



# KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

MARZO 2019

## SUPLEMENTO 3

**LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 21-30**

# EDITORIAL

---

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 3 con la próxima entrega de las diatribas de Limyaael. En este número verán las diatribas 21 hasta la 30. Idiomas, religión, magia personajes secundarios, ideas trilladas y otros temas de la fantasía épica disectados con la letra afilada de Limyaael.

Disfrútenlo.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte, Jorge Sergio Peacok Diéguez

Portada

Steve Argyle: Mistborn (Nacidos de la Bruma de Brandon Sanderson)

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](mailto:raguiar@centro.onelio.cu); [caduarte@nauta.cu](mailto:caduarte@nauta.cu).

Korad está disponible ahora en su blog propio en [korad.cubava.cu](http://korad.cubava.cu).

# ÍNDICE

---

4	Diatriba 021. Comienzos
6	Diatriba 022. La infancia de los héroes
10	Diatriba 023. Fantasía de adolescentes
15	Diatriba 024. Lenguajes
19	Diatriba 025. Personajes secundarios
23	Diatriba 026. Religiones
27	Diatriba 027. Las ideas más odiadas de la fantasía
30	Diatriba 028. Muerte y armas
34	Diatriba 029. Magia. Parte 1
38	Diatriba 030. Magia. Parte 2

## DIATRIBA 021. COMIENZOS



### 1. PÁRRAFO DE ACCIÓN O DIÁLOGO, LUEGO, INTERMINABLES PÁRRAFOS DE DESCRIPCIÓN/EXPOSICIÓN

Digamos que tu historia comienza de esta manera:

—¡Ven aquí, Beldeira! —dijo Seylli suavemente—. No pienso que deberíamos ser escuchados, no si no queremos que rompan nuestros dedos.

Quiero saber, por favor, que demonios están haciendo Syelli y Beldeira. No quie-

ro descripciones interminables del cuarto en que están, cuan hermosas son, como es la vista desde la ventana, y como es este tapiz de aquí que muestra la batalla de Rockingroll, luchada hace diez mil años y ganada por el Rey Avediwhoop. No hay nada como eso para detener la acción de forma chirriante.

Deja caer pequeños pedazos de descripción y exposición a medida que avanzas, en vez de apilarlos todos de una vez.

### 2. EMPEZAR CON UNA ESCENA DISEÑADA PARA QUE DE INMEDIATO HAGAMOS «¡AWWW!»

Los personajes usualmente tienen que ganarse mi simpatía. Establecer una escena en la que el personaje principal es abusado de niño, violado o despreciado por otros personajes sin alguna razón en particular, es pura manipulación emocional. A manera de ejemplo en este punto: ver *El peón de la Magia* (*Magic's Pawn*), de Mercedes Lackey. El personaje Vanyel comienza ganando una pelea, y de inmediato es derrotado, le rompen el brazo, y es despreciado por sus hermanos. El segundo capítulo completo es puro lloriqueo. No es una buena idea.

Una vez que el lector descubre que está siendo manipulado emocionalmente, es mucho menos probable que el personaje le resulte simpático. Otra cosa mala que trae esto es presentar al héroe o a la heroína como una víctima. Aunque puede ser una estratagema fácil para ganar atención, después de eso será difícil convertir a este personaje en un héroe de forma convincente.

### 3. COMENZAR CON UN FLASHBACK EN EL CUAL EL PERSONAJE RECAPITULA TODA SU VIDA RECIENTE

Sí, bien. Por favor, muéstranoslos más

tarde en la historia. Para un buen ejemplo publicado de esto lee *La maldición de Chalion* (*The Curse of Chalion*) de Lois McMaster Bujold. El personaje aparece primero caminando por una carretera, obviamente lleno de dolor por lo que ha sucedido en su pasado, pero Bujold no salta inmediatamente a un *flashback* sobre como su pasado fue cruel y aterrador, oh dios mío. Da primero un bosquejo de los primeros detalles, diciéndonos que Cazaril fue esclavo en una galera, y solamente más tarde vemos cuan aterrador fue, cuando otros personajes, que no conocen su historia, le preguntan. Para ese momento, la simpatía del lector (o al menos la mía) ya está comprometida con Cazaril, algo que no sucede con un personaje que da un paso en la historia y de inmediato empieza a pensar sobre sus nueve hermanos y hermanas y como tuvo que esclavizarse como prostituta por ellos.

#### 4) TENER UN PRÓLOGO MITOLÓGICO QUE NO TIENE APARENTEMENTE NADA QUE VER CON LA HISTORIA QUE LE SIGUE

Esto era original (pienso) cuando David Eddings lo hizo, estableciendo leyendas que tuvieron relevancia para sus Objetos de Búsqueda<sup>1</sup>. Ahora parece que cada autor aficionado de fantasía comienza con algún tipo de profecía o mito sobre los dioses. Yo hago una lista de com-

probación. ¿Son los dioses los personajes principales de la historia? ¿No? Si es así, comienza con el personaje, por favor. ¿Es el escritor bueno con el lenguaje mitológico? No (¿acaso no es esa la respuesta la mayoría de las veces?). Entonces deja de intentar hacer algo en lo que no eres bueno. ¿Está usándolo el escritor como un vertedero de información basura? Sí (¿no es cierto casi todas las veces?). Detente.

#### 5) TENER UN PUNTO DE VISTA NO DISCERNIBLE

Este punto de vista flota de la cabeza de un personaje a la de otro, o incluso describe cosas que los personajes posiblemente no podrían saber, como cuantas veces las lunas se han alzado desde que el mundo comenzó o como el océano ha cambiado la forma de la tierra durante miles de años. Aburrido. Esto multiplica los problemas de la exposición, ya que no hay ni siquiera un párrafo de diálogo o de acción que intente engancharnos. Algunos autores claman por un acercamiento «de película», donde primero hacen como si fuera una cámara situada en un castillo o una escena, y entonces eligen un personaje con el que comparten la percepción. No pienso que esto funcione muy bien, ya que si las técnicas de los libros a menudo no se pueden traducir a la pantalla, lo mismo es válido a la inversa. Las películas son esencialmente un medio dramático; nos muestran imá-

genes visuales, así como un drama nos muestra actores, y estas nos muestran lo que hacen o dicen los personajes, no lo que está sucediendo en el interior de sus cabezas. Los libros tienen que tener algo de interioridad, o es realmente difícil relacionarse, y la interioridad necesita mantenerse de forma al menos parcialmente constante. He leído historias que cambian de punto de vistas cada pocos párrafos, o cambian entre capítulos y nunca regresan a ciertos personajes, y es realmente, realmente molesto. Creo que muchos autores de fantasía intentan usar múltiples personajes con puntos de vista porque piensan que esa es la manera en que se debe escribir la épica. Sin embargo, la mayoría de los autores deberían probablemente esperar hasta que tengan algo de práctica con puntos de vista únicos y aferrarse a ellos antes de intentar la multiplicidad.

Cuando la haga, la siguiente diatriba será principalmente sobre la infancia del héroe.

<sup>1</sup> N del T. De una manera cojonuda, debe decirse.

## DIATRIBA 022. LA INFANCIA DE LOS HÉROES

Más cosas en la fantasía escrita por aficionados que me hacen chillar y esconderme.

Muchas novelas de fantasía son en esencia, *bildungsromans*<sup>1</sup>, el nombre elegante para las historias sobre el arribo a la mayoría de edad. Los chicos crecen, se convierten en adolescentes angustiados, heredan magia, realeza o un poder profetizado (algunas veces las tres cosas al mismo tiempo), salvan el mundo, y a menudo lo gobiernan.

Es una fórmula tan básica que decir que la objeto sería como decir que objeto el uso del dragón en la fantasía, o la trama del matrimonio. Cada vez que pienso que los odio, recuerdo algún libro en que se usaron bien. Los puntos a recordar son:

A. Odio las fantasías *bildungsromans* mal hechas más que cualquier otro tipo de fantasía.

B. Pienso que el número de autores profesionales que lo hacen bien es extremadamente pequeño. Guy Gavriel Kay (hasta el punto de que cualquiera de sus personajes es adolescente) y George R. R.

<sup>1</sup> Término alemán que significa «novela de iniciación» o «novela de aprendizaje»



Martin lo hacen extremadamente bien, pero, de cualquier manera, ellos son dioses. Tad Williams y Dave Duncan son los únicos otros de los que puedo recordar que lo hacen bien con los adolescentes. Lois McMaster Bujold y Carol Berg guían

a sus héroes adultos a través de revelaciones creíbles. Dado esto, puedes imaginar cuán raro es encontrar un autor de fantasía aficionado que maneje bien la trama.

Así. Lo que Debería Ser Hecho (de acuerdo, por supuesto, a la Gran y Poderosa Limyaael, quien espera plenamente que no todos concuerden con ella, pero de cualquier manera no le importa mucho).

### 1. SI VAS A SER ABUSIVO, HAZLO SUTILMENTE

Por esto me refiero, ver un padre borracho que golpea a sus hijos y les rompe los brazos me hace bostezar de aburrimiento. Sí, el Abuso Infantil es Malo. Probablemente no encontraras a nadie entre tus lectores que te discuta eso, o que no haya visto diez millones de variantes de este argumento. Lo conoces tú, lo conozco yo, el alien psíquico de un planeta situado a 18 kilómetros del borde del universo lo conoce. Usar tu libro para predicar en contra del abuso infantil o para hacer que el lector arrulle al héroe, tan Bwavo y Fwuerte por haber Sobwevivido el Abuso, es viejo.

Lo que muchos escritores no se dan cuenta es que el descuido, la indiferencia y el abuso emocional pueden trabajar tan bien como el daño físico más dramático. Así puedes (si realmente debes incluir abuso sexual o físico), sugerirlo. Me siento mucho más perturbada, si sé que algo malo ha ocurrido en la infancia de la heroína, pero no sé exactamente qué es, que si me dan un monólogo de diez páginas acerca de cómo fue violada, golpeada, escupida y pisoteada.

Finalmente, esto nos devuelve a eso de lo que me quejé antes: infligir abuso a tu protagonista en la primera escena de la novela. Gana simpatía emocional, pero es una simpatía emocional barata y, hace de tu héroe una víctima.

### 2. NADA DE MONÓLOGOS LLENOS DE ANGUSTIA

Como este, que inventé, pero podría ser real:

—¡Y quédate fuera!

*Sara sollozaba mientras su padre tiraba la puerta tras ella. ¿Por qué tenía que ser tan cruel con ella? Cada día le contaba que hubiera deseado tener un hijo en vez de una hija, y cada día le hacía ir al zarzal para buscar moras, solo porque quería que sufriera.*

Así mismo.

Muestra a tus lectores las reacciones de los personajes en vez de contárselas. Y por el amor de cualquier dios en que puedas creer, no siempre hagas que su reacción sea estallar en lágrimas de quebrantada inocencia. Al menos algunos personajes deberían entrar en shock, tener una rabia horrible, o estar completamente tranquilos y pensar que estas horribles cosas les suceden porque lo merecen. Los monólogos de lágrimas y melancolía y angustia del tipo «Pobre de

mí, porque soy el Protagonista Adolescente #12898463 y Mis Padres Me Odian y No Tengo Amigos” no envejecen bien. Generalmente atraen mi atención por una página si están bien hechos, pero si son pueriles ni media página.

### 3. COMIENZA CON OTRA COSA QUE NO SEA EL NACIMIENTO DEL HÉROE

Probablemente has leído al menos un libro de fantasía que comienza con un niño naciendo y varias personas las comadronas son las candidatas favoritas diciendo como el niño crecerá y derrotará al rey Avediwhoop. Pobre rey Avediwhoop.

¿Por qué hacer esto?

Lo digo en serio. ¿Por qué? Las profecías trabajan mejor cuando son engañosas o vagas, y estas usualmente son demasiado explícitas. Por otra parte, los nacimientos no son realmente tan interesantes, particularmente con los tropos habituales como un montón de sangre y la profética marca de nacimiento, la madre muriendo, y el narrador intentando forzarme para que apoye a un infante es molesto. Muéstrame por qué debería apegarme a esta persona. Muéstrame por qué las personas están muriendo para mantenerlo a salvo, o proteger la profecía, lo que sea. Un bebé gritón tiene cero personalidad para distinguirlo de los otros bebés gritones, y no veo por qué me debería

importar que este en particular tenga ojos dorados, o un halo profético a su alrededor.

#### 4. POR EL AMOR DE (INSERTE AQUÍ EL NOMBRE DE SU DEIDAD), NO CONVIERTAS A LOS NIÑOS EN ZOMBIS PROFETIZADOS

Conoces el tipo a que me refiero. El niño que tiene unos seis o siete años, ve el futuro, o al menos, es «más sabio que sus años» y hace afirmaciones crípticas que se convierten en verdad. Estos no son niños. Estos son excusas del autor para plantar escalofrantes profecías en la historia.

Muy a menudo, estos chicos tienen poca personalidad fuera de su «Visión», por eso zombis. También hay muy pocos personajes que alguna vez piensan, «Sí, claro, el niño está haciendo un chiste». En vez de eso se inclinan asombrados.

