



IKORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

JUNIO 2019

SUPLEMENTO 6

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 51-60

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 6 con las diatribas de Limyaael. Esta vez de la 51 a la 60 en las que la elfa aborda temas siempre interesantes como los prólogos, creencias, el entrenamiento de los héroes y las batallas, entre otros. Esperamos que les resulten útiles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Portada:

Anomander Rake de la saga *Malaz: El libro de los caídos* de Steven Erikson

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

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

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

ÍNDICE

- 4 Diatriba 051. Creencias y Prejuicios
- 7 Diatriba 052. Prólogos
- 10 Diatriba 053. El entrenamiento de los héroes
- 13 Diatriba 054. El ritmo en la fantasía
- 16 Diatriba 055. La estructura de los puntos de vista
- 20 Diatriba 056. Información dentro y fuera de la historia
- 24 Diatriba 057. Guerras no definitivas
- 28 Diatriba 058. La batalla final
- 33 Diatriba 059. Terminar un libro de fantasía sin una batalla
- 36 Diatriba 060. Claridad, explicaciones y metáforas

DIATRIBA 051. CREENCIAS Y PREJUICIOS

Fragmento de un poema de Swimburne que me hace sonreír. «*El Panteísmo más elevado en una cáscara de nuez*» (una parodia del poema de Tennyson «*El Panteísmo más elevado*»)

Uno, que no es, vemos: sino uno, a quien no vemos, es

De seguro esto no es eso: pero eso es seguramente esto

Si el trueno puede ser sin el relámpago, el relámpago puede ser sin el trueno

La duda es fe en general, pero la fe en general es duda.

No podemos creer por una prueba: Pero ¿podríamos creer sin ella?

¿Por qué, y adónde, y de qué manera? Pues la cebada y el centeno no son trébol:

Ni las líneas derechas, curvas: Y aun así encima es debajo y encima.

Dos y dos pueden ser cuatro: pero cuatro y cuatro no son ocho:

Destino y Dios pueden ser dos: pero Dios es lo mismo que el destino



Pregunta a un hombre lo que piensa, y obtén de un hombre lo que siente:

Dios, una vez atrapado en el hecho, te muestra un buen par de talones.

Cuerpo y espíritu son gemelos: Solo dios sabe cual es cual

El alma se acucilla en la carne, como un calderero borracho en una zanja.

risillas

Tengo a un gran prejuicio en contra de la «fantasía de mensaje», ese tipo de fantasía escrita solamente para promover un punto de vista social, político o religioso del autor a expensas de la historia, la ambientación, los personajes, y casi cualquier maldita cosa. Ahora voy a intentar discutir algunas formas de evitarlo.

1) ACEPTA LA IDEA DE QUE NO TIENES QUE EXPRESAR TODAS LAS FACETAS DE TUS ACTITUDES EN UNA HISTORIA

Puede que estés escribiendo fantasía feminista, pero eso no significa que tocarás el tema del aborto, los derechos lésbicos, la destrucción del patriarcado, la pornografía,

la violación, las viudas destrozadas, las publicaciones feministas, el arte feminista, la intersección entre la raza y el sexismo, y muchos, muchos otros problemas del movimiento feminista en el pasado y el presente. La única excepción podría ser si estás escribiendo acerca de un movimiento feminista que se está desarrollando en otro mundo, y nunca he visto eso. Usualmente, es la heroína, junto con uno o dos personajes femeninos adicionales, como un pequeño grupo de brujas, que intentan mejorar sus posiciones, no todo un grupo.

Resultado final: No hagas de tu historia un fregadero para todas las facetas de tus creencias. Mientras gastes más tiempo en predicar, menos tiempo gastarás en construir un mundo, y un argumento que haga que las personas le den la bienvenida a tu mensaje en vez de bufar de disgusto con él y marcharse. Si quieres escribir acerca de cómo la heroína escapa de una relación abusiva, entonces escribe sobre eso, sin hacer que descubra de alguna manera cada problema feminista bajo el sol.

2) APRENDE CUÁNDO ESTAS DEMASIADO CERCA DE UN PROBLEMA COMO PARA ESCRIBIR SOBRE ÉL

He leído libros y cuentos cortos que prácticamente gritan los propios problemas del autor con el abuso infantil, violación, sus padres, el ecologismo, los valores de la familia, o determinada religión. Si sientes que te estás volviendo tan emocionalmente involucrado que comienzas a usar a tus perso-

najes como sustitutos de las personas en tu vida, RETROCEDE. Sí, la escritura puede ser una gran terapia, pero también puede ser un medio para el escritor de evitar confrontar en la realidad lo que salió mal en su vida, y acumular castigo sobre un personaje ficticio que no puede defenderse.

Incluso más que eso, pienso que no hace una buena historia. Los lectores que escogen un libro de fantasía esperan una fantasía, no la resolución de los problemas del autor. Si escribes como terapia, te sugeriría mantenerlo como un diario. Y si vas a usar un problema que tenga mucha resonancia emocional para ti, debes conocer bien la diferencia entre la reacción del héroe, y lo que desearías que hubiera sucedido en tu propia vida.

3) CONOCE EL «CANON»

Me refiero a los libros en tu subgénero en particular, tanto en la fantasía feminista como en la fantasía cristiana. Léelos cuidadosamente. Nota los clichés, las maneras en que los autores manejan su punto con gracia y la forma en que fallan, los mensajes que han sido usados hasta el cansancio, y los que todavía podrían tener alguna chispa de vida dentro de ellos. Si escribes un fantasía derivativa, que solo es una mímica de lo ha sido hecho antes, sabiéndolo o no, puedes capturar a los fans de ese subgénero en particular, pero fallarás con el resto.

Eso implica un fallo en un nivel diferente al puramente artístico (aunque pienso que el fallo a nivel artístico es el más importante).

Después de todo, si quieres expandir tu punto de vista sobre un tema en particular, ¿por qué demonios solo querrías hacerle coro a lo que ya se ha dicho?

4) NO IDENTIFIQUES A LOS PERSONAJES COMO OBJETIVOS

Las fantasías feministas tienen a sus Bastardos Misóginos Designados, que vienen en variedades como los Cazadores de Brujas Malas y el Príncipe Estúpido. Las fantasías cristianas tienen a los No Creyentes que se Arrepentirán Realmente Rápido de No Serlos. Las fantasías wicanas tienen a sus Imbéciles que Odian la Naturaleza.

Detente.

