuertemente identificadas con ellas mismas que no pueden mirar más allá de ellas, y necesitan una validación exterior. Si hay gente con quienes has establecido que no puedes empatizar, ¿es eso diferente a que un hombre diga que no pueda empatizar con las mujeres? Sin embargo, eso estaría mal de acuerdo a estas personas, porque los hombres necesitan cultivar su «lado femenino.» ¿Qué hay de las chicas que necesitan cultivar su lado masculino? ¿O, lo más simple, leer solo historias pulcras y personajes buenos? ¿Es un personaje mejor solo porque tiene tetas?

2. Tonterías de nuevo. Alguien que no es muy habilidoso como escritor no puede escribir bien un personaje de otro género, pero, de nuevo, pienso que es un problema egocéntrico, proveniente de la idea de que debes vivir en tu propia cabeza todo el tiempo y mantener tu identidad como si fuera una balsa

salvavidas. He encontrado chicas online que dicen: «Estoy asustada de escribir personajes masculinos porque realmente no entiendo a los hombres.» ¿Cómo sabes si lo haces o no hasta que lo has intentado? ¿Y cómo sabes que no comprenderás tu personaje masculino? Los mejores personajes son individuos, no réplicas de hombres o mujeres de cualquier parte.

3. Esto solo se aplica si piensas que el sexo físico de un cuerpo determina todo acerca de la persona en su interior. Esta es la provincia de las personas que piensan que las mujeres son «naturalmente» buenas madres, dulces, buenas comunicadoras, en contacto con la tierra, y etc, etc, con toda la mierda dulce, y que los hombres son «naturalmente» unos desagradables imbéciles groseros con mal aliento. Una mujer que escribe personajes masculinos está supuestamente «condicionada» para escribirlos de esa forma. Esto retoma de nuevo la idea de que los humanos son máquinas, y que la gente que declara que estas mujeres están condicionadas son las afortunadas que se mantienen fuera de la jaula. Díganme, queridas: si este condicionamiento es tan generalizado, ¿cómo es que ustedes escaparon? La respuesta, por supuesto, es que no lo hacen, solo han declarado eso para escapar de ello, uno debe seguir cierta receta. Entonces, la persona sigue la receta puede unirse a las personas que se creen estar por encima de las «mansas ovejas,» y disfrutan mirando desde arriba a los demás. Una gran razón para escribir mu-

eres, si me lo preguntas. ¿No escribirías un personaje que viene y te grita al oído acerca de su historia, sin importar si estás escribiendo un hombre, una mujer, un lobo, o una espada sintiente?

4. ¿Cómo exactamente? ¿Una salida fácil de qué? Hay una idea aquí sobre la mujer dejando caer su «lado femenino» si escribe un personaje masculino. Te diré esto: me niego a pensar en eso solo porque nací con un cierto juego de genitales, eso no me hace parte de un ejército u otro en la «interminable guerra de sexos». No todas las mujeres son mis hermanas o mis enemigas, no todos los hombres son mis hermanos o mis enemigos. He conocido bastardos desagradables, y perras desagradables. Y no pienso que estaría buscando una salida fácil si escribo un personaje masculino, como lo son la mayoría de los que he escrito hasta ahora, porque no tiendo a pensar en mí siguiendo una tradición en particular al escribir. Dime en que tradición estoy escribiendo y cuál es su significado, y entonces muéstrame una prueba exterior, más allá de tus propias ideas y los escritos de tus propios expertos.

5. Esta es la objeción más débil de todas, ya que retoma la idea de dejar que alguien más te etiquete. Así, alguien lee mi historia donde el personaje femenino intenta asesinar a su amante y en cambio es asesinada ella, y eso me declara una «antifeminista.» ¿Me convierte en una? No, por supuesto que no. Otras personas pueden decidir que lo soy,

pero a menos que puedan convencerme, no lo soy. Soy lo que digo que soy, no lo que ellos dicen que soy. Las personas se enojan demasiado cuando los etiquetan e insultan, como si alguien diciéndote: «¡Pienso que eres una perra!» debería ser tomado seriamente. Nunca he visto una definición de feminista que fuera consistente de grupo en grupo, o que tenga algún criterio objetivo, así que me siento perfectamente libre de llamarme a mí misma lo que quiera y etiquetar a los otros como quiera. Si se enojan, ¡allá ellos!

Esto surgió de escuchar a unas lectoras dar bajas calificaciones a un libro porque el personaje femenino, quien ha traicionado a su amante por dinero y se comportó zalameramente todo el libro, muere al final. «¡Cómo se atreve!», le gritaron al autor. «¡Está diciendo que matar mujeres está bien!» No importa que el autor del libro sea una mujer, y que el otro personaje femenino del libro, quien era mucho más fuerte y llena de virtudes, viviera. No, mató a su personaje femenino. ¿Cómo se atreve? Esto hará que las jóvenes pierdan su autoestima por el resto de sus vidas.

Me entristece haber nacido mujer, o al menos el hecho de que comparto ciertas características físicas que harán a las idiotas fijarse en mí como un aliado natural.