#### 5. TAMPOCO HAGAS A TUS NIÑOS SUPERHABILIDOSOS

¿Puedes imaginar el poder del fuego destructivo en las manos de un niño de ocho años? Aparentemente muchos autores aficionado de fantasía no pueden ya que les dan a estos niños inmensos poderes mágicos, y entonces, aunque pueden amenazar con que pierdan el control sobre ellos, al final nunca sucede. Seguro. Como si un niño de ocho años no intentaría usarlos para hacer que Mamá y Papá no lo obligarán a ir

a la cama.

Esto se aplica a otras cosas, como ser muy bueno cazando, la esgrima, arqueología, cualquier cosa que se te ocurra. Las únicas otras habilidades, además de llorar y hacer desastres, en las que se podría esperar que los niños sean buenos son encontrar comida, cuidar a otros niños y pastorear animales, ya que estas son tareas que no requieren mucho esfuerzo físico y pueden ser enseñadas desde pequeños. Un niño puede comenzar a aprender con una espada de madera, pero que derrote a un caballero que le dobla la edad me hace reír tan fuerte como para perder mi almuerzo.

#### 6. RECONSIDERA LA ANGUSTIA POR LOS PADRES MUERTOS

Piensa en cuantos héroes y heroínas de fantasía salen de un hogar donde ambos padres están vivos.

Respuesta correcta. Casi ninguno.

Y, de verdad, te digo: ¿Por qué cojones no?

Sí, las madres morían cuando daban a luz en la época medieval. Sin embargo, de verdad me molesto si las madres del resto de los otros niños están vivas, y tal parece que es el protagonista el único que sufre la Angustia de los

Padres Muertos. Esto tiene aún menos sentido si hay sanadores o comadronas habilidosas cerca. Por supuesto, quizás estos tengan una comisión especial para dejar morir a las madres de los salvadores de manera que estos puedan angustiarse.

El padre a menudo está perdido y tiene un aire misterioso, en cuyo caso el niño se angustiará por ser un bastardo (incluso si no parece importarle a más nadie), o ha muerto de alguna noble y heroica manera. No hay casi ningún padre que muera por un accidente, como por ejemplo, estaba talando un árbol y este le cayó encima, que mueran de enfermedades o de cualquier otra cosa que el protagonista pueda superar. Oh, no, la Angustia por el Padre Muerto tiene que estar presente, así los protagonistas podrán lloriquear sobre lo mucho que extrañan a sus mamás y papás, y cuan terrible son sus vidas como huérfanos, o medio huérfanos, y yo puedo gritar y apretar el botón de borrar tantas veces que me da un síndrome de túnel carpiano.

Por la manera en que los protagonistas de los autores aficionados de fantasía tienen fijación con sus padres, pensarías que los autores están ventilando sus propios problemas.

No, no. Eso no puede ser posible.

## 7. DEJA QUE TENGA RELACIONES MÁS O MENOS NORMALES CON SUS HERMANOS

¿Tus hermanos te idolatran? Probablemente no todo el tiempo. ¿Te odian y hacen de tu vida un infierno? Probablemente no todo el tiempo.

No hay nada malo en usar a veces un poco de estos extremos. Pero, realmente, ¿cuantas veces puedes volver a contar la historia de Cenicienta, o la historia del Hermano Mayor que es adorado por sus hermanos? Trata de mezclar y torcer esos extremos con algo más normal. Pocas personas odian o aman a sus hermanos tan al extremo como lo hacen esos personajes, y cuando los hermanos comienzan a hacer una cosa o la otra con el héroe/heroína esto es una señal muy fuerte de que el lector deberá amarlo porque ha sido muy torturado, o amarlo porque, ¡mira, todo el mundo lo ama!

Bluagh

## 8. (PARA PERSONAJES FEMENINOS). RECONSIDERA EL ARGUMENTO DE LA PRINCESA REBELDE O SEUDOFEMINISTA

Chica quiere aprender esgrima. Chica no puede. La princesa no quiere hacer cosas de chicas. A la princesa le dicen que las haga. A lo cual sigue una gran angustia, ¡me odian porque soy una chica! Bostezo o chilló, dependiendo de cuan malo sea el escritor.

Estas son cosas superficiales, no verdadera fantasía feminista. No puedo recordar un libro que haya leído con un argumento como este donde el personaje principal salga e intente cambiar cosas por el bien de otras mujeres. Es acerca de ella, ella, ella, y cuan miserable es porque tiene que usar vestidos (idiota), o porque no le permiten salir y luchar con un espadón (las humanas normales no pueden levantarlos (idiota), o porque va a ser forzada a casarse porque sus padres lo decidieron (lo cual, por supuesto, nunca le sucede a los hombres en la fantasía, (idiota) y como se escapará.

Si, está bien. Problemas banales, hombres y mujeres malos y unidimensionales determinados a hacer sufrir a las Arrojadadas Chicas Genéricas, y, por supuesto, ella es un brillante parangón de verdad y luz, no importa cuanto lloriqueé.

Idiota.

Pienso que es posible escribir verdadera fantasía feminista, pero no haciendo que tu personaje femenino se llene de clichés, sufra problemas clichés que no son nada comparados a lo que las mujeres más pobres de la sociedad medieval estarían sufriendo, y de alguna manera solo conocen personas que la maltraten por ser una mujer, o la amen y adoren como la Cosa Más Grande del Mundo.

Idiotas.

Así que aquí lo tienes.

A continuación diatriba sobre los adolescentes en la fantasía.

## DIATRIBA 023. FANTASÍA DE ADOLESCENTES



De nuevo, debo admitir mis prejuicios aquí. He leído tantos libros con protagonistas adolescentes que realmente me he cansado de ellos. Hace falta que sea un autor que yo sé que escribe bien, como Terry Pratchett, o una premisa interesante para hacerme comenzar una historia cuando sé que el personaje principal será un adolescente. Y ya que mucha fantasía en la web es del tipo «¡Princesa adolescente escapa de su casa y descubre que es la salvadora del mundo, y, además, la más poderosa hechicera

de la historia!», siento que mi preocupación es ampliamente justificada. Pienso que los protagonistas adultos tienen un montón de ventajas, mientras que los adolescentes son usados tan a menudo y de maneras tan semejantes, que es difícil escapar de las trampas que describo abajo. Como los *bildungsromans*, pienso que puede ser bien hecho, pero, también como los *bildungsromans*, es más difícil hacerlo bien cuando tantas personas están influenciadas por historias similares.

### 1. ADOLESCENTES CUYAS PERCEPCIONES SON IDÉNTICAS A LA REALIDAD

Esto, para mí, es la señal número uno de una canónica Mary Sue o un canónico Marty Stu. La mayoría de los personajes tienen una experiencia subjetiva del mundo de fantasía, así que pueden descubrir que el sistema mágico que estaban usando tiene una base horrible (así como la serie *Un hombre de palabra* [*A Man of His Word*], de Dave Duncan) o que algunas personas no son tan malas como

pensamos, mientras otras son peores (Canción de Hielo y Fuego de Martin). La canónica Mary Sue o el canónigo Marty Stu puede cometer errores factuales, pero nunca cometerá errores de percepción. Cuando miran a algo, incluso si es por primera vez, ven su verdadera naturaleza.

Esto es muy jodidamente aburrido.

Incluso tiene menos sentido con un adolescente que con un adulto. Los adolescentes a veces tienen poca experiencia con el mundo, incluso, más a menudo, los autores de fantasía escogen deliberadamente héroes y heroínas quienes han sido criados en aislamiento, así pueden contarle al lector acerca del mundo de fantasía mientras se lo cuentan al protagonista al mismo tiempo. Sin embargo, la mayoría de estos adolescentes no experimentan ningún cambio interior. Si están viajando con un grupo de personas y sospechan que hay algo mal con alguien, esa persona siempre resulta ser el traidor. Si respetan y confían en alguien, esa persona siempre será buena y amable y, merecerá su confianza, incluso si otros tienen razones para sospechar de él o ella. Es molesto, es aburrido y, significa que los adolescentes, en vez de cambiar en respuesta al mundo, estaban en lo correcto acerca de todo, incluso antes de salir de su casa.

Esto no tiene ninguna base real. Proba-

blemente muchos de los adolescentes pueden recordar, al menos, una situación en la cual fueron forzados a revisar sus presunciones iniciales acerca de una persona como fea, divertida, estúpida, celosa, etc., y a medida que se adentran en la adultez, esas situaciones solamente se vuelven más frecuentes, no menos. Sin embargo, de alguna manera los adolescentes protegidos en la fantasía son unos genios intuitivos acerca del mundo.

No lo son, de verdad. Solamente lo son porque el autor quiere que lo sean.

## 2. LA EDUCACIÓN, O LA CARENCIA DE ELLA, ES IDEALIZADA

Un protagonista adolescente no educado será presentado como puro e inocente, no desaventajado, vago o estúpido. Un adolescente educado será presentado como alguien que no estudia todo el tiempo, y se impacienta con sus profesores, porque obviamente, esos tutores no le están enseñando lo que realmente necesitan saber. En la realidad, hay un montón de personas que no son buenas en algunas materias, otras que hacen el vago en la escuela, y otras que tienen la oportunidad de aprender lo que necesitan saber y lo olvidan.

Pienso que mucho de este trabajo se hace para evitar el estereotipo nerd, pero desafortunadamente todo lo que hace es poner otra vez a los protagonis-

tas en la trampa de los «genios intuitivos» (ver punto uno). No esperes que me crea que alguien que se resiste a aprender a leer y odia la geografía será capaz de aprender un alfabeto extranjero fluidamente y recordar mapas a la perfección. Algunas veces me pregunto si los adolescentes de la fantasía no son realmente humanos, sino alienígenas a quienes el conocimiento les llega cuando lo necesitan.

Por supuesto, una explicación mucho más simple es que el autor está interfiriendo de nuevo para darle ventajas que nunca le son dadas a ningún otro personaje.

## 3. ESTOS NO LUCEN COMO ADOLESCENTES

Intenta recordar el número de chicas adolescentes en la fantasía que tienen lunares, pecas o alguna forma de acné, o una piel grasosa. Intenta recordar el número de aquellos a quienes se les ensucia el pelo cuando vagan por el bosque, o se hacen heridas que deberían haber dejado cicatrices o algún moretón, y que esto sea mencionado más de una vez.

¿No es muy elevado, no? Esto sucede a pesar de que no hay cremas para la piel, avanzados tratamientos médicos o champú en la mayoría de los mundos de fantasía. ¡Increíble!

Los chicos adolescentes en la fantasía parecen más realistas, ya que a los autores les gusta describirlos como desmañados, torpes, y coltish, y algunas veces hablarán acerca un muchacho con la cara llena de granos que mira con asombro a nuestra heroína. Sin embargo, estos personajes casi nunca son los héroes. Los héroes son producidos en la misma Fábrica de Piel y Cabellos Perfectos en la que se hacen las chicas.

Ahora, algunas personas pueden argumentar, ¿Quién quiere leer acerca del acné? A los cuales les replicaría, «Prefiero leer acerca de eso que sobre otra chica de dieciséis años con la piel perfecta».

El punto es: si realmente no piensas que tus lectores quieren saberlo, o que puedes manejar protagonistas adolescentes con muchos de los problemas de los adolescentes, entonces solo evita los extremos. No describas cada defecto si te molesta, pero no esperes tampoco que crea que estos adolescentes son pequeños adultos, en todo excepto...

#### 4. INMADUREZ

Lloriquear, dar perretas, gemir, quejarse, gritar, lamentarse, angustiarse. Tiene muchos nombres. Y envejece reaaaalmente rápido.

Es muy difícil de creer que adolescentes

que han crecido bajo duras condiciones (en la sección más pobre de muchas ciudades de fantasía, como siervos, o niños pobres en una granja), estén ajenos a las demandas que han puesto en ellos esas vidas cuando tienen quince o dieciséis años. Puede que no le gusten algunas tareas, tal como ordeñar vacas, pero realmente no pienso que se quejen de que sus padres los tratan como esclavos.

Lo contrario también es válido. Si tienes un mundo tradicional de fantasía donde se espera que las mujeres acepten el rol de peones en el matrimonio como finas damas, ¿cuán realista es que una chica noble de dieciséis años esté lamentándose por tener que usar un vestido o un matrimonio arreglado? Especialmente cuando todas las muchachas o mujeres a su alrededor lo aceptan. Un repentino cambio en su estilo de vida, sí, apostaría por eso, una chica a quien se le ha permitido andar en libertad durante catorce años y luego es forzada a usar un vestido, es algo bastante diferente a una que ha sido criada de esa manera desde el principio. Pero, de nuevo, ¿cuántos nobles en un mundo de fantasía realmente van a permitir que sus hijas hagan eso? Los autores generalmente no se molestan en desarrollar un trasfondo que haga que este tipo de angustia parezca realista. Es solo, «¡Ah, todo el mundo quiere vestir un vestido y actuar

cínicamente, pero no Krystalynne! ¡Ella es diferente! ¡Es fuerte! ¡Es inteligente!». Incluso cuando Krystalynne ha tenido la misma educación en lenguas y música, además de costura que el resto de las chicas nobles, e incluso aunque la manera de ser fuerte y lista de Krystalynne es quejarse de cuan estúpidas son las personas a su alrededor.