¿Por qué, oh, por qué los autores quieren crear blancos vacíos en vez de personajes? La tarea primaria debería ser crear personas, no objetivos para la crítica ácida y los discursos terapéuticos del autor (mira el punto dos). Estos antagonistas nunca tienen argumentos inteligentes, elaborados o ingeniosos, o incluso persuasivos, pero de cualquier manera se las arreglan para conseguir inmensas cantidades de seguidores. Eso no tiene ningún sentido.

Trata de pensar desde el punto de vista de tu antagonista, o al menos haber pensado lo suficiente como ellos para escribirlos. ¿Pregúntate a ti mismo por qué esas personas podrían creerle? Al respecto, pregúntate a ti mismo ¿por qué las personas creen cosas diferentes a ti en el mundo real? La

respuesta no es «¡Porque ellos son estúpidos ¡Yo soy inteligente!» Alguien está siendo estúpido aquí, por supuesto, pero no es el pobre personaje de ficción que está haciendo solamente lo que el autor les dice, o las personas reales que creen sinceramente en sus puntos de vista.

5) TAMPOCO HAGAS DE LOS PERSONAJES UN MEDIO PARA EXPRESAR TUS OPINIONES

Para regresar a los tres ejemplos que listé encima: Tenemos heroínas alegres que predicán acerca de la maldad de los hombres y obligan a estos «hombres fuertes» en su historia a comportarse servilmente y a adorarlas. O cristianos que salvan el día mirando fijamente al cielo, y rezándole en todo momento. O heroínas wicanas de la Nueva Era que aman a sus felices mariposas cantantes y danzantes y conejos. Son pías, alegres, predicantes y salvan el día, mientras yo lanzo el libro al otro lado del cuarto.

Diría que no es una buena idea crear nunca un personaje con el que estés de acuerdo completamente. La tentación sería demasiado grande de usarlo para predicar a través de él o de ella, y usar la narrativa para beneficiarlo solo porque sí.

Hablando de eso...

6) NUNCA USES ABSOLUTAMENTE LA NARRATIVA PARA CASTIGAR O RECOMPENSAR PERSONAJES

En una fantasía de mensaje, puedo decirte

quién tendrá el final feliz desde el comienzo, porque solo un personaje está en lo correcto, y el otro está equivocado, equivocado, equivocado.

Discúlpame, pero, ¿Por qué tu heroína debería tener un final feliz solo por ser wicana? ¿Por qué no dejar que haga cosas heroicas, le plante cara a la oscuridad, y quizás confrontar las propias limitaciones de sus creencias? Siempre pienso en los héroes y heroínas como personas que hacen cosas heroicas, no personas que creen o dicen las cosas correctas. Si alguien cree de todo corazón que debería amar a toda la humanidad pero nunca hacer nada por ella, la consideraría no una heroína sino una mujer que gruñe sobre ayudar a sus vecinos pero nunca lo hace.

7) ESCRIBIR DESDE MÚLTIPLES PUNTOS DE VISTA PUEDE AYUDAR A SUPERAR LA FANTASÍA DE MENSAJE

Es increíble lo que un buen punto de vista puede hacer (definido no como el que estas usando solo para reafirmar el mensaje de que X apesta o Y es grandioso). El lector puede comenzar a preguntarse si realmente debería tomar tan seriamente a la heroína amante de los conejos, cuando esta otra mujer belicista está luchando porque cree sinceramente que está haciendo lo correcto. Introduce un tercer y cuarto punto de vista, y el lector podrá ver que hay al menos tres lados en la discusión. Puede que a algunos personajes ni siquiera les importe el

supuesto problema que trata el libro, lo cual la haría parecer mucho menos una fantasía de mensaje.

Pienso que esto funciona a las mil maravillas. Deja que la historia y los personajes sean las cosas importantes, en vez del mensaje que quieres que transmitan y, puedes darte cuenta de que la historia transmite el mensaje bastante bien, como una opción entre varias, sin que siquiera el lector lo note.

Me he sentido tentada a escribir fantasía de mensaje, pero gracias a todos los dioses en que puedes creer, nunca lo he llevado a cabo.

DIATRIBA 052. PRÓLOGOS

De nuevo, la mayoría de esto son consejos prácticos, pero hay un montón de prólogos de fantasía que tienen una forma lamentable, así que esos consejos prácticos podrían ser necesarios.

1) NO HAGAS LOS PRÓLOGOS DEMASIADO LARGOS

Personalmente tiendo a tener como máximo cinco páginas, preferiblemente más cortos. He visto libros con prólogos que eran mucho más largos y aun así funcionaban, pero en cualquier caso, los prólogos no deberían ser tan largos como un capítulo.

¿Por qué no? Tres razones:

a) Si el prólogo está en la tradición de la mayoría de los prólogos de la fantasía (verás mi lista de quejas debajo), entonces solo retrasa la acción principal de la historia más que contribuir con ella, y previene a tu lector de conocer e interesarse por los personajes principales.

b) La mayoría de las personas asumirán, correcta o incorrectamente que el prólogo es menos importante que el primer capítulo, y se impacientarán cuándo se extienda y extienda.

c) No comenzar la historia en el capítulo 1



hace parecer que no has comenzado todavía la historia.

Siguiendo esa línea...

2) CONSIDERA SI REALMENTE NECESITAS UN PRÓLOGO

Si inicias la historia con tu personaje principal desde el comienzo, y casi siempre te mantienes en su cabeza, no pienso que necesites uno. Si estás hablando de eventos que no se volverán importantes para la historia hasta un

largo tiempo después, entonces simplemente estás creando un vertedero de información basura, dando información que debería ser urdida dentro de la trama. Examina por qué el prólogo está allí. ¿Qué le agrega a tu novela de fantasía que un primer capítulo no haría?

Por supuesto, muchos prólogos de novelas de fantasía están allí por razones específicas. Voy a discutir los diferentes tipos de prólogos vistos arriba y los problemas de cada uno de ellos.

3) SI TIENES UN PRÓLOGO QUE RELATA UN MITO O LEYENDA DE TU MUNDO, INTENTA ASEGURARTE DE QUE ES RELEVANTE

Esto en ocasiones puede ser hecho bien, mira la primera parte de *La Comunidad del Anillo* de Tolkien, donde se cuenta un montón de historias sobre los hobbits, o el prólogo de *El Tapiz de Fionavar* de Guy Gavriel Kay que cuenta del encarcelamiento de su señor oscuro, Rakoth Maugrim, pero no siempre funciona. (He conocido a muchas personas que se han aburrido con «Acerca de los hobbits», y nunca siguieron leyendo *El Señor de los Anillos*)¹ Puede ser muy molesto leer acerca de las proezas de los dioses, el ocultamiento de algún tesoro, o sobre alguna profecía, y entonces caer directo en la vida de nuestro Ordinario Héroe Campesino 2,876,942 sin ninguna indicación de cuando los dioses, la profecía o el tesoro regresarán. Este es el tipo de prólogos que más tienta al autor para convertirlo en vertedero de información. Sí, tienes que establecer un montón de información sobre tu mundo, pero ningún prólogo o capítulo debería ser una excusa para hablar, hablar y hablar acerca de leyendas, historia, o la teología del mundo.