Esa es otra cosa a considerar. ¿Cuántas quejas y lloriqueo es realmente necesario para atrapar a la audiencia? Los personajes adultos en la fantasía a veces tienen una paciencia poco realista con los adolescentes llorosos. Los miman y son indulgentes con ellos hasta mucho después de que yo haya sentido la urgencia de abofetearlos, o, por lo contrario, abusan de ellos sin ninguna razón. Ambos extremos se deben evitar para así evitar los clichés. De nuevo, esto puede hacerse bien, pero usualmente, solo a través de un golpe brusco y repentino, como un cambio dramático en su estilo de vida. Después de una vida de abusos, el adolescente no lloriquearía en público nunca. Después de una vida de mimos, la mayoría de los padres habrían adquirido una adicción al alcohol o al opio, o por lo menos se habrían resignado a que nadie quisiera casarse con esa mocosa quejica.

No entiendo porque la inmadurez es considerada un signo de fortaleza.

## 5. MUESTRA ADOLESCENTES QUE CAMBIEN EN FORMAS QUE NO INCLUYAN EL ENVEJECIMIENTO FÍSICO O LA REPENTINA ADQUISICIÓN DE PODERES MÁGICOS

Supuestamente, el gran atractivo de un protagonista adolescente es que ejemplifica el crecimiento en poder de un héroe, lo cual también es parte del atractivo de los mitos y cuentos de hadas. Sin embargo, muchos adolescentes en la fantasía escrita por aficionados no muestran ningún tipo de crecimiento.

Esto me lleva de vuelta al punto 1, con los adolescentes que de forma milagrosa conocen todo acerca de la naturaleza humana, a pesar de haber crecido en una pequeña villa, pero esto se puede manifestar de otras maneras. En los casos más extremos, los adolescentes no aprenden a superar las cosas que les suceden, como las muertes de amigos. Gritan y lloran, lloriquean y se quejan y, todavía siguen haciendo exactamente lo mismo al final de la historia. Cuando el autor puede poner a sus personajes en medio de una batalla y sacarlos de allí sin haber cambiado en ningún aspecto, excepto por la tendencia a lloriquear, es que algo está muy mal.

Como otro ejemplo considera los personajes de Robert Jordan. Diez libros, docenas de batallas y muertes y un enemigo intentando conquistar el mundo, y

todavía están más preocupados por insultos insignificantes, y por quién va a acostarse con quién. Estos son preocupaciones supremas de los adolescentes, pero no debería permitirse que se apoderaran del mundo fantástico. El foco no debería estar en las cosas que les importan primariamente, o incluso solo a los adolescentes. Hay lugares adecuados para ese tipo de cosas, pero no están en la fantasía. Están en las secundarias y en los culebrones televisivos.

Finalmente, **nuevas habilidades no significan nueva iluminación**. Muchas veces el adolescente termina siendo el salvador del mundo o un mago poderoso, pero no tienen que adaptarse a eso, solo lo aceptan y de alguna manera ganan responsabilidad. En la realidad, la mayoría de las personas con gran poder cometen errores, algunas veces devastadores. Intenta evitar que tus adolescentes se conviertan en gurús solo porque son el corazón de una profecía.

## 5. RECONSIDERA IMPORTAR PROBLEMAS DEL MUNDO MODERNO DENTRO DE UN MUNDO DE FANTASÍA

En los casos donde los protagonistas adolescentes no tienen padres muertos sobre los que gastar su poderosa angustia, tienen padres que «no los comprenden», «quieren controlarlos» o (para las chicas) «quieren que actúen

como damas». Quejidos, quejidos, quejidos, quejidos...

Esto me provoca tres reacciones inmediatas:

1) Viven en un mundo en el que las hambrunas, las plagas y los poderes malvados son problemas, ¿y se preocupan por qué?

2) Me pregunto cuanto hay aquí de los problemas personales del autor

3) Aquí va la caracterización de los padres.

Comenzando por el último punto: muchas veces, los padres que «no comprenden» a sus adolescentes en fantasía no son presentados como personas imperfectas que hacen su mejor esfuerzo para criar a sus chicos. En vez de eso, están equivocados, o son absolutamente malvados. Al final de la historia, terminan destruidos, humillados hasta el punto de disculparse con sus hijos por cosas como prohibirles ir a una montaña que se rumora que esta embrujada. La profundidad de la amargura contra los padres en fantasía es sorprendente.

Esto nos lleva a la segunda preocupación. Demonizar a nuestros padres en el nombre de añadir realismo a una historia nunca es una buena idea. En par-

ricular, no tiene mucho sentido que, si una chica tiene que preocuparse por ser la heredera de un trono que no puede reclamar, hay enemigos intentando matarla, y una magia amenazando con quemarla y aniquilar a todo el mundo, lo que más le moleste sea que su madre intentaba criarla para ser una dama. Esto suena al autor usando al personaje como un medio para mostrar sus propios problemas en vez de escribir una persona separada de sí mismo.

Y, finalmente (esto se aplica a cosas como los intereses amorosos de los adolescentes), si tus personajes realmente tienen otras cosas de las que preocuparse, entonces no hagas que se preocupen más por el tipo de cosas que podrías escuchar en discusiones de los pasillos de tu secundaria. Esa chica que estaba celosa y trató de robarle el novio no será nada próxima a Asedrin, el maestro de sueños que quiere torturar a muerte a tu personaje por robarle algo que es de él, o, al menos, no debería ser. Cuando la última acción de la historia no es la derrota de Asedrin, o alguna escena tranquila y reflexiva, sino que la heroína vuelve a su pueblo para humillar a la chica celosa, cierro el libro o le doy a la tecla de borrado, aunque me quedo aliviada de conocer donde están las prioridades del autor.

En ocasiones, los protagonistas adultos caen dentro de estas mismas trampas,

pero a menudo los autores de fantasía que los escriben parecen asumir que a ellos, al menos, les está permitido pensar acerca de cosas diferentes de como lucen, si le gustan a alguien, y si le gustan a los que les gusta a ellos.

## DIATRIBA 024. LENGUAJES



¿Adivina quién terminará sin trabajar en sus ensayos hoy?

Ah, bien.

(Esto de admitir mis predilecciones se está volviendo algo habitual en las diatribas).

Además de C. S. Lewis, *El señor de los anillos* de Tolkien fue la primera novela real de fantasía que leí. Él logró infectarme no solamente con su fascinación

por los no humanos, sino con el bicho de la lingüística. Pienso que incluso los autores profesionales deberían prestar más atención a los lenguajes en sus novelas de fantasía, pero algo de atención es al menos mejor que el desastre que resulta del intento de algunas personas de crear su propio lenguaje.

### NO USES LETRAS CAPITALES O APÓSTROFES EN MEDIO DE LAS PALABRAS

Simplemente no lo hagas. Las hace lucir extrañas, y tus lectores pasarán más

tiempo preguntándose como pronunciarlas que leyendo la historia. ¿Se pronuncia diferente Lima que Limya o Ilmya? ¿Qué hay con Lí'mya? A veces los autores intentan incluir algo en el principio de la historia como, «El apóstrofe debería ser pronunciado como una parada glotal», pero eso envejece muy rápido. Se supone que los apóstrofes y las letras capitales le confieran un sabor exótico al lenguaje, pero aquí lo exótico cruza la línea y se convierte en extraño y confuso.

### TAMPOCO USES SERIES TONTAS DE LETRAS

Seguro que puede lucir «alienígena» llamar a un dragón Jwxgchiblwz. Pero esto solamente confunde a tus lectores, que esperan leer fantasía no un libro donde tal parece que los dedos del autor sufrirían espasmos de vez en cuando sobre el teclado. Evita eso, al igual que las letras capitales y los apóstrofes en medio de las palabras. Si realmente quieres un sabor exótico, construye los nombres de cada cultura con una regla estricta, y cuando se encuentren a una nueva cultura o grupo de personas, entonces modela los nombres según otra regla. Estos serán distintivamente diferentes y convincentes para tus personajes, sin que provoquen hernias a tus lectores.

### NO ACEPTES SIN PENSAR LA HIPÓTESIS SAPIR-WHORF

En su forma simple (la forma en que la mayoría de las personas la conocen), la hipótesis Sapir-Whorf dice que el lenguaje estructura el pensamiento. Así, alguien que solamente tiene dos palabras para los colores en su lenguaje, como las palabras para luz y oscuridad, supuestamente no puede reconocer el rojo oscuro y el azul oscuro como colores distintos. Por medio de experimentos sencillos con personas que hablan este tipo de lenguaje se ha demostrado que esto es manifiestamente falso. Ellas fueron capaces de reconocer los diferentes colores como diferentes, y aprender con facilidad las palabras para ellos en otros idiomas.

El lenguaje no es una cadena de hierro sobre el pensamiento, y muchos pensamientos tienen lugar sin la intervención del lenguaje. La «nueva lengua» de Orwell hubiera fallado. De igual forma, un lenguaje de fantasía que es supuestamente el «lenguaje del mal» o el «lenguaje del bien» fallaría dentro de estrictas bases lingüísticas. Las personas que hablan ese lenguaje aún serían capaces de pensar fuera de sus limitaciones.

Por supuesto, el mismo Tolkien violó esta regla con la «lengua negra», pero Tolkien tenía un fino oído para las diferencias lingüísticas (para él, el galés era

agradable y el gaélico no, y podía haber modelado algunas pocas palabras de la «lengua negra» en base al gaélico. Así *nazg*, la palabra para «anillo» en «lengua negra» es similar a *nasc*, término gaélico para «anillo»), y podía salir airoso con este tipo de cosas. Él no representó al lenguaje como la fuente del mal, era malo por quien lo hizo.

### NO ASUMAS QUE LOS IDIOMAS CONSTRUIDOS SE DISEMINARÁN NECESARIAMENTE EN UNA SOLA GENERACIÓN

De nuevo, la «lengua negra» de Tolkien parece ser la excepción a esto, algo irónico, es el único idioma completamente creado en la Tierra Media, Sauron es el único personaje en la Tierra Media que comparte el hobby favorito de su autor, pero su creador era inmortal, y este lenguaje se desarrolló de forma natural después de ser, como quien dice, soltado dentro de lo «salvaje», dividiéndose en muchas lenguas orcas. (Como mucha de la información que uso sobre los lenguajes de Tolkien, esta viene de *Ardalambion*, o *De las lenguas de Arda Of the Tongues of Arda*, el mejor sitio sobre los lenguajes de Tolkien, el cual los animo a consultar).

Muchos autores aficionados de fantasía no son ni remotamente tan cuidadosos. Un lenguaje puede ser creado y difundido y nunca cambiar. Las «lenguas comunes» son un particular mal ejemplo

de esto. Raramente hay alguna historia natural tras ella, ya sea que la muestre como el único idioma dominante en la tierra, una lengua franca creada por la fusión de dos lenguas, o la mezcla natural de muchos idiomas diferentes. La mayoría de las razas hablan la lengua común además de su propio lenguaje. ¿Pero por qué? ¿De dónde viene? Los autores no se molestan en explicarlo.

Esto me lleva a...

### DATE CUENTA DE QUE EN UN MUNDO VASTO EXISTIRÁN DIFERENCIAS LINGÜÍSTICAS

Robert Jordan es realmente, realmente muy malo en esto. Tiene culturas distribuidas a lo largo de un amplio continente e incluso una cultura que ha pasado cientos de años al otro lado del océano y, todavía todos hablan la misma lengua, con solo un ligero acento.

Piensa un poco. Los mundos de fantasía no tendrán comunicaciones globales, o las tendrán con limitaciones (para mensajes realmente importantes podrían usar la telepatía, como hace Marion Zimmer Bradley en la serie de *Darkover*, pero incluso allí, es posible solo porque el «lenguaje» mental es común para todos los telépatas y es diferente del hablado). No tiene mucho sentido que alguien que viva al otro lado del mundo hable el mismo idioma que alguien que vive cerca, incluso si es una «len-

gua común». Deberían haber al menos variaciones regionales y, probablemente, mucha más diferenciación de la que hay entre, digamos, el inglés británico y el americano.

Los personajes en fantasía con problemas lingüísticos o bien viven en mundos que aparentemente tienen algún medio secreto de comunicación global, o conocen siempre a una persona que puede hablar su idioma, o se las arreglan para aprender milagrosamente la nueva lengua en cuestión de días o semanas. No es posible, porque...

#### **RECUERDA QUE LA HABILIDAD PARA LOS IDIOMAS DISMINUYE CON LA EDAD**

Los niños son los mejores para aprender idiomas, y pueden crecer hablando fluidamente dos o más con facilidad, mientras sus padres insistan en que los aprendan. Las habilidades lingüísticas como esta declinan a partir de los diez años o un poco después, salvo en raros casos de genios políglotas. Un protagonista que tiene dieciséis, y ha hablado solamente la «lengua común» toda su vida, no será capaz de aprender así de fácil el lenguaje de una tribu que lo ha salvado de morir congelado, particularmente si no hay un traductor para guiarlo. Los nombres de objetos y algunas acciones concretas pueden aprenderse con facilidad, pero imaginen intentar explicar el concepto de «ser», «no», «sí»,

«ayer», «mañana» o «rojo» sin términos comunes. Si alguien le grita a la heroína por tocar una olla, esta nunca sabría si las palabras realmente significan «¡No!» o solo, «¡No toques eso!» Necesitaría múltiples intentos para estar segura. Mientras, ella estaría lidiando con varios ejemplos como este, y además con todos los problemas no lingüísticos.