Finalmente, encuentro que un montón de estos prólogos no funcionan porque los autores no tienen una comprensión del lenguaje de los mitos. Y terminan sonando como malas imitaciones de la Biblia, o de las leyendas griegas,

¹ N. del T. Yo me cuento entre esos, *El Hobbit* me gustó, pero el *Señor de los Anillos* es muy tedioso para mi gusto.

y tales cosas no constituyen un buen comienzo para tu historia.

4) INTENTA NO TENER UNA BRECHA TAN GRANDE ENTRE EL PRÓLOGO Y EL PRIMER CAPÍTULO

Incluso cuando el prólogo trata sobre seres humanos ordinarios, y no de dioses, estos tienden a hablar sobre profecías, o algunas veces alguien mata a otra persona, y entonces la historia propiamente dicha comienza cientos o miles de años después. De nuevo, esto puede ser muy irritante. ¿Qué tiene de malo comenzar con tus personajes principales, con los que se supone los lectores deberán preocuparse, en vez de estas personas que solamente aparecerán brevemente y entonces desaparecerán? Incluso si regresan, no será hasta muy tarde en la historia, causando de nuevo otra molesta disyunción pues el lector es separado de la historia del personaje principal, y debe intentar recordar algo de los magos del prólogo.

Hecho malamente, estos prólogos también chupan todo el suspenso de la historia. Si el héroe está buscando la Copa Dorada de Weebledom, y los lectores saben desde el principio que está escondida en la cima de las montañas de la Perdición, entonces no habrá sorpresa, ningún involucramiento dentro de la búsqueda del héroe. El lector ya conoce el final. «Sí, está escondida en la cima de las montañas de la Perdición, cuán excitante... solo que no lo es pues ya el prólogo me lo dijo antes.» Un bostezo.

5) EVITA EL MOLESTO PATRÓN DE CONTAR ALGÚN EVENTO TRAUMÁTICO DE LA VIDA DEL HÉROE EN EL PRÓLOGO Y ENTONCES SALTAR DIEZ O VEINTE AÑOS Y COMENZAR LA HISTORIA

Se supone que esto sea una buena transición porque evita tener que contar los eventos dramáticos como flashbacks y también muestra al lector como el héroe está lidiando con lo que sea que le haya ocurrido. El problema con esto es el mismo que casi siempre persigue a los personajes que han sido víctimas de los Traumas Motivados por el autor: se presume que el héroe o heroína nunca ha comenzado a sanar, y él los mantiene encerrados y afeerrados al todopoderoso trauma. Incluso si la familia entera de la heroína fue masacrada frente a sus ojos cuando tenía ocho, para cuando tenga veintiocho, es de esperar que ya no tuviera pesadillas todas las noches, ni comenzara a gritar cuando viera sangre. Si no es así, entonces hay algo realmente mal con ella. Y no, no creo que ese tipo de herida psicológica pueda ser sanada tampoco descubriendo que tiene magia y un destino.

Si realmente quieres mostrar como alguien se recupera de una herida traumática, entonces diría que la mejor apuesta es comenzar la historia entre seis meses y un año después, como máximo. Y si quieres mantener a tu héroe ajeno sobre qué causa realmente que su compañero esté tan callado y taciturno, entonces te sugiero que no muestres el trauma de su compañero en el prólogo, claro, a menos que quieras que tus lectores, que lo

saben, comiencen a pensar que tu héroe es estúpido por no averiguarlo.

6) NO CREES, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, UN PRÓLOGO QUE SOLO SEA RELEVANTE AL FINAL DEL TERCER LIBRO O UN POCO ANTES

Esta es una de las razones, pienso, por qué «Acerca de los hobbits» funciona, no detalla a una raza que solamente conoceremos cuando los héroes caigan en su tierra escondida en el segundo libro, sino una raza que son los héroes, y sobre quiénes Tolkien quiere que sepamos y reconozcamos desde el principio. Por otra parte, he leído demasiados libros de fantasía donde los magos esconden algún tesoro, y entonces aparecen y hacen algún anuncio dramático sobre él alrededor del final del segundo libro, tiempo para el cual la audiencia ya ha olvidado quién es él. ¿Cuántas veces te has encontrado con un anuncio dramático en un libro de fantasía y has reaccionado, «¿Quién? ¿Qué? ¿Por qué importa eso?»

Puedo decirte cuantas veces lo he hecho: demasiadas jodidas veces. Y tengo una muy buena memoria, suficiente para no necesitar un índice de personajes. Cuando un autor usa este tipo de truco, es una señal de un *worldbuilding* torpe, y, de nuevo, de usar los prólogos como vertederos de información en vez de usarlos como una parte de la historia.

7) NO HAY NADA MALO CON TENER UN PRÓ-

LOGO QUE DETALLE UN EVENTO ORDINARIO

Realmente, no hay ningún problema. La heroína puede salir a recoger flores con su madre, y quizás, ver una cueva en la que se adentrará en unos capítulos, y estará bien. No tiene que encontrar la espada de Arcadia, o ver a su madre masacrada frente a sus ojos, y que la historia comience cuando es una adulta demasiado obsesionada con su madre. Pienso que los prólogos son maravillosos medios de anticipación cuando la anticipación:

a) está enterrada en el medio de algo más, así que no parecerá como si el escritor lo hubiera escrito solamente para mantener la anticipación.

b) no es muy cargante.

c) se vuelve relevante en unos pocos capítulos.

Los prólogos tienen su lugar; simplemente son mal utilizados demasiadas jodidas veces.

DIATRIBA 053. EL ENTRENAMIENTO DE LOS HÉROES



Esto cubre ambos entrenamientos, mágico y con armas, espero que sea lo suficientemente general como aplicarlo a ambos.

Los grupos de personas o mentores que entrenan a los héroes son realmente populares en la fantasía (especialmente en los últimos años, gracias en buena medida a Harry Potter). Tienen sus propios y únicos problemas, pienso, a veces causados por el autor que intenta escribir demasiado acerca de algo a la vez. Aquí hay algunos pensamientos que han estallado en mi cabeza mientras leía acerca

de tales sesiones de entrenamiento, y los cuales espero sean provechosos.

1) LIMITA EL «TALENTO NATURAL» DEL HÉROE

Alguien puede estar dotado naturalmente como espadachín, cantante, mago o lo que sea que quieras que aprenda tu héroe, pero esto no debería ser el equivalente a «sorprender a sus profesores desde el primer día, conociendo todo lo importante y aprendiendo las habilidades menos importantes sin ningún esfuerzo». Incluso el cantante más talentoso tiene que entrenar. Incluso los pia-

nistas más talentosos tienen que aporrear las teclas en su primer intento. Y en la fantasía se nos muestra a veces a los espadachines entrenando, aunque de alguna forma eso falla después cuando llega el héroe que puede luchar bien desde la primera vez que coge una espada. No hagas a tu héroe un genio en la primera habilidad que necesite para derrotar al Señor Oscuro. (El equivalente en Harry Potter sería que Rowling hubiera hecho que Harry de alguna manera supiera todo acerca de la magia usada en Defensa contra las Artes Oscuras, mucho antes de

que fuera a Hogwarts, y los profesores solo tuvieran que agregar un pequeño pulido. Sabiamente no lo hizo). Los problemas hacen más fácil empatizar con tu héroe y acercarlo un poco más a la forma humana que la de superhombre.

Mantén en mente que, en un montón de disciplinas, el talento nativo no funciona por sí mismo. Es apoyado por teorías, métodos físicos (en el caso de cosas como la esgrima, o los sistemas mágicos que usan gestos físicos), así como hechos históricos. No le serviría de mucho a la heroína tener el talento musical mágico más grande del mundo si no sabe que cantando esta nota seguida de esa nota no hace nada. Puede sobrepasar a otros estudiantes, pero no debería adelantar a sus profesores, incluso si ellos tienen menos «talento en bruto» que ella.

2) TEN EN CUENTA QUE ALGUNAS HABILIDADES DEPENDEN DE LA EDAD

Los niños aprenden lenguajes más rápido. Alguien que comienza a aprender a bailar o pelear a los ocho será (y debería estar) más acostumbrado a bailar, o a la espada, que un héroe que comienza a aprender cuando tiene dieciséis. Un adolescente que está en la pubertad tiene que cambiar las armas que usa a medida que cambia su balance.

Muchos, muchos protagonistas de fantasías son adolescentes, y a menos que el autor los haya situado en una situación donde han aprendido sus habilidades desde la infancia, atravesarán un período en sus vidas donde

sus cuerpos cambian rápidamente, y esto debería afectar lo que pueden hacer. Sin embargo, no sucede así a menudo. Milagrosamente son genios, y no tienen que desarrollar fuerza o ajustarla, de alguna manera llega a ellos.

Hay algunas desventajas en tener un protagonista adolescente, y esta debería ser una de ellas.

3) EN UNA ACADEMIA CON DIFERENTES TEMAS Y TEORÍAS, NO HAGAS A TU HÉROE UN GENIO EN TODAS ELLAS

Esto deja un gusto de argumento poco realista, de nuevo, cuando le has dado a tu héroe un fuerte talento natural. Digamos que le gusta hacer que las cosas floten a su alrededor. Es probable que se concentre en eso, que lo practique por su propia voluntad, y se vuelva realmente bueno en ello. Eso significa que no gastará demasiado tiempo en, digamos, convertir el agua en hielo. Si no lo hace, no debería ser tan bueno convirtiendo el agua en hielo como haciendo flotar cosas en el aire.

Una excusa que es a veces usada para justificar esto es que «Bien, fui (o conocía) a alguien en la escuela que nunca estudiaba y todavía conseguía buenas notas en todos los temas». Esto no lo cubre todo, particularmente no en otro mundo donde los estudiantes están sujetos a más estrés físico que, digamos, un estudiante estadounidense de secundaria. Tampoco cubre la complejidad de alguna de las cosas que el héroe deberá

aprender. La mayoría de las personas que pasan con rapidez la secundaria sin tener que estudiar tienen problemas cuando entran a la universidad y temas más complejos. (Lo sé. Una vez fui una de ellas).¹ Tu héroe podría ser capaz de superar asuntos simples, pero no los complicados.

4) DALE A TU MENTOR UNA RAZÓN DE FUERZA PARA QUEDARSE CON SU ESTUDIANTE

Niños consentidos como son la mayoría de los adolescentes en la fantasía, no parece haber una razón de mayor fuerza que la bondad suprahumana del mentor, su sabiduría y compasión. Ellos actúan como humanos con la mayoría de los otros personajes, por lo que el que hagan una excepción con un adolescente del que dependen tantas cosas, sea un acertijo. ¿Por qué exactamente está el mentor mimando los arrebatos de cólera del adolescente en vez de decirle que tiene que salvar el mundo, así que crezcan y dejen de lloriquear? O, ¿si alguien más está disponible para asumir esas tareas, por qué no se va el mentor?

La relación mentor-estudiante es, desafortunadamente, una de las más poco desarrolladas en la fantasía. Se asume que el mentor es un viejo y sabio mago, o un viejo soldado fanfarrón, y el estudiante de alguna manera madurará en un día y verá los errores de su camino (aunque a veces sin siquiera disculparse con el mentor). Trata de hacerlo

¹ N del T. Yo igual, el conocimiento intuitivo y deductivo de las cosas se acaba en el pre. Aunque estudiando duro en primer año se recupera. ©

más que eso, y trata de hacerlo distinto a Gandalf. Gandalf es un maravilloso personaje, pero no es el único prototipo disponible como mentor.

5) POR EL AMOR DE TODOS LOS DIOS, NO HAGAS QUE TODOS LOS ESTUDIANTES LE HAGAN BULLING AL HÉROE, O ESTÉN CELOSOS DE SUS HABILIDADES

He visto que esto sucede constantemente, y me molesta. Sí, probablemente la mayoría de nosotros recuerde un momento en que nos hayan hecho bullying. Pero probablemente la mayoría de nosotros ha superado esa etapa, nos damos cuenta de que la secundaria no es el mundo, y que quiénes te hacían bullying tenía sus razones; no son automáticamente menos inteligentes o personas más superficiales debido al rol que jugaron en la secundaria. Esto nos lleva de vuelta a no hacer que las percepciones de la heroína sean las mismas que las del mundo que la rodea. Puede pensar que alguien le está haciendo bullying debido a que está celoso de su talento con la magia, pero no debería estar 100% en lo correcto. Si los otros estudiantes son convertidos en criaturas superficiales debido a las limitaciones del punto de vista de la heroína, bien. Pero no deberían ser realmente caricaturas superficiales, no obstante.