Es fácil ver por qué los autores quieren una solución rápida para este problema. Pero desafortunadamente esto destroza una de las claves de la realidad en un mundo medieval, especialmente uno lleno con varias culturas y lenguajes diferentes. Si tienes complejidad lingüística en tu mundo, deberías aceptar el costo asociado a ella.

#### **MUCHOS DE LOS MUNDOS DE FANTASÍA NO TIENEN PRENSA ESCRITA, Y LA ALFABETIZACIÓN NO ES OBLIGATORIA**

A menos que logres explicar como tu protagonista aprendió a leer, el lector promedio va ser un poco escéptico acerca de esto. Los nobles tienen la mejor excusa. Otras veces, algo se puede idear (ver *El libro de las palabras*, de J. V. Jones, donde el héroe, Jack, aprende a leer durante un período de cinco años copiando libros de imágenes y palabras, los cuales había sido contratado para copiar precisamente porque no sabía leer). Pero muchas veces, los héroes y heroínas surgidos de la nada, en una granja

no particularmente próspera, pueden leer y escribir. Es alucinante.

Otro problema es la amplia disponibilidad de libros en muchos mundos de fantasía fuera de las academias, casas de nobles ricos, o monasterios, lugares en los que es razonable encontrarlos. Si este mundo tiene imprentas, bien. Aun así, de alguna manera los protagonistas siempre están teniendo acceso a libros en mundos donde no los tienen. Esto parece ocurrir especialmente si los libros son antiguos, cuando uno piensa que debería ser más difícil conseguirlos.

Tampoco existe nunca la menor duda de que la información que hay en los libros es precisa, a pesar de la propensión de los escribas a cometer errores mientras los copian, insertar pequeñas notas, o intentar hacer mejoras al texto original. Solo por una vez me gustaría ver a un héroe que tenga que leer la respuesta en un libro antiguo y se tome un momento para cuestionarse su veracidad.

Pienso que la fuente de este problema es que la mayoría de los autores de fantasía están adaptados a los libros de nuestro tiempo. Podemos leer y encontrar libros dondequiera, así que no pensamos que esto sea nada del otro mundo. Pero es un gran problema cuando tienes un héroe campesino que nunca debería haber aprendido a leer fluidamente en las

filosofías de su mundo. (En ocasiones, los autores incluso violan sus propias reglas, como unas pocas historias que he leído que establecen ardientemente que a las chicas en sus mundos no se les enseña a leer y luego muestran a sus heroínas descifrando mensajes secretos, sin explicar cómo es que lograron leerlos).

#### **POR FAVOR, NO HAGAS JUEGOS DE PALABRAS QUE DEPENDAN DE TU IDIOMA**

Con esto he visto arruinar libros que de otra manera serían buenos. A menos que tu libro esté ubicado en una Tierra moderna, o sea una fantasía histórica, es una buena apuesta suponer que tus personajes no están hablando en tu idioma. Hacer que resuelvan acertijos o bromas cuyas respuestas dependen de una palabra en tu idioma, o peor aún, de cómo se escribe esta palabra en tu idioma, me hace convulsionar. También destruye la cuidadosamente construida suspensión de la incredulidad (asumiendo que el autor haya logrado hacerlo).

#### **INTENTA MANTENER CONSISTENTES LOS NOMBRES**

Si tomas todos los nombres de tus personajes basados en los de un país como España, y los de los personajes de otro país de Italia, bien. Si haces que la mayoría de los nombres de los personajes femeninos terminen en -ian, y que los de los hombres terminen en -er, bien. Pero mezclar los nombres realmente me mo-

lesta, en especial cuando se combinan nombres modernos de la Tierra con nombres inventados y nombres de otros períodos históricos de la Tierra.

Por supuesto, Tolkien está en un extremo de la escala, ya que no solo adaptó específicamente los nombres de sus hobbits de las fuentes del inglés antiguo, sino que también inventó la historia de qué habrían sido algunos de esos nombres en oestron<sup>1</sup>. No todos tienen que ser como él. Pero, por favor, por favor, por favor, eviten el ejemplo hilarante (no intencionalmente) de *La redención del peregrino* de Sara Douglass, la cual usa festinadamente nombres bíblicos, portugueses, y nombres como Conductor de Estrellas (Star Drifter). Y cuya heroína se llama Faraday.

La mayoría de los autores de fantasía pueden situarse en algún punto intermedio.

Probablemente innecesariamente detallado, pero soy muy, muy sensible al lenguaje.

<sup>1</sup> Lengua común de Tierra Media

## DIATRIBA 025. PERSONAJES SECUNDARIOS



### 1. NO CREES UN PERSONAJE SECUNDARIO CUYO ÚNICO PROPÓSITO ES HACER VER AL PROTAGONISTA COMO ALGUIEN GENIAL

Eso puede adoptar muchas formas. Probablemente la más común es hacer que un rival por el amor del protagonista luzca psicópata/ malhumorado/ estúpido/. Esto es una estupidez en sí misma, porque casi siempre nos lleva a la pregunta de cómo la chica pudo haberse enamorado en primer lugar de alguien

así. Tampoco me da como lector, mucha confianza en la inteligencia o el buen gusto de la persona enamorada del héroe o heroína.

Otras variantes de lo mismo incluyen demonizar a los padres del protagonista, sobre lo cual hablé en el *post* sobre adolescentes, hacer lucir tontas a personas que habían actuado antes de manera inteligente, solo para que el héroe o la heroína pueda salvar el día, y asegurarse de que cada competición en la que el

protagonista esté involucrado salga ganador o use la frase trillada y paternalista «Lo que realmente importa es como juegas el juego», que hace parecer que realmente es el protagonista el verdadero ganador después de todo.

Nunca he comprendido qué está mal con hacer que el protagonista tenga algo de competencia real, personas poderosas, inteligentes, o igual de habilidosas, que no hagan estupideces en favor de la trama o caigan a sus pies, adulándolo.

Lo que me lleva a...

### 2. TU PERSONAJE PRINCIPAL PUEDE SER EL CENTRO DE LA HISTORIA, PERO NO LO HAGAS EL CENTRO DEL UNIVERSO

Puedo decirte cuando los otros personajes se están volviendo meras sombras del protagonista al que supuestamente debería animar como lector. Incluso cuando no está presente, cada conversación es sobre ella. Personajes completamente aleatorios gastan su tiempo preocupándose por su felicidad, su pasado, o su vida sexual, cuando lo que realmente deberían estar haciendo es preocuparse por cualquier otra cosa. Los

villanos están todos preocupados por ella, incluso si ella no ha hecho nada todavía. Un ejemplo, realmente muy malo de esto lo leí en la trilogía *Joyas negras* (*Black Jewels*) de Anne Bishop, donde casi todo el mundo cae en una especie de desmayo extático cada vez que piensan en la heroína Jaenelle.

Y yo vengo y digo, ¿Pero qué carajo es eso?

Puede tener sentido si el rival de la heroína está obsesionado con ella. Pero no tiene sentido cuando un personaje secundario en medio de una peligrosa misión de exploración gasta más párrafos preocupándose de si la heroína todavía no se ha acostado con el héroe que de si él va a regresar con vida. Lo más probable es que tu heroína sea solo el centro de su propia consciencia y de la narrativa. No hagas que todo en tu mundo de fantasía conduzca a ella.

Esto, pienso, es una de las más grandes fortalezas de George R. R. Martin (quizás la más grande, a menos que cuentes la de matar a sus personajes sin piedad). Cada uno de los puntos de vista de sus personajes es el centro de su propia vida. Se pueden preocupar por otros personajes, pero no se obsesio- nan sobre que están haciendo de manera que parezca que están puestos ahí para llamar nuestra atención acerca de

la heroína o el héroe principal. No hay un héroe o heroína principal. Y todo el mundo puede morir. Es grandioso.

Disculpen.

\*Limyaael encierra su sed de sangre de vuelta en su jaula\*

### 3. NO CREES PERSONAJES SOLO PARA QUE SEAN OJOS EN LA ACCIÓN

Digamos que necesitas saber qué está sucediendo en el otro lado de la cordillera montañosa Doratharon, en el sur, cuando la mayor parte de tu historia tiene lugar en el norte. Entonces creas un personaje punto de vista pasivo cuya única función, en realidad, es escuchar casualmente conversaciones que supuestamente deberían ser secretas y reportar las intrigas políticas.

Aburiiiiido.

Siempre me pregunto por qué la gente escoge hacer esto. Si están narrando una historia que se centra en un rey, ¿por qué no escoger el punto de vista del rey? Pueden haber otras razones por la que quizás no puedas, quizás necesites un personaje que le presta atención a los pequeños detalles y el rey no es una de estas personas, pero esa no es una excusa para crear un par de orejas que

graban pasivamente todo lo que oyen en vez de un cerebro pensante.

Incluso si es un personaje menor, trata de agregar un buen personaje, demonios.

### 4. NADA DE VILLANOS ESTÚPIDOS

Siempre me quejo cuando leo una novela de fantasía donde el villano le dice al héroe todos sus planes, o deja un agujero en sus planes simplemente porque «su plan es a prueba de tontos», o ignora cosas que todos los otros personajes en el libro consideran. Esto nos lleva de vuelta al punto 1. Si el héroe solo gana porque los otros personajes son estúpidos o idiotizados para hacerlo quedar bien, no es una victoria que valga mucho.

Ahora, los villanos pueden ser definitivamente imperfectos, y tener defectos (como la arrogancia) que los ciegan a cosas que el héroe ve. Pero esos defectos deberían ser algo diferente de la estupidez y, derrotarlos no debería ser tan fácil como quitarle un caramelo a un niño. Me gusta al menos algo de suspenso en la fantasía; incluso si sé que el villano no va a ganar, me gustaría creer que podría. Los villanos estúpidos tiran eso por la borda.

Siguiendo con esto, si uno de los puntos de vista es el villano, por el amor del dios en que creas, no le hagas pensar

en el mal que está haciendo. Nada de frases cacareadas como, «se deleitó en la perversión de su trabajo», y los largos comentarios sobre cuanto el villano disfruta hacer cosas como violar niños, no son más que una caracterización perezosa. Los mejores villano son los que pueden hacerte creer que lo que están haciendo es plausible mientras lo lees a través de sus ojos, o al menos no gritan «¡Personaje cliché!» a todo pulmón.

### 5. DALE A TUS PERSONAJES SECUNDARIOS MOTIVACIONES CREÍBLES

Esto no quiere decir que los personajes principales en fantasía no tengan motivaciones creíbles, sino que el autor a veces gasta más tiempo y atención en ellos, mientras que los personajes secundarios quedan ensillados en cosas como: «obsesionado con la muerte de su padre por diez años, incluso aunque su padre lo trataba horriblemente, decidió matar al héroe que lo mató a él». Los personajes principales, si los autores son buenos, pueden ser normales, pero los secundarios son, con mucha frecuencia, melodramáticos o acartonados.

Incluso eso puede funcionar, mientras muestres que funciona bien solo para ese personaje en particular. Quizás tenía una relación realmente retorcida y co-dependiente con su abusivo padre, y es

por eso que todavía está dolido y quiere asesinar al héroe que lo mató. Pero no tiene sentido pintarlo como un obseso solo porque sí.

### 6. NO HAGAS DE LA DESCRIPCIÓN FÍSICA UN SUBSTITUTO DE LA CARACTERIZACIÓN

Esto puede suceder con héroes/heroinas demasiado Son Hermosos = Son Buenos, pero no sucede tan a menudo. Aunque todavía hay algunos personajes secundarios allá fuera que tienen «ojos astutos», «barbillas débiles», o «una sonrisa encantadora», y a partir de aquí siguen los estereotipos embebidos en esos rasgos al pie de la letra.

Por esto es que pienso que los autores no deben usar descripciones físicas extensas de las personas en fantasía hasta que no se liberen ellos mismos de este hábito. Una buena práctica puede ser escribir un corto bosquejo del personaje, o incluso una corta historia desde su punto de vista, un personaje que tiene ojos rojos y aun así no es malvado, o que tenga pecas y la barbilla débil, y no sea un enclenque o un quisquilloso. No le quitará el hábito, pero los podría ayudar.

### 7. MIENTRAS MÁS TIEMPO ESTÉ ALGÚN PERSONAJE EN ESCENA, MENOS SENTIDO TIENE DEJARLO COMO UN RECORTE DE CARTULINA

Alguien que aparece y básicamente se convierte en un blanco de prácticas para que el héroe pueda ser un abusador sin problemas. Pero ese capitán de la guardia que aparece varias veces, hostiga al héroe, y siempre parece saber qué está haciendo este, no debería ser todavía un matón sin motivos al final de la historia. Por ejemplo, ¿cómo sabe lo que el héroe está haciendo? Debe ser inteligente o tener una red de espionaje condonadamente buena. ¿Por qué hostiga al héroe? ¿Es realmente solo porque no le agrada? Quizás este pícaro encantador le hizo trampa con los dados una vez, o está preocupado por la gran cantidad de cadáveres que este guerrero errante deja a su paso.