Hay muchas, muchas relaciones más interesantes que pueden ser exploradas en un escenario tipo escuela que «el mejor amigo» y «el celoso, gritón y abusador a quién algún

día le enseñaré.» Trata de darle a tu heroína algunas características poco atractivas, y unas amistades y rivalidades un poco más profundas.

6) PIENSA EN UNA CANTIDAD REALISTA DE TIEMPO PARA QUE TENGA LUGAR EL ENTRENAMIENTO Y MANTENTE MENCIONÁNDOLO

Una de las mejores descripciones de esto que he visto en la fantasía está en *Añoranza y Pesares* de Tad Williams. Simon, el héroe, no comienza a aprender a luchar con la espada hasta que tiene 15, y le toma meses. Williams enfatiza en todo el cansancio, raspones, heridas y callosidades que resultan del entrenamiento y se mantiene mencionándolo. Este es un problema que tienen muchos autores; los lapsos de entrenamiento en las búsquedas, y no siempre resumen lo suficientemente bien como para explicar cómo el héroe de alguna manera es un brillante espadachín al final de ella.

Si estás escribiendo sobre una academia, entonces debes tener escenas donde la heroína está en una clase y aprende algo nuevo, más que solo tener todas esas escenas que toman lugar en cualquier otro lugar. Es una manera interesante de proveer algo de variedad, y puede darle algo de base a un montón de cosas increíbles que la heroína será capaz de hacer al final de libro.

Es increíble cuantas personas están escribiendo sobre escuelas ahora debido a Harry Potter, y haciendo todo eso que Rowling evi-

ta tan pulcramente.

DIATRIBA 054. EL RITMO EN LA FANTASÍA



Increíble. Tuve mi primera clase de literatura ambientalista hoy y pienso que me va a gustar.

En algún grado, por supuesto, las novelas de fantasía son como las otras novelas, tienen que tener un comienzo, un intermedio y un final, un incremento de la acción, un clímax y un desenlace, si las miramos de esta forma. Pero hay algunos problemas específicos del ritmo que pienso se aplican a las novelas de fantasía exclusivamente.

1) TRATA DE HACER EL COMIENZO MOVIDO

El mítico prólogo, la lección de historia, el protagonista sentado en la cima de una colina mirando el campo mientras la voz del narrador nos ahoga con cuán precioso luce, todos estos son comienzos típicos de una novela de fantasía, y todos comparten un problema común. Son usualmente muy lentos e inundan al lector con un montón de información o bloques de descripción antes de aparezca algo de acción, diálogo o incluso caracterización.

Pienso que los comienzos dinámicos son una manera tan buena como describir la historia interminable o el país infinito para hacer que el lector se interese en tu novela de fantasía, y probablemente sea mejor. El lector que se

está preparando para avanzar con dificultad a través de lo que es básicamente una introducción y nada más se siente repentinamente, digamos, rodeado por personajes que están planeando un ataque a medianoche. Conoce personas, se da cuenta de la forma en que hablan, y que tipo de armas y magia son posibles en este mundo, y probablemente adquirirá alguna información de forma inconsciente, en el estilo de los nombres de los personajes, y los recuerdos que los puntos de vista de los personajes podrían sacar a relucir. La introducción al mundo de fantasía es necesaria, pero intenta tener una introducción que sirva a la historia también.

2) CONTROLA CUIDADOSAMENTE LA ANTICIPACIÓN

Por supuesto que el amenazante Villano del que no Nos Atrevemos a Decir Su Nombre, mostrará su rostro de un momento a otro. El problema es que cuando lo hace, el autor de fantasía novato pierde el control del ritmo. Ya sea haciendo que la anticipación se alargue, tortuosamente, por la mayor parte de la historia, demasiado largo, o ponga una siniestra capa sobre todo en la historia hasta que el villano aparezca. Demasiado cargante.

Una vez que comienzan los presagios, ten

al menos algunas escenas que sean ordinarias, particularmente si ocurren desde el punto de vista de otro personaje, o en otra locación. El lector no va a olvidar que esto es una novela de fantasía y el villano debería aparecer en algún punto. Cada página no necesita un cuervo sobrevolando, o al protagonista teniendo visiones de él mismo ahogándose en sangre. Más que nada, el personaje necesitará tiempo para reaccionar al presagio, y un nuevo evento que llegue demasiado rápido hará parecer que las advertencias no tuvieron casi ningún impacto sobre él. También puede aburrir a tus lectores cuando todo el argumento presente es sacrificado en favor de uno futuro.

El mismo problema se aplica cuando el presagio se dilata y dilata y dilata, con el villano apareciendo al final de la novela, noveleta o incluso, al final de la trilogía. Tu audiencia se dormirá con la repetición y puede que no le importe mucho el villano tanto como la tormenta que se acerca, y hace que tu heroína salga corriendo en medio de la noche, porque ya saben que es lo siguiente que va a suceder; has estado anunciándolo a voz en cuello con cada página. De nuevo, mezcla las escenas de presagios con las normales y no tengas a los personajes preocupados por las amenazas de lo que sucederá en vez de preocuparse por lo que está pasando, especialmente si las profecías y visiones son supuestamente misteriosas.

3) USA JUICIOSAMENTE EL SUSPENSO

Una cosa es crear un suspenso si muestras qué sucede en el siguiente capítulo o unos capítulos después en el futuro. (Martin, que alterna entre alrededor de once diferentes puntos de vista, es habilidoso con esto, y nunca se aleja demasiado de un personaje que está en medio de una crisis). Otra cosa es no regresar allí hasta que unos cientos de páginas han pasado. Los suspenso que son retardados demasiado matan la tensión, no la construyen. Tu audiencia para ese entonces se habrá interesado en otro personaje o situación.

El ejemplo más notorio de esto es terminar un libro, y dejar a un héroe posiblemente vivo o muerto. Esto no funciona demasiado bien con los héroes de la fantasía, porque el lector sabe, en esencia, que el Show Debe Continuar, y el autor probablemente no mate a su o sus héroes. Pero con personajes secundarios donde el suspenso es real, que un autor lo haga es simplemente manipulación emocional. Hazlo demasiadas veces y los lectores se llenarán de disgusto y simplemente dejarán de leer.