Línea final: Un montón de personajes en los mundos de fantasía deberían ser personas, y los héroes de sus propias vidas. Al menos algunos de ellos no deberían saber o importarles quienes son tus héroes, y no deberían ser demonizados si los ignoran o están felices de librarse de ellos. Ver punto 2.

Esto es raro, de cierta manera. La primera cosa que hago cuando leo una historia de fantasía es intentar empatizar con el personaje principal, y si está bien hecho, esa persona se volverá inevitablemente mi personaje favorito. Funcionó así con Seyonne, el narrador en primera persona de la trilogía *Rai-kirah*

de Carol Berg, y con Caius Crispus, el héroe mosaisista de la duología *Sarantine* de Guy Gavriel Kay. Pero hay otros libros donde no funciona y comienzo a interesarme más en los personajes secundarios. Si el autor no hace un buen trabajo construyéndolos o los demoniza, soy una lectora infeliz.

## DIATRIBA 026. RELIGIONES



Aunque esta vez pienso que estoy escribiendo menos por irritación que por el hecho de que me estoy divirtiendo mucho. Aunque ese es siempre un buen motivo para escribir. \*sonrisa\*

Porque muchas de ellas, e incluso varias obras de ficción publicadas, son tan condenadamente similares.

### 1. VE MÁS ALLÁ DE LA RELIGIÓN BASADA EN EL CRISTIANISMO

Sí, es fácil, y es una religión con la que muchos autores de fantasía están familiarizados. Pero la mayoría de las veces no existe ningún contexto para ella (una posible razón por la que muchos autores de fantasía con una religión inspirada en el cristianismo eliminan a Jesús, es que es demasiado difícil hacerlo encajar en otro mundo) Este mundo tiene el mis-

mo sistema de monasterios, conventos y leyes religiosas, tabús, jerarquías eclesiásticas, etc. sin ningún tipo de justificación. Digo que si quieres tener una religión basada en el cristianismo, estudia la historia de la cristiandad, para saber porque existen estas leyes en particular fueron hechas en momentos dados, e intenta adaptarlo a tu mundo de fantasía. Sospecho que para muchas personas esto sería problemático. Bien; eso

puede animarlos a crecer más allá de la bastante aburrida, pálida ornamentación carente de oro sólido.

Hay otra falla en las religiones basadas en la cristiandad: tienen una tendencia a que el autor se ponga predicativo, ya sea a favor o en contra de la religión. Odio la fantasía de mensajes, fantasía donde el autor debería estar escribiendo un panfleto en vez de una novela. Usar tu libro para hacerte eco de tu propia religión de una manera demasiado profunda, es buscarte problemas.

## 2. VE MÁS ALLÁ DE LAS RELIGIONES NEOPAGANAS Y BASADAS EN LA WICCA

Estas últimas son bastante populares recientemente (2003), y no puedo decir si es porque todos los autores son en realidad wiccanos o neopaganos, o porque piensan que es un idea genial. (Personalmente culpo a Marion Zimmer Bradley y *Las nieblas de Avalon*). Pero estas religiones sufren los mismos problemas que las basadas en la cristiandad. Son tan jodidamente vagas. Las brujas son perseguidas, pero no hay nada de los complejos razonamientos y el fanatismo que había detrás de las persecuciones de brujas en la Europa de la Edad Media. Las mujeres son las líderes, por ninguna razón aparente. Hay un dios y una diosa, solo porque sí. Hay, incluso, rituales religiosos específicos, como la Danza Espiral, o ideas como el Credo Wiccano afianzados en el

mundo, solo porque sí. Aburrido, aburrido, aburrido. Demasiadas veces, estas ideas han ido perdiendo su distinción al ser copiadas de una novela a otra, desdibujándose en una gran y vaga idea de la adoración de la madre tierra.

Las fantasías basadas en la Wicca también tienden a volverse sermones, aunque casi siempre en favor de la religión, en vez de en su contra. También he leído muchas de ellas donde, «¡Las mujeres son buenas, los hombres malos!», y cosas por el estilo, convirtiéndola así en una fantasía religiosa de mensaje, y, además, fantasía feminista de mensaje a la misma vez. Esta combinación se ha convertido en la razón más común por la que lanzo a esos libros a través del cuarto. Detesto la fantasía de mensaje. Sugeriría drogar a esa idea para dormirla y asesinarla, pero esa sería una muerte demasiado limpia para ella.

Sí, la fantasía puede llevar mensajes importantes. Pero si el autor no deja ninguna duda sobre a quienes debemos apoyar, y, en particular, si los dioses de ese mundo están alineados tras los personajes «buenos», se vuelve predicativa.

## 3. SAL CON ALGUNAS IDEAS CAUTIVADORAS PARA TU RELIGIÓN

Esto va de vuelta a la ambigüedad de la que hablaba. Incluso en el caso de una religión con una diosa y sacerdotisas que

no parece estar basada en la Wicca, todavía tiende a tener cosas vagas como templos de mármol, piscinas, reuniones bajo la luna llena, etc., sin mostrarme por qué las tienen. Hermoso, y carente de significado.

Pienso que se pueden usar todas estas cosas, pero solamente si el autor les da alguna justificación. Si quieres que tus sacerdotisas tomen votos de castidad, piensa en como esto podría funcionar. En uno de mis mundos, lo usé como una idea que se desprendió naturalmente de la idea de tener una diosa insensible, que probablemente no estaría muy a favor de las pasiones sexuales, así que todos sus clérigos no pueden tener sexo. He leído una historia donde era así porque la comunidad de sacerdotisas era una democracia, y estaban tan en contra de los privilegios de la realeza, que no querían correr el riesgo de que se estableciera un linaje heredable en sus propios santuarios. Las justificaciones están allá fuera. Encuéntralas y adórnalas.

## 4. CONSIDERA DARLE A TU RELIGIÓN «BUENA» UNA HISTORIA QUE NO SEA INMACULADA

Estudia la historia de la mayoría de las religiones terrestres (las excepciones probablemente sean las de las religiones establecidas el siglo pasado, las cuales todavía no han tenido tiempo para desarrollarse), y encontrarás que están llenas de herejías, ejecuciones, decisiones con-

trovertidas, leyes restrictivas, persecuciones y métodos creativos para matar a la gente que discrepaba de ellas. Sin embargo, de alguna forma, a las religiones «buenas» en la fantasía nunca les ha sucedido nada así. Son cosas felices, bellas y brillantes. Son los Malos los que tienen herejías y hacen cosas malvadas a los heréticos.

Sí, correcto. Una religión puede haber hecho mucho bien en su tiempo y aun así no estar llena solo de santos. Las caracterizaciones planas y estereotipadas encuentran un terreno fácil en estos sacerdotes y sacerdotisas de otro mundo, que nunca soñarían con hablarle duro a alguien y son consumidos por la culpa incluso si tienen que matar a un enemigo, lo cual de alguna forma lo justifica (mientras tanto, cualquiera de los malos que mate a cualquiera de los buenos es metafóricamente desollado vivo). Estoy mucho más interesada en personajes que crecen y cambian, que atraviesan crisis de fe y salen más fuertes de ellas, o, incluso— aunque nunca he visto que esto suceda—, pierden su fe y logran seguir adelante con sus vidas. Siempre me quejo cuando comienzo a leer una historia de fantasía que tiene un sacerdote o una sacerdotisa, porque comienzo a estar segura de que cualquier otro personaje podrá cambiar 180 grados de lo que era, pero el sacerdote o la sacerdo-

tisa, todavía estará sonriendo y ofreciendo flores.

Hazlos vivir un poco. Por su bien y por el bien de los dioses.

### 5. SI DEBES HACER UNA RELIGIÓN MALIGNA, AL MENOS HAZLO DE FORMA ORIGINAL

He perdido la cuenta de los sacerdotes malvados que he leído en fantasía que torturan personas, violan niños, sacrifican sangrientamente vírgenes y realizan rituales a media noche alrededor de altares negros en las profundidades de la tierra.

No sé tú, pero estoy un poco cansada de los viejos clichés satánicos, especialmente cuando están completamente injustificados, como cruces invertidas en un mundo donde nadie ha oído del cristianismo. ¿Por qué los sacerdotes malvados no pueden tener sus rituales a la luz del día? ¿Por qué no pueden haber sacerdotisas malvadas que no sean putas seductoras, o sacerdotes malvados que no estén secretamente soñando tener sexo con cada niño a su alrededor?

Muchos autores parecen aceptar que las personas en sus religiones «buenas» se unieron a la fe por amor a los dioses y con un genuino deseo para hacer el bien. ¿Es que eso no se aplica a alguien que ha decidido adorar a los dioses «equivocados»? Parece ser un deseo activo el

que los guía a hacer el mal, incluso mayor que el deseo por el poder. En la realidad, como pasa con la mayoría de los creyentes que hacen sentir incómodas a las personas, es mucho más probable que sea debido a que fueron criados dentro de la religión y nunca pensaron en cuestionarla, o porque creen que están haciendo lo correcto.

Es realmente duro tomarlos seriamente cuando están bailando alrededor de sus altares a la luz de treinta velas negras alistándose para el sacrificio de su última víctima.

### 6. CONSIDERA ALGO DE VARIEDAD

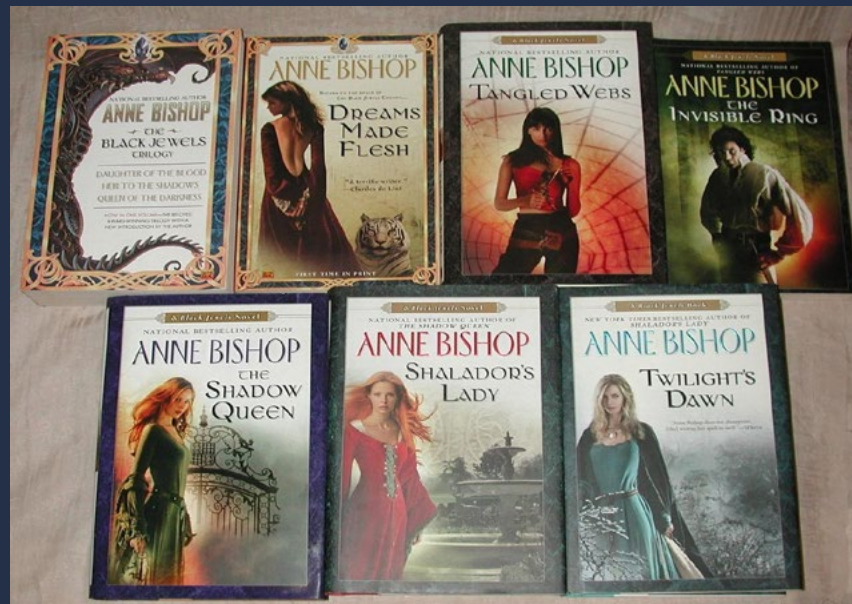
Si quieres usar mitologías del mundo real, por qué no usar la china, la suramericana, rusa, europea oriental, india, o del sudeste asiático, en vez de, o, sumándolas a los panteones griego, ruso y egipcio? Esas aparecen todo el tiempo en la fantasía, supongo que porque son las mitologías más accesibles a la mayoría de los escritores occidentales. Pero justo como las religiones basadas en el cristianismo y la wicca, pierden mucho de su encanto a causa de la repetición y la ausencia de intentos para adaptarlas a sus nuevos mundos. A menos que estés escribiendo una historia alternativa y en tu mundo sucedan los mismos eventos que sucedieron en Egipto, Roma o Grecia, entonces las condiciones serán diferentes en tu mundo de fantasía y,

probablemente no se producirían exactamente los mismos dioses.

Asimismo, parece haber un nivel uniforme de creencia en la mayoría de los mundos de fantasía, a menos que cuentes las diferencias entre los sacerdotes y los laicos. ¿Todas las personas en este mundo realmente aceptan incuestionablemente lo que le dicen, especialmente si ellos mismos nunca han visto a los dioses? Hay una carencia distintiva de personajes ateos y agnósticos, incluso en mundos donde los dioses no se muestran físicamente ni siquiera incluso entre sus altos sacerdotes. Esto podría ser una nueva dirección a explorar. Incluso si esos personajes están equivocados, pienso que debería ser más entretenido que tengan al menos alguna duda, en vez de que todo el mundo acepte como verdadero todo lo que dicen las leyendas. (Y bien, tengo mis prejuicios porque soy atea, pero realmente me desconcierta).

Realmente se nota cuando un autor se ha tomado su tiempo trabajando cuidadosamente en su historia, lenguajes, geografía, etc. y, entonces deja caer un paquete de religión del mundo real dentro de un universo que nunca la habría creado.

# DIATRIBA 027. LAS IDEAS MÁS ODIADAS DE LA FANTASÍA



Sí, el género no sería lo que es sin ellas, pero es demasiado fácil hacer un mal uso de ellas. Y las odio.

No trato de ser objetiva en esto. Aun así voy a tratar de sugerir formas de arreglar los problemas que veo en ellas, pero prefiero que se vayan bien lejos a que las personas las usen un poco mejor.

Ah, bien.

## 1. POR EL AMOR DE CUALQUIERA SEA LA DEIDAD EN LA QUE CREAS, HAZ TU PROFECÍA CORTA, OSCURA Y QUE NO APUNTE AUTOMÁTICAMENTE HACIA EL HÉROE

Regresemos Libro Mal Ejemplo del momento, *La redención del peregrino* (*The Wayfarer Redemption*). Aquí tenemos una profecía que nos dice exactamente a quien debemos apoyar, revela muchos eventos claves y dura una jodida página y media.

No, no, no.

Tus personajes deben tener algo que haga que los apoyemos, más allá de ser el Elegido (ver debajo). Tener una larga y clara profecía destruye todo sentido del suspenso ya que ciertamente son raros los autores que introducen la idea de que el destino podría estar equivocado. Más que todo, cuando leo una profecía como esta siento que estoy siendo forzada a estar de acuerdo con que, por supuesto, todo en la profecía debe suceder, cuando estoy mucho más feliz averiguándolo por mi cuenta.

Nada como una profecía para probar y perdonar los argumentos perezosos y las malas coincidencias (caramba, estoy hablando de ustedes Robert Jordan y Terry Goodkind).

## 2. HAZ A TUS HÉROES HÉROES PORQUE LO SON, NO PORQUE EL DESTINO LO DIGA

Otro Libro Mal Ejemplo: La trilogía de *Las joyas negras* (*Black Jewels*) de Anne Bishop. Mucho antes de que la salvadora, Jaenelle, hiciera algo heroico, el resto de los personajes ya soñaban con ella porque ella es la Bruja Elegida.

Si te esfuerzas lo suficiente podrás escucharme gritar.

No quiero que me digan a quien debo apoyar solo porque un pedazo mierdero de poesía recitado unos cientos de años atrás se refiera a ella. No me gusta que me cuenten que, por supuesto, esta niña de doce años será la mejor reina, solo porque tiene la sangre correcta fluyendo por sus venas, y el juego correcto de genitales, y el destino que lo cuelga todo sobre ella.

En otras palabras: Muéstranos personajes que puedan razonablemente asumir el trono, incluso si el destino no estuviera presente. Si otros los miran con ahogado asombro solo por lo que dice la profecía, estas usando el destino de nuevo como excusa para desarrollar un personaje.

### 3. CONSIDERA QUÉ DICEN LAS CONSECUENCIAS DE LA PROFECÍA ACERCA DE LA FILOSOFÍA DEL DESTINO

Aquí tenemos otro mal ejemplo: *La gemela de la muñeca de hueso* (*The Bone Doll's Twin*), de Lynn Flewelling. La tierra ha sufrido bajo el mandato de la reina loca, y cuando esta muere vuelve a sufrir aunque su hijo es una persona cuerda, ya que solamente una mujer puede heredar el trono.

¿Así que tener una mujer en el trono es más importante que tener un gobernador cuerdo, incluso si es un hombre? ¡Qué hermosa filosofía! Ese libro es una mierda frustrante ya que todos los personajes se la pasan asintiendo y hablando sobre las profecías, y cuidando de la princesa oculta, Tobin, hasta el punto de estar de acuerdo en crear un cordero de sacrificio, solo para que ella no esté sola, la pobre cosa meada.

Si no importa más nadie que tu monarca...

Si de alguna manera está bien que todos sufran por generaciones hasta que la persona «correcta» aparezca...

Si aquellos que pudieran ser buenos gobernantes son descalificados solo porque no tienen la sangre correcta, o porque lo dice un pedazo mierdero de poesía...

Piensa que dice eso acerca del Destino. Las fuerzas del bien van a lucir como sádicos. ¡El sufrimiento está bien, mientras La Profecía se cumpla!»

Perdóname, pero animaré a los chicos malos, que al menos luchan contra esta fuerza sádica.

### 4. NO CASTIGUES AUTOMÁTICAMENTE A LOS PERSONAJES IRREVERENTES

Demasiadas veces, aquellos que se burlan de las profecías en la fantasía son mostrados como seres estúpidos, lo cual es estúpido en sí mismo. ¿Quién en el mundo tendría alguna razón para creer en un viejo y un adolescente que tocan a tu puerta y claman que son los salvadores del mundo? Un poco de duda es al menos normal.

Pero a la mayoría de los personajes no les está permitido dudar. El viejo o vieja los manda a callar de inmediato, y entonces el chico hace algo «especial» de alguna estúpida manera, y el personaje dubitativo queda silenciado.

Veamos un Buen Ejemplo: en *Herederero del dragón marino* (*Sea Dragon Heir*), de Storm Constantine, el cual estoy leyendo ahora, su personaje principal se divierte cuando se entera de su herencia oculta, y piensa que todas esas mujeres pías que la rodean son un poco raras. Luego cambia su pensamiento, pero le fue permitido ese momento de duda, y también se le permite tocar el lado No Agradable de los poderes que su pueblo una vez adoró, lo cual hace a este libro tan diferente de cualquier otro que he leído recientemente, que si escuchas atentamente podrías oír mis chillidos de alivio.

## 5. NADA DE HEREDEROS REALES CRIADOS COMO CAMPESINOS

Este es el argumento que más odio en el mundo. Debería ser atado en un desierto, cubierto con miel y dejado allí para que las hormigas lo encuentren.

¿Cuánto lo odio? Déjame contar las maneras:

a) Ha sido usado por cada autor desde aquí hasta el más allá, y pienso que solo he leído dos libros que me han convencido de que podría funcionar.

b) Insinúa que ningún campesino del montón podría hacer esas mismas cosas por sí mismo, que la sangre real es la «razón» de todos los actos heroicos. Hora de hacer retroceder el tiempo y abofetear la independencia.

c) ¿Cómo diablos alguien que ha crecido en una villa aislada toda su vida puede estar preparado para las complejidades de la política y el gobierno? Usualmente, el viaje de fantasía es supuestamente para enseñarle eso, pero todavía no he visto ningún viaje que lo haya hecho. Todos son acerca del crecimiento interno, huir de enemigos y encontrar el Objeto de la Búsqueda.

Disculpame, ¿pero cómo cualquiera de esas cosas va a hacer un buen soberano?

d) Es usado como una excusa para la angustia. «¡Queeeé! ¡Soy adoptado! ¡He sido despojado de mi herencia! ¡Arghh! ¡Cuán malvado es el usurpador...!».

Y entonces, Limyaael asfixia al llorica del heredero con una sábana.

e) Hace lucir a los malvados como jodidos incompetentes. ¿Cómo se las arreglaron para matar a todos los otros miembros de la realeza, pero, de alguna manera se olvidaron de este?

Quiero que este argumento muera, muera, muera. Estúpida mierda.

## 6. CONSIDERA QUE ALGO VAYA MAL

Otro problema con el argumento del destino, especialmente entre autores aficionados, es cuán pequeñas son las pérdidas que sufren los personajes elegidos. Sí, puede que pierda el control sobre su magia o mate a su familia, pero, ¿has notado cuán pocas veces sucede esto? Su familia resulta que está viva, consigue entrenarse a tiempo para controlar su magia, y, de paso, se apodera del trono, tralala-tralala-¡MUERE!-¡MUERE!

Algunos autores lo hacen de forma contraria (Lynn Flewelling, de nuevo), y hacen que TODO lo malo le pase a su personaje predestinado. Esto hace que el personaje luzca pasivo y apeste a manipulación

del autor. «¡Pero, oh, mira como sufre! Ahora debes sentir lástima por ella!».

Lo siento, no la siento. Solo quiero golpear a esa llorica y decirle que crezca y se consiga una vida.

Como siempre, si debes usar el destino, intenta evitar estos extremos. Los personajes no deberían tener vidas encantadoras, pero tampoco deberían estar sentados inútilmente y dejar que la angustia los aplaste.

Hay una razón para que en los cuentos paródicos que escribo, las profecías estén equivocadas todo el tiempo, los herederos reales llorones son vistos como los jóvenes estúpidos que son y, el Destino es una fuerza estúpida la mayor parte del tiempo.

Odio esos clichés. Los odio.

## DIATRIBA 028. MUERTE Y ARMAS



Una mezcla extraña, para decir algo.

Ahora algo de Swinburne, de su *Himno a Proserpina*<sup>1</sup> en el que compara a la virgen María con Afrodita:

*Sí, una vez tuvimos la vista puesta en otra: pero ahora ella es reina, dijeron esos.*

*No como la nuestra, no como lo fue nuestra madre, un florecimiento de mares floridos,  
Vestida con el deseo del mundo así junto a su ropa, bella como la espuma,  
Y más rápida que el fuego ardiente, y una diosa, y madre de Roma.  
Porque la tuya vino pálida y sirvienta, y hermana de la pena; pero la nuestra,  
Su profundo cabello cargado con aromas y colores de las flores,*

*Rosa blanca entre las rosas, agua blanca, un resplandor plateado, una llama,  
Se inclinó hacia nosotros que le suplicamos, y la tierra se tornó dulce con su nombre  
Porque la tuya vino llorando, una esclava entre esclavos, y rechazada; pero ella  
Vino excitada desde mar cabalgando en una ola, e imperial, su pie sobre el océano.*

¡Y, ahora, la diatriba!

<sup>1</sup> N del T. Diosa griega de la fertilidad

Estas no me irritan por sí mismas, de la manera en que lo hacen las profecías. Solo que las personas lo usan de la manera equivocada la mayoría del tiempo.

### 1. CONOCE EL PROPÓSITO DE LAS ARMAS

Las espadas no son armas de lanzamiento. Los arcos largos son muy poderosos, pero necesitan una gran fuerza para cargarlos. Las picas retrasan las cargas de los caballos. Etcétera. Es deprimente cuanto sentido común se ignora por el bien de lucir «genial»; así vemos que los héroes de los autores aficionados corren por ahí lanzando sus espadas.

Los arcos son un problema especial. Por ejemplo, no puedes mantenerlos encordados todo el tiempo. No puedes cargar un arco largo sin un montón de práctica y unos brazos fuertes. La cuerda restallará fácilmente hacia adentro para golpear la parte interna del brazo del arquero, lo cual hace que muchas personas que dispararan por primera vez un arco terminen soltándolo. La práctica en la arqueología es tan necesaria como la de la espada.

Aun así, los autores aficionados siguen teniendo montones de gente que cogen un arco por primera vez, y disparan la flecha justo en el blanco, sin ninguna práctica.

Aquí es cuando es una buena idea mostrar a tus protagonistas entrenando, o, realmente si quieres saltarte eso y meterte dentro de «las cosas buenas», incluye protagonistas más viejos que razonablemente podrían haber entrenado solos hasta alcanzar cierto nivel. Nada de adolescentes milagrosos, por favor.

Y no necesariamente bases lo que sucede en lo que vez en las películas. La carga de los rohirrim colina abajo contra los orcos en TTT<sup>2</sup>, fue magnífica, por supuesto, pero también estuvo completamente mal. Los caballos deberían haber sido lanceados hasta la muerte. Los piqueros que se emplazan detrás de sus picas son la única manera de detener una carga de caballería. Semejante carga suicida puede convertirse en un buen modelo para algo que quieras que un general idiota haga en tu historia, pero no lo copies literalmente a menos que tengas una buena excusa.

### 2. APRENDE CIERTOS HECHOS ACERCA DE LOS CABALLOS

Diana Wynne Jones en *La dura guía a la tierra de Fantasía* remarca que los caballos en la tierra de Fantasía definitivamente no deben ser seres reales, porque pueden mantenerse avanzando por siempre sin pararse a descansar, y nunca parecen comer o cagar. Algunos

<sup>2</sup> TTT, *The Two Towers*, *Las dos torres*, segunda parte de *El señor de los anillos*.

consejos para evitar que parezca que tus héroes están montando animales mecánicos son:

Los caballos comen mucho, y no pueden comer de todo sin enfermarse. Alguna mención sobre comprar forraje para ellos haría más realistas a muchas historias.

A los caballos no pueden simplemente dejarlos por su cuenta cuando los héroes se detienen a acampar. Deben ser desensillados, peinados, alimentados, darle agua —una tarea hercúlea en sí misma si tu grupo no ha acampado cerca de una masa de agua—, y ser encadenados, o amarrados de alguna manera para que no puedan escapar. Cualquier grupo fuera de las tierras de Fantasía que traten a sus caballos como lo hace mucha gente en la fantasía aficionada despertarían la mañana siguiente para encontrar a sus caballos vagando por ahí, y probablemente medio muertos de hambre, ya que no pueden comer con los bocados en sus bocas.

Se necesita entrenamiento, para ambos jinete y caballo, para que estos respondan sin espuelas. Si tus personajes generalmente montan a pelo, no pueden hacerlo en caballos desconocidos. Los caballos que han sido amaestrados con silla y bridas responden a las señales de las riendas tan bien como al jinete, y,

simplemente se confundirían cuando alguien intente usar solo las piernas.