4) NO RELATES IMPORTANTES ESCENAS EN FLASHBACKS

Muchas veces, parece como si los autores de fantasía fueran renuentes a escribir las escenas importantes que ellos mismos han establecido: batallas, confrontaciones entre personajes de bandos opuestos, o escenas donde un personaje averigua un gran secreto. Así que se lo saltan y, cuentan todo en

un *flashback*, algo como: «Recordó el fluir de la batalla. Espadas, sudor y la necesidad desesperada por mantenerse con vida. Pero no podía recordar más nada.»

Aunque esto le puede agregar cierto sabor a la historia, y puede funcionar con personajes como soldados inexpertos que nunca han estado en una batalla, demasiado a menudo sacrifica la acción en favor de la exposición. Como noté en el punto uno, siento que la fantasía tiene demasiados problemas con esto. Los vertederos de información para explicar un mundo de fantasía son a veces aceptables, si el autor lo hace habilidosamente. Pero no deberían ser usados para evitar escribir una escena llena de drama, pasión y acción. El lector también va a notar si el autor sigue haciéndolo, y si la acción siempre es explicada de segunda mano es como si la historia no sucediera.

Te guste o no, la acción en las batallas y los diálogos cargados de significados son herencias de las novelas de fantasía. Los *flashbacks* no son sustitutos para ellas.

5) RECUERDA QUE TUS LECTORES NO SABEN TODO ACERCA DEL ARGUMENTO COMO TÚ

Quizás sientas que está justificado cambiar del dramático ataque del príncipe Dinderoo contra la Fortaleza de la Oscuridad a la expedición para recoger margaritas de la Princesa Zella porque sabes que la Princesa Zella averiguará su destino en el siguiente capítulo. Tu lector, sin embargo, no sabrá

nada de eso, y estará muy irritado contigo por alejarlo de una escena que parece por mucho más importante por una que no parece tener ninguna inmediata y obvia importancia.

Esto está relacionado a la regla acerca de los suspensos, pero también tiene un pie en el sentido opuesto: si tienes una buena situación en marcha, no la interrumpas. No hay ninguna regla que diga que los personajes, incluso aquellos que tienen la misma importancia, tienen que tener la misma cantidad de páginas en el libro. Quizás la Princesa Zella será importante en el Libro Dos, y allí el lector sentirá justificado el ir y ver qué está haciendo cada diez páginas más o menos. Pero por ahora, es la batalla del Príncipe Dinderoo y, si realmente quieres que esa batalla sea el clímax del libro, escribe tanto de ella como puedas, haciéndola una escena continua. Haz un aparte con la Princesa Zella cuando la acción no esté en su máximo, digamos después de una escena en los campamentos una noche después. Hacerlo cuando el Príncipe Dinderoo es el primero en cargar, o cuando está a punto de luchar contra el Señor Oscuro, es un error, a menos que esté hecho realmente bien, y no sacrifica la tensión que el autor ha construido en favor de un argumento futuro (No es algo que deberías hacer, mira el punto 2). Si la Princesa Zella y el Príncipe Dinderoo supuestamente comparten el clímax del libro, deberás encontrar una manera para asegurarte de que su destino sea igual de excitante, no

una escena tranquila.¹

6) A MENOS QUE SEA EL FINAL DE LA HISTORIA ASÍ COMO TAMBIÉN EL DEL LIBRO, NO HAGAS QUE EL DESENLACE SEA DEMASIADO RELAJADO

A veces hay una batalla en los libros de fantasía entre el deseo del autor de hacer la historia independiente y autocontenida, y proveer un enlace con el siguiente libro en la trilogía/serie/lo que sea. Pienso que el mejor recordatorio que un autor de fantasía puede recibir es que el libro está terminado, pero la historia no, a menos que realmente sea el último libro en la trilogía/serie/lo que sea. No hagas parecer como si los problemas de la historia se hubieran solucionado. Quizás tus héroes han escapado a la seguridad por ahora, y tienen un período de descanso para decidir qué hacer con el Señor Oscuro. Aclara que es un período de descanso. Recuérdales al lector las pérdidas finales y los cabos sueltos. No tengas al héroe y a la heroína riéndose en los ojos del otro, seguros de que pueden hacer lo que sea, y sin una mención a las fuerzas del mal. El lector puede realmente estar justificado al asumir que la historia realmente se terminó allí, y que el

libro no necesita una secuela (algo que es, vamos, verdad para demasiadas novelas de fantasía).

De hecho (y esto es una preferencia personal), pienso que los finales nunca deberían ser tan claros. Esto no es porque el autor necesite dejar un gancho para la siguiente historia por todas partes, sino porque hace parecer como si el mundo de fantasía hubiera sido construido solo para contar esa historia, no también por el placer de la creación. El rey está en el trono, y la historia del mundo, así como la de los personajes, termina. Hace de la ambientación, la parte más importante de cualquier novela de fantasía, algo plano y falso, como un escenario pintado.

Eso se extendió más de lo que esperaba.

¹ N del T. El final de *Malaz: El libro de los Caídos*, tiene dos clímax realmente buenos y Erikson se las arregla para que aunque el primero fue la batalla más épica que he leído en la fantasía (alrededor de medio millón de soldados, unos noventa mil miembros de otras razas, seis aspirantes a dioses, dos ancestrales y la sangre de uno de los dioses de la guerra cayendo desde el cielo), el segundo clímax, la liberación de un dios encadenado, resultara igual de conmovedora y épica más allá de simples palabras.

DIATRIBA 055. ESTRUCTURA DE LOS PUNTOS DE VISTA



Primero los versos de Swinburne de *Noche en los estuarios de Norfolk*:

A lo largo de los grises y suaves bajíos

Revolotean los colores y nubes del crepúsculo, vacío de una estrella

Como un ave inexperta de alitas inmaduras es la noche alada del estuario,

Y sin embargo, pronto con sus plumas cubrirá su nidada

Cubrir la nidada de sus mundos, que estorban con su florecimiento el cielo

Espeso como la oscuridad del arroyuelo sombreado por las hojas, es encumbrada por las flores.

Un mundo tras otro es revestido por el amplio contorno de su pecho Cálido y lustroso con una vida hermosa de contemplar, como la nuestra

Ciertamente divagaré mucho.

1) ASEGÚRATE DE QUE NECESITAS CADA PUNTO DE VISTA

He tenido la experiencia, aunque no muy a menudo, por fortuna, de leer toda una novela de fantasía de principio a fin, y no tener idea de qué demonios el personaje X estaba haciendo allí. El argumento del personaje X parece separado de la historia principal, él o ella cuenta una historia completamente innecesaria sobre sí mismo, y nada pasa en un argumento que ni siquiera roza los eventos del principal.