Todas esas personas trotando sobre caballos corcoveantes solo están siendo idiotas. Hay razones para que los pura sangre en el mundo real sean montados muy raramente: son demasiado salvajes. Las yeguas y los capones son muchos más constantes y menos propensos a desperdiciar las energías encabritándose salvajemente o intentando aparearse (a menos que las yeguas no estén en celo, por supuesto).

Los caballos de guerra tienen que ser entrenados también. Las posibilidades de que un caballo no entrenado patee deliberadamente o muerda a un enemigo, sin entrar en pánico por los sonidos de la batalla y el olor de la sangre, son minúsculas. Entrenar caballos toma tiempo, así que los caballos de guerra deberían ser valiosos en tu mundo.

En distancias cortas, los humanos pueden correr más rápido que los caballos, pero los caballos te atraparán al final. Y la única cosa que puede detener una carga de caballería son los piqueros o su equivalente (ver arriba). He leído algunas historias de fantasía de personas que corren más rápido que los caballos durante más de una milla o más, o rompen una carga de caballería de caballos de guerra entrenados a base de gritos. Mal.

### 3. LAS PERSONAS NO PROLONGAN LA VIDA TRAS UNA HERIDA FATAL SOLO PARA HACER DRAMÁTICOS DISCURSOS DE ÚLTIMA HORA

Las heridas fatales incluyen heridas a través del corazón, ingle o garganta la mayoría de las veces. Incluso cuando a alguien le han cortado la mayor parte de su garganta, y de alguna manera logra vivir por algunos minutos, no sería capaz de hablar. Lo mismo se aplica a las heridas en el corazón; el shock debería ser demasiado grande. Las heridas en los intestinos provocarán algún retraso en la muerte, pero de nuevo, es mucho más probable que la mente de las personas heridas esté más concentrada en el dolor que en decir algún proverbio o recitar alguna lección moral a tu joven héroe.<sup>3</sup>

### 4. LAS HERIDAS A TRAVÉS DEL CORAZÓN SON DIFÍCILES DE LOGRAR

Las costillas están en el camino. Puede ser hecho, definitivamente, pero a alguien sin entrenar e inexperto en medio de su primera batalla haría mejor yendo por la garganta o por la ingle, es difícil imaginar un golpe suertudo que corte todos los huesos (aunque es fácil de imaginar una hoja atrapada en ellos). Cortar la arteria femoral o la garganta causará una pérdida masiva de sangre y una

muerte rápida, son mucho más seguras que el corazón.

### 5. DE IGUAL FORMA, NO ES FÁCIL DECAPITAR A ALGUIEN

Se necesita un montón de fuerza, alguien que lo intente probablemente desperdiciará su tiempo cortando el cuello. Mientras tanto, un enemigo vendrá y te golpeará.

Las ejecuciones no son lindas ni limpias. Se estima que hicieron falta quince cortes para decapitar a María, reina de los escoceses. Si quieres que tu enemigo sufra, esta podría ser una buena idea, pero tu joven héroe poco entrenado que nunca ha manejado una hoja antes sería incapaz de realizar un corte limpio.

### 6. LA MUERTE APESTA

Los cuerpos que se quedan sin enterrar en un campo de batalla, especialmente en medio del verano, comenzarán a apestar. Esto puede hacer que las personas se enfermen. También, si no son enterrados a suficiente profundidad, pueden contaminar las aguas y hacer que las personas se enfermen. Es mucho más fácil construir fosas comunes o piras masivas, para las cuales se debe reunir un montón de madera, que crear tumbas individuales para cada héroe.

La sangre huele y nada agradable para cualquiera, excepto posiblemente para un vampiro. Si estrangulas a alguien,

<sup>3</sup> N del T. Pero en la historia hay una excepción. Se dice que cuando Brutus apuñaló a Julio César, le dio tiempo a cubrirse con la capa y recitar en latín: «¿Tú también, hijo mío?». Pero bueno, no cuenta, Brutus no era ningún joven héroe.

provocarás un último movimiento estomacal y eso apestará. A menos que tu punto sea enfatizar en la brutalidad de la guerra, no sería una buena idea hacer que tu rey vaya directo del campo de batalla a su coronación. Créeme, no olerá como una rosa.

#### **7. NO HAGAS UN EJÉRCITO «BUENO» Y OTRO «MALO»**

Si miras la historia, es muy probable que un ejército conquistador saquee, queme, esclavice, mate y viole como cualquier otro. A menos que tu héroe de alguna manera logre conquistar su reino con cien personas, o incluso mejor con cincuenta a los que pueda tener vigilados todo el tiempo, no tendría ningún sentido que los malos sean los únicos que hagan desear a los campesinos no haber nacido como tales. Es particularmente enfermizo insistir en que todo el mundo en el ejército de los buenos es un brillante parangón de la virtud, si el héroe lo que ha contratado son mercenarios. A los mercenarios se les paga, por su puesto, pero están allí probablemente por lo que puedan llevarse después de la batalla, víctimas incluidas.

La Batalla Entre el Bien y el Mal de alguna manera toma precedencia sobre todas estas pequeñas cosas, incluso cuando no debería.

# DIATRIBA 029. MAGIA. PARTE 1



Este será un *post* dividido en dos partes, porque si no sería absurdamente largo. Además, estoy segura de que mañana pensaré en más cosas que quiero decir.

¡Fragmento de un poema de Swinburne! de *El triunfo del tiempo* (*The Triumph of Time*), un poema acerca de perder el único amor de su vida y decidir no decirle que la amaba.

*Tus ágiles manos me atraen, tu rostro arde a través de mí  
Soy rápido en seguirte, ansioso de ver;*

*Pero el amor carece del poder para redimirme o deshacerme;  
Tal como he sido, sé que seguramente seré;  
¿Qué deberían hacer los tipos como yo?  
¡Nada!,  
Peor fuera mi papel si escogiera jugar;  
Pero lo peor es esto después de todo; si me conocieran,  
Ni una sola alma sobre la tierra sentiría lástima de mí.*

*Y no juego por su lástima; pero tú  
Si viste con tu alma el hombre que soy,  
Alabarías al menos que mi alma atravesada*

*En dos partes se rompiera para ti, de-  
testando las vidas que mienten;  
Las almas y labios que son compradas  
y vendidas,  
Las sonrisas de plata y besos de oro,  
El perro faldero ama ese lloriqueo mien-  
tras mastica,  
Los pequeños amantes que maldicen y  
gritan.*

## 1. SI BASAS TU MAGIA EN LA FUERZA FÍSICA, ASEGÚRATE DE QUE TIENE CONSECUENCIAS

Uno de los tipos más comunes de magia, y tiene la ventaja de ser muy fácil

de usar, es la magia que depende del cuerpo de forma semejante a la histamina. Esto está bien mientras imponga limitaciones. En la práctica, mucha magia como esta resulta no estar limitada, porque los protagonistas pueden casi siempre encontrar más fuerza, y porque muchas fantasías tienden a ignorar cosas como cuándo fue la última vez que los personajes comieron o durmieron, en favor de concentrarse en las «cosas importantes».

Imagina cuán difícil sería para un mago cuya fuerza mágica depende de su fuerza física, usarla cuando se siente como un perro cansado, no ha comido bien en días y está muy sediento. Para esto puedes imaginar cuán difícil resulta pensar en cualquier cosa que no sea tener la vejiga llena, cuando tienes la vejiga llena. Todas estas condiciones pueden ser razonablemente aplicadas durante una persecución por enemigos, por las que la mayoría de los héroes de fantasía pasan al menos una vez en el libro. A veces se hacen menciones fugaces sobre cómo los personajes no pueden encontrar otra cosa que no sea bayas para comer, pero el mago sigue disparando bolas de fuego tan fuertes como siempre.

Esto podría ser generalizado en una regla general: asegúrate de que las reglas de tu sistema mágico se apliquen siempre, si tu mago está a punto de desma-

yarse, entonces su magia debe también estar a punto de desaparecer.

## 2. NO ROMPAS TUS PROPIAS REGLAS SIN UNA BUENA RAZÓN

El ejemplo de esto que más me ha hecho quejarme son las historias que solo permiten tres deseos, y el personaje principal termina consiguiendo un cuarto. La mayoría de las veces, esto parece ser debido a la falta de memoria del autor, pero otras veces lo he visto justificarse así: ¡Bien, Syrenna es la heroína, así que por supuesto, tendrá otro deseo!

Cualquiera de esas dos razones no son más que vagancia. Es un desarrollo argumental perezoso, lo cual es mucho más difícil de perdonar.

Eres perfectamente libre de crear leyes arbitrarias sobre lo que puedes hacer o no con la magia, digamos, algo parecido a las leyes de la física. ¿Este tipo de magia solo es común con las mujeres? Grandioso. ¿Solamente los niños pueden crear flamas azules y el resto de las personas rojas? Bien. Pero no cambies de opinión a mitad de la historia. La mayor libertad creativa la puedes tener cuando creas un bosquejo de lo que quieres, el principio de la historia. Más tarde, si has cambiado de ideas, deberías haber pensado en todas las posibles consecuencias, si hay un par de reglas que dependen una de la otra, alterar una

alterará la otra, o, debería, y recuerda que te has condenado a revisar todo el texto y cambiar todos los lugares en que se aplica esa regla para que todo tenga coherencia.

## 3. NO LE DES LA MAGIA MÁS PODEROSA A LOS CHICOS BUENOS

Si parece que los enemigos malvados son incompetentes y poco poderosos, ¿cuál es la gracia de luchar contra ellos? El lector muy probablemente bostezará y negará con la cabeza, mientras tu historia sin suspenso se desarrolla. También parecerá muy extraño que los chicos no tomen simplemente un atajo mágico y terminen la guerra. El autor usualmente pone obstáculos verdaderamente ridículos en el camino de los héroes para justificar desequilibrios igualmente ridículos.

Línea final: Si tu chico bueno puede leer la mente de las personas, lanzar bolas de fuego y revivir a los muertos, el villano debería ser al menos capaz de enviar una plaga.

## 4. NO DEJES TUS TRAMPILLAS DE ESCAPE A LA VISTA

Un truco favorito de la fantasía es dejar que los desvalidos ganen, y la manera favorita de hacerlo es dejar un agujero dentro de un encantamiento mágico o juramento que el héroe pueda usar a su favor. Sin embargo, la mayoría de los autores de fantasía no son lo suficiente-

mente habilidosos como para encubrirlos, haciéndolos parecer al final como si esta fuera una salida plausible, pero evitando revelar su mano demasiado temprano. Si tu héroe recoge un dije que el viejo y sabio mago le dice solemnemente que conserve, puedo garantizarte que la mitad de la audiencia estará gritando «¡dispositivo argumental!»

Hay varias maneras de evitar que tus agujeros sean solo artículos de trama. Una es imbuirlos con un elemento real de suerte o riesgo; el héroe usa el amuleto mágico varias veces y este lo traiciona un par de veces, lo cual significa que no puede estar seguro de que funcionará cuando se enfrente a los malos. Otro modo es hacer que los chicos malos puedan usarlo con la misma facilidad (esto significa que el riesgo de que se lo roben, encuentre y usen contra el héroe es real). O que otro personaje, no completamente leal al héroe, se haga cargo de él, y puesto que el héroe no puede controlar las acciones de los otros personajes, no sabe si esa persona lo ayudará.

Si nada de esto funciona, haz que el amuleto necesite un verdadero sacrificio. Si el héroe lo usa, entonces salva el mundo, pero destruye a su amor verdadero. Algo como esto puede terminar como un melodrama barato, pero también podría terminar forzando a tus personajes a tomar verdaderas decisiones morales

y hacer ver que la victoria es pírrica, lo cual es por mucho mejor que si no es más difícil que un vulgar paseo por las montañas.

### 5. NADA DE CLICHÉS INOCENTES

Este es otro de esos vehículos narrativos que escojo como ejemplo específicamente porque los odio. Un cliché inocente se da cuando el lado del mal no puede usar una pieza en particular de la magia o un dispositivo en particular porque solo puede ser usado por alguien «verdaderamente inocente», «el lado del bien», o «los puros de corazón». ¡Qué truco tan barato! Convierte a tus personajes en recortes de cartón blanquinegros y no dejan ninguna duda de quién es el Bueno y quién es el Malo, y desaparece todo el suspenso. Además, ¿qué tipo malvado inteligente que se respete dejaría la magia o el dispositivo tranquilo allí, en vez de intentar destruirlo?

Mucho mejor, digo, es hacer moralmente ambiguos a los personajes que obtengan esa magia o dispositivo, y convertir toda esa estupidez en una confusión. O, simplemente, no tenerlos en absoluto.

### 6. NO TE SALTES LOS DETALLES SOBRE LA MAGIA DESTRUCTIVA SOLO PORQUE EL LADO BUENO ESTÁ USÁNDOLA

No puedo decirte el número de fantasías que he leído donde el lado malo usa terribles magias que son descritas con

horribles detalles, los intestinos desparramándose, las personas siendo rostizadas vivas, los gritos de las personas buenas que mueren, mientras que de alguna manera cuando los buenos usan una magia igualmente de poderosa y destructiva, no hay gritos ni nada más allá de un ligero olor a carne asada. Algunas veces la magia que emplean los buenos se usa para «limpiar» el lugar donde están las fuerzas del mal, sin ninguna referencia al hecho de que los chicos buenos acaban de destruir una multitud de seres vivos. Si esos seres vivos fueran buenos, créeme, el autor se hubiera referido a ello como terrible.

No hagas esto. Las personas quemadas no huelen bien, no importa a quien guarden obediencia. Las magias poderosas y destructivas pueden inspirar temor, pero no deberían ser solo atemorizantes en las manos de los «buenos» y horribles en las manos de los «malos».

### 7. MANTÉN UN OJO SOBRE EL REALISMO DE LAS LIMITACIONES DE TU MAGIA

Una de las cosas agradable sobre los sistemas mágicos en los libros de Harry Potter, aunque a veces parece demasiado simple, es cuán fácil sería destruir la magia al igual que usarla. Toma la varita de un mago o rómpela y quedaría casi indefenso, a menos que sea una de las pocas personas que son poderosas y especializadas (como los animagos).

De igual manera, si tienes un sistema de magia que depende de sutiles gestos con las manos y palabras arcanas, tapar la boca de un mago y atarlo (puedes romper sus manos), sería una manera muy sencilla de sacarlos del juego.

Aunque eso parece no ocurrírsele a los villanos a que se enfrentan estos magos. Estos solo se sientan y se quedan boquiabiertos mientras los magos devastan sus filas.

Línea final: Tus magos nunca deberían ser todopoderosos, y nunca deberían descubrir milagrosamente una manera de salir de cada situación donde son débiles. Incluso si tu magia depende de algo exterior al mago, como gestos arcanos o una fuente de poder en alguna parte del mundo, más que de lo que hay en su interior, eso no debería ser una excusa para tenerlo por ahí lanzando montañas sobre quien se le oponga. Por ejemplo, ¿cuáles son las limitaciones físicas de su fuente de poder? ¿No sería un mago más poderoso mientras más cerca esté a ella, y más débil cuando se aleje? Uno esperaría que fuera así, pero esto no parece afectar realmente a la mayoría de los usuarios mágicos (o encuentran modos de burlar esto, como en el mundo de Mercedes Lackey, en el que la magia proviene de nodos de poder, y las personas que han agotado uno

simplemente van hacia el siguiente más fresco).

La magia siempre debería venir con alguna debilidad, lo mismo si es una complicada teoría arcana, o algo tan simple como la vieja prohibición del hierro frío y la sal para mantener dañar la magia de las hadas.

Sí, definitivamente tendré más mañana.

## DIATRIBA 030. MAGIA PARTE 2



Y, como siempre, un poema de Swinburne primero...

Este es de *Amor en el mar*.

*¿Dónde te desembarcamos, cariño?  
Sobre campos de pies de hombres ex-  
traños,  
¿O en campos cercanos a casa?  
O donde estallan las flores de fuego,  
O donde las flores de nieve,  
¿O flores de espuma?  
Hoy estamos en las manos del amor.*

*Desembárcame, dijo ella, donde el amor  
No muestre sino un asta, una paloma,  
Un corazón, una mano.  
Una costa como esa, querido,  
Yace donde ningún hombre acudirá,  
Una tierra sin sirvientas.*

### RECONSIDERA ALGUNOS TROPOS COMUNES QUE ACTUALMENTE NO SIGNIFICAN NADA

Por ejemplo, he leído muchas historias en las cuales los magos tienen bolas de cristal, cráneos y mascotas, pero nunca

los usan. Esto se extiende a los libros publicados; en Harry Potter, los búhos entregan el correo, pero los gatos, ratas y sapos, aunque son admitidos como mascotas, no parece que ayuden en algo a sus propietarios a estudiar magia. ¿Por qué están allí entonces? Probablemente para darle al mundo una sensación «mágica». Pero aun así, a menos que la historia lo necesite, probablemente sea mejor olvidar estos tropos. Muchos autores aficionados los reducen al nivel de clichés sin significado.

(Las mascotas inútiles serán probablemente parte de mi diatriba sobre «animales en la fantasía»)

### INTENTA ENCONTRAR MANERAS IMAGINATIVAS DE TRANSFERIR EL CONOCIMIENTO

La manera usual es a través de una academia o una estructura de escuela, donde los estudiantes aprenden de sus profesores y libros. Pero no es la única manera en que las personas adquieren conocimiento, especialmente en las sociedades parecidas a las medievales en las que muchas personas no pueden leer, y probablemente no todo el mundo nació cerca de una academia. ¿Y cómo adquirieron sus conocimientos los primeros magos, aquellos que escribieron los libros y no tuvieron ningún profesor?

Posiblemente algunos magos jóvenes puedan practicar ejercicios, o adquirir control por su cuenta, o reuniendo consejos de su padre, un familiar, o un amigo que también es capaz de hacer magia y le enseña, o tiene una teoría sobre cómo hacerlo. Por supuesto, esto asume que todos en tu sociedad no son magos y que la magia es algo relativamente raro. Ese no necesita ser el caso. Si la magia es común, entonces las academias formales serían innecesarias, así como se asume en la mayoría de los mundos de fantasía respecto a otras habilidades como el lenguaje y la costura. Los niños aprenderían como aprenden

otras cosas, y probablemente no piensen en ello como algo diferente a otros aspectos de sus vidas.

Lo cual me lleva a mi tercer punto.

### SI LA MAGIA ES COMÚN, DEBERÍA SER USADA CON PROPÓSITOS COMUNES

Hay muy pocas personas a las que no les guste evitar el trabajo. Incluso si hay complicadas teorías arcanas acerca de por qué no se debería encender un fuego con magia meramente para evitar levantarse del asiento, esas personas lo ignorarán de cuando en cuando (de la misma manera que en nuestro mundo se ignoran leyes menores como cruzar la calle sin mirar a ambos lados si lo encuentran inconveniente). Esto se vuelve especialmente real si hay personas en tu mundo que tienen suficiente dinero y tiempo para vivir por encima de los niveles de subsistencia y comienzan a pensar en maneras para mejorar sus vidas. En la mayoría de las sociedades medievales, al menos los nobles estarán a ese nivel, y si tu sociedad está estructurada alrededor del Renacimiento, en vez de seguir los patrones de la época medieval temprana, habrá también una clase media.

No hay razón para que la magia común, que es relativamente barata, tanto por el costo de los materiales arcanos como por los poderes que los magos pueden

renovar tan solo con comer y dormir, no sea la tecnología de su propio mundo.

Si hay un mago que puede copiar las cartas que lee, y hacerlas aparecer en una página diferente, no hay razón para desperdiciar tiempo copiando manuscritos, o para desarrollar la imprenta. Por supuesto, este talento en particular podría ser raro y estar restringido a aquellos que puedan permitírselo, lo cual podría significar que otros tengan una razón de fuerza para volcarse hacia la tecnología. Pero no hay ninguna razón en particular para que ese talento deba mantenerse único, ni tampoco para que ese mago no venda sus habilidades al mejor postor. ¿Si un noble no puede permitírselo, por qué no buscar otro?

La magia ciertamente puede ser sagrada y especial y muy rara en tu mundo, y con gran éxito (La saga *Canción de hielo y fuego* de Martin es una que no tiene mucha magia en su primer libro, y aun así, las personas en Poniente se las arreglan bastante bien sin ella). Pero si no es así, si es barata porque los materiales son baratos o por lo común del talento, ¿por qué darle ese estatus especial? Dependientes como somos de la tecnología, la mayoría de nosotros no se maravilla cada vez que un televisor se enciende, y no habría ninguna razón para que un campesino se quede boquiabierto cuando ve que alguien hace

subir el agua colina arriba si lo ve todos los días. Estaría mucho más preocupado tratando de averiguar cuál es la eficiencia de su molino.

### RECONSIDERA LAS MAGIAS DIVIDIDAS POR GÉNERO

Esto no es porque necesariamente sea una mala idea en sí, sino porque genera muy pocas cosas nuevas. Las mujeres tienden a ser sanadoras y tener magia defensiva, y los hombres la magia violenta, incluso cuando la sociedad no está dividida en los roles tradicionales de género. Algunas veces esto se ha relacionado con la capacidad de la mujer como portadora de vida, por lo que no deben ser manchadas por la violencia, o algo así.

Las personas que usan estos argumentos nunca han visto una leona, una madre oso o cualquier otro animal hembra que defiende a sus crías. La violencia no parece tener nada que ver con la habilidad para portar las crías, y sí con la percepción humana de que no está bien que las mujeres sean violentas.

Si tienes una magia dividida por géneros, está bien darle a las mujeres la habilidad de disparar bolas de fuego por todos lados si quieres hacerlo. Está bien dar a los hombres magia relacionada con la panadería y la costura. Por supuesto, eso podría requerir una inversión completa

de los géneros en tu sociedad, lo cual podría fácilmente ser tan aburrido como lo habitual. De cualquier manera, si usas específicamente magia basada en el género, intenta usar de maneras nuevas e innovadoras, o al menos asegúrate de que refleje los roles de las sociedades en las que las estableciste. ¿Por qué debería una mujer que no muestra mucho interés en atender a los enfermos estar confinada a la magia de sanación? ¿Por qué debería un hombre que es un cobarde tener que lanzar montañas sobre las personas en las batallas? Puede ser más interesante hacerse estas preguntas y lidiar con ellas, que solo asumir que todos en estas sociedades tienen que ser lo mismo.

### SI LA MAGIA ESTÁ MURIENDO EN TU MUNDO, DALE UNA RAZÓN JODIDAMENTE BUENA

Hubo una razón jodidamente buena en el mundo de Tolkien; los elfos estaban destinados a marcharse del mundo ate que los hombres, y su «magia» es primariamente el reflejo de sus largas vidas, conocimiento y habilidad para relacionarse con el mundo que los rodea en una forma que los hombres no comprenden. Cuando se van, la magia también lo hace. Sin embargo, he leído de mundos de fantasía donde la magia está muriendo principalmente por conveniencia del autor, no porque haya una razón inherente al mundo mismo.

Si tu argumento lo requiere, justifícalo. Está bien, quieres que tu héroe sea especial porque tiene una poderosa magia mucho después de que los magos han reinado y muerto. Pero, ¿cuál es la razón para esto? No debería ser solo para hacer a tu héroe especial. ¿Es el elegido de un dios? ¿Y por qué ese dios ha traído de vuelta la magia al mundo justamente ahora? ¿Necesita enfrentar a un poderoso enemigo que es un mago? ¿Y por qué magia en vez de un fuerte brazo derecho? Etcétera.

### NO SIEMPRE ESCRIBAS BAJO LA SOMBRA DE UN IMPERIO MÁGICO MAYOR

La mayoría de los mundos de fantasía tienen un periodo en el cual la magia fue mucho más común y grandiosa que lo que es ahora, y los magos modernos vagan por el mundo intentando comprender las maneras y artefactos de los antiguos. Pero nunca se ofrece ninguna explicación (o al menos es rara) sobre por qué la magia se desvaneció, ni sobre por qué cada una de las generaciones siguientes han sido aparentemente tan idiotas que ninguno de los artefactos puede ser usados de manera confiable.

¿Por qué sucede esto? ¿Por qué no escribir desde la cima de un imperio mágico? ¿Por qué no escribir acerca de alguien que se las ingenia para descubrir qué pasó con todo, o recuperar el conocimiento?

Esto es otro tropo, como el de la magia dividida por géneros, o la magia moribunda, que puede funcionar bien, pero que la mayoría de los autores raramente se molestan en explicar. Hubo un poderoso imperio mágico. Eran malvados. Se destruyeron a sí mismos. ¿Qué los hace más malvados que los humanos modernos? ¿Qué le sucedió a su magia? ¿Cómo sabemos nosotros que se destruyeron a sí mismos? Preguntas a las cuales la misma respuesta parece ser: No preguntes.

#### TRATA DE DARLE A TU MAGIA UNA BASE METAFÍSICA

Esto no significa que la magia pueda ser explicada a través de leyes tan claras como las de la física (aunque, por supuesto si tienes una academia con magos longevos dedicados solo a la investigación, no hay razón para que no haya respuestas a estas preguntas).

Pero alguna explicación de la magia, aunque no sea siempre una fundamentación, es a menudo agradable, incluso si estuviera equivocada.

¿Cuál es la diferencia entre una explicación y una fundamentación? Consideraría un fundamentación de que exista la magia algo como, «El mundo moriría sin ella» o «Los dioses lo dicen» Una fundamentación responde a un porqué. Una explicación, pienso, está más en la línea

de, «Bien, la magia funciona de esta manera, y viene de esto, pero realmente no sabemos por qué existe en el mundo. ¿Por qué hay árboles en el mundo? ¿Por qué los caballos adoptaron la forma de caballos y no la de danzantes bolas de energía? ¿Por qué los dioses escogieron crearnos a los humanos y no a los elfos? Dime.

Una explicación puede trabajar mejor que una fundamentación, ya que si la magia es una parte natural del mundo, y especialmente si es común, ¿por qué todos deberían quedarse boquiabiertos con ella e intentar explicársela a alguien cuando es como intentar explicar el origen de los árboles y las flores?

Esto fue divertido.