Cuestiona realmente por qué cada punto de vista está allí. Estas deberían ser razones relacionadas con las necesidades de la historia, las demandas conductuales del argumento. Soy bastante rara en que si bien pienso que la caracterización es el aspecto más intrigante de la historia, y la ambientación el más necesario para hacer creíble una novela de fantasía, el argumento es Señor y Rey mientras escribas. Lo que la historia pida, lo debe obtener.

Algunas razones para que los puntos de vista encajen en las necesidades de la historia:

El personaje es un personaje principal, y la historia gira a su alrededor.

El personaje es secundario pero provee impulso a los principales (ya sea muriendo o revelando un secreto).

El personaje no parece tener mucha importancia al principio, pero va construyendo su importancia con el tiempo.

La presencia del personaje en determinada locación es absolutamente necesaria para proveernos de «ojos en la escena».

Razones que no son muy buenas:

Al autor le gusta ese personaje.

El autor quiere mostrar cuan malvado son

los villanos, o cuan tonto es alguien (a veces poco ingeniosamente destruyendo el suspenso en el proceso).

El autor quiere seguir el rastro de los subargumentos (encuentra otra forma de hacer esto).

El autor quiere crear un contraste o un enemigo para el personaje principal (reconocible porque este no es un punto de vista por derecho propio, sino uno enteramente dependiente de las acciones de otro personaje).

El autor quiere mostrar el mundo o una idea argumental.

Cada personaje debería ser necesario.

2) MANTÉN TUS ESTRUCTURAS FLEXIBLES

Si comienzas a moverte en un patrón fijo a través de todos los personajes (A, B, C, D, E), no te asustes por alterarlo si el argumento lo demanda. Esto nos lleva otra vez al ritmo. Quizás el personaje A absolutamente tiene que tener más espacio, o tus lectores te dicen que les importa más sus batallas internas que la expedición espeleológica del personaje E. Altera esto como sea necesario, si no interfiere con tu argumento; al final, a veces en ese punto, el argumento y el personaje están trabajando juntos.

Debo admitir que soy mala con esto. El primer libro de mi trilogía Orlathian es más o menos así:

- Pheron (personaje principal, mayormente simpático)
- Emmeldra (risible hermana del tipo Mary Sue)
- Pheron
- Leroth (Hermano llorón y angustiado del salvador del mundo)
- Pheron
- Hanir (noble, heroico y hermano rápido para matar)

Y así se repite. Algunas personas me dijeron que se mantenían queriendo regresar a Pheron, y que los otros personajes eran tan molestos, a propósito, pero aun así, encontraban difícil seguir la historia. Intenté minimizar el efecto haciendo a Pheron la espina dorsal y los capítulos de los otros personajes más cortos que los suyos, pero no siempre ayudaba.

¿Entonces, por qué conservar esta estructura? Simple. Estaba escribiendo una parodia, y Pheron era el chico ordinario y sensible, sin un Destino y capaz de invocar solo una bola de arcilla con su magia. Tenía que mostrar con qué era lo que contrastaba. Todavía no estoy completamente segura si estaba respondiendo a las demandas del argumento o no, aunque me gusta pensar que sí, la historia fue pensada como una parodia des-

de el principio.

3) INTENTA QUE LAS LÍNEAS ARGUMENTALES CON PERSONAJES PUNTOS DE VISTAS SEPARADOS COMENTEN UNAS DE OTRAS

Si quieres ver a un maestro en esto, lee *Tallos* de Steven Brust (diestramente hecho en el cuarto libro en ser publicado, pero primero cronológicamente). Tiene tres argumentos avanzando al mismo tiempo, uno en itálicas en el comienzo de cada capítulo, y los otros dos alternando entre presente y pasado, en cortas secciones del mismo capítulo. Y funciona. Convergen en el final de una manera espectacular. El libro ni siquiera es demasiado largo, y está contado en primera persona.

Deja que la historia se haga demasiado grande, y tus personajes con puntos de vista pueden comenzar a parecer como si no fueran parte del mismo mundo, especialmente si dejan de pensar los unos en los otros durante un rato. Esto creo que es uno de los problemas de Robert Jordan (al igual que lo culpo por otras cosas). Su mundo se ha convertido en algo demasiado grande, y tiene demasiadas líneas argumentales que ahora están completamente separadas y hace tiempo deberían haber sido condensadas o forzadas a converger con el argumento principal. Deberían estar comentándose las unas a las otras y no lo están. Haz que suceda. Ten a los personajes pensando los unos en los otros, que noten los mismos amaneceres y anohecerces (esta es una

marca que usaba Tolkien, por ejemplo, diciendo algo como, «Esta era la misma luna que vieron alzarse sobre las colina de Gondor en la lejanía») y sentir el mismo efecto de alcance global. Esto ayuda a recordarle a tu lector que todas las líneas argumentales están ocurriendo en el mismo mundo.

(Y esta es otra cosa con la que me siento mal, con la pentalogía que recientemente terminé dejando testarudamente cinco líneas argumentales separadas todo el tiempo hasta el final. Me gusta decir que eso fue porque era una parodia del argumento de la búsqueda del huérfano heredero de la realeza, y así, no solo me concentré en los guardianes en vez de en los herederos, sino que me negué a que el mundo se plegara a la búsqueda, pero no estoy segura de que fuera así).

4) INTENTA ASEGURARTE DE QUE TUS LECTORES SE DIVIERTAN CON TUS PUNTOS DE VISTAS

Ocasionalmente un autor acaba con un personaje que es necesario para la historia pero todavía no es muy divertido de leer. O la escritura es aburrida, o el autor ama el personaje demasiado, y gasta mucho tiempo haciendo descripciones y monólogos internos, y otras cosas que son difíciles de hacer excitantes, bajo la errónea impresión de que todos los demás lo aman igualmente. En este caso, el lector va a avanzar con dificultad por sus secciones o comenzará a saltárselas, y entonces se irritará cuando se

pierda importante puntos argumentales por su culpa.

Algunas maneras de hacer que las personas se diviertan con tus puntos de vista pueden ser:

Dales pensamientos ingeniosos que decir o pensar (aunque un personaje no debería conseguir todas las buenas líneas).

Muéstralos reaccionando a las demás personas a su alrededor, en complejas relaciones o en escenas de acción.

Dales una visión única del mundo.

Incluso si están principalmente allí para observar, hazlos más que solo un par de ojos vigilantes.

Limpia tu texto de cosas que sabes que son fallos, pero son tentadoras de ser incluidas por amor al personaje.

5) MANTÉN EN MENTE SIEMPRE LAS PRINCIPALES LIMITACIONES DE LA ESTRUCTURA DEL PUNTO DE VISTA QUE HAS ESCOGIDO

Me mantengo escuchando que no hay limitaciones con el punto vista omnisciente. Mierda. Puede no haber limitaciones al conocimiento, pero sacrifica la profundidad de caracterización al argumento. Esa no es la manera de hacer las cosas. El argumento es el Señor y Rey, pero la caracterización debería ser su aliada, un leal vasallo, no estar en

abierta rebelión en su contra.

Algunos pros y contras de todas las estructuras comunes de puntos de vistas:

Primera persona

Pros: Le da al lector el ancla definitiva, no deja duda acerca de quién está contando la historia, provee estrictas limitaciones sobre el conocimiento.

Contras: Tiende demasiado a menudo a ser sabelotodos, el autor está tentado a hacer trampa para superar las limitaciones.

Tercera persona limitada, un personaje para todo el libro

Pros: Da a ambos, lector y autor algo de distancia del personaje, mientras le provee la visión dentro de al menos de una de las cabezas de los personajes.

Contras: El personaje a veces se vuelve sobrehumano, el aburrimiento o el disgusto del personaje no le deja ningún escape, el autor a veces salta a la omnisciente sin darse cuenta para mantener el argumento avanzando.

Tercera persona limitada, pequeño número de personajes puntos de vistas

Pros: Mantiene la historia variada, usual-

mente se mueve bien, provee una gran dispersión de puntos de vistas y diferentes tipo de conocimientos.

Contras: Puede construir clímax inútiles, algunos personajes son a menudo más interesantes que otros, el autor puede estar tentado a elevar un punto de vista a expensas de otros (no solo porque el argumento lo demanda, sino trabajando activamente contra el argumento).

Tercera persona limitado, un gran número de puntos de vista

Pros: Da un sentimiento de lo épico, provee un ojo en una gran cantidad de líneas argumentales, le da al lector una oportunidad de saber mucho del mundo.

Contras: Difícil de mantener el rastro, anima el desarrollo de subtramas infructíferas, infla innecesariamente el libro.

Omnisciente, moviéndose de cabeza a cabeza y fuera cuando sea necesario

Pros: Da un montón de conocimiento, le permite al autor hacer comentarios que un solo personajes no podría hacer, grandioso para los vertederos de basura.

Contras: A veces guía a desarrollos superficiales de los personajes, anima al autor a inmiscuirse en la historia, deja al lector sin

un ancla.

Prefiero la tercera persona limitada, con uno o pocos personajes (cinco es el máximo que he realmente usado con éxito)

Te advertí que divagaría.

DIATRIBA 056. INFORMACIÓN DENTRO Y FUERA DE LA HISTORIA



Esta es una diatriba extraña. Una mezcla de información dentro y fuera de la historia

Así que, un poco de los extraños versos de *El Himno del Hombre* de Swimburne

El hermoso pájaro ingénito que la noche trajo sin dolor

En los años insondables olvidados donde reinan sobre dioses muertos,

¿Fue eso el amor, la vida, la divinidad, o el

destino?

*Decimos que el espíritu es uno
Que se movió en la oscuridad para crear de
la oscuridad a las estrellas y el sol*

*Antes de que lo que crece estuvo el cultivador,
y la semilla antes de que la planta fuera sembrada*

*Pero ¿qué fue semilla del sembrador?
¿Y el grano de él, desde dónde creció?
Un pie tras el otro, regresan y trabajan y*

enloquecen

Los pies ciegos que sienten la pista donde la carretera no puede ser hallada

Pero, de cualquier manera. Algunas ideas.

1) NUNCA ABUSES DE NINGÚN MEDIO ARGUMENTAL PARA DARLE INFORMACIÓN AL PERSONAJE

Esto incluye, pero no está limitado a: mensajeros, escuchar conversaciones a escondidas (muchos autores son especialmente

malos con esto), obtener información del parloteo de un borracho, averiguar información por estar en el lugar y momento correcto, etc. En un determinado grado, estas cosas podrían funcionar, pero usadas demasiado a menudo pueden desenmascarar las manipulaciones del autor, y el héroe se tropezará con las cosas en lugar de trabajar para lograrlas por sí mismo.

Piensa en todas las veces que has tropezado, o casi tropezado con dos personas hablando. Cuáles son las posibilidades de qué:

- a) Que la conversación fuera sobre ti.
- b) La conversación tratara acerca de algo importante que te interesa.
- c) ¿Reveló secretos que han sido guardados durante años?

Muy pocas, y menos con cada condición que agregues. Y todavía sucede todo el tiempo en la fantasía. El héroe escucha a escondidas algo sobre su pasado, acerca del plan malvado de los nobles que él está perfectamente posicionado para detener, o acerca de la profecía que más nadie conoce.

Considera cuan a menudo tu héroe se tropieza con algo como esto, compáralo con cuan a menudo se las arregla para averiguar o encontrar algo por su propia cuenta. Si encuentras que estás confiando demasiado en un dispositivo argumental, elimínalo. Al-

ternativamente, asegúrate de que el héroe no sepa automáticamente qué va a suceder. Una buena imagen de esto está en *Juego de tronos* de Martin, el personaje de Arya escucha a dos hombres intrigando, pero no le haya pies ni cabeza a la conversación, aunque puede que el lector tenga más suerte.

2) EN EL SENTIDO CONTRARIO, NO RETENGAS DEMASIADA INFORMACIÓN DE TU PERSONAJE

Esta es una de las razones por la que soy extremadamente cautelosa con los romances. Demasiados de ellos dependen del argumento de la Gran Equivocación. Un personaje besa a otro en agradecimiento, y su amante los ve y asume que le está siendo infiel, sin conocer las circunstancias, por supuesto. O uno de los personajes tiene que partir en una peligrosa misión, y el otro asume que lo está abandonando. Hay infinitas permutaciones de esto, pero el hecho que se mantiene es que el autor está reteniendo información al personaje, a veces en una manera muy trillada. Por algunas razones, los personajes involucrados en el argumento de la Gran Equivocación nunca pueden solo hablar, incluso si han sido vistos como honestos y correctos hasta ese punto. (Oh, espera, no es por ninguna razón. Es porque el autor necesita que suceda. Aquí hay una pista: encuentra una mejor forma de argumentar).

Otras veces, esa retención de información lejos del personaje por parte del autor explota, no porque sea artificial en sí misma, sino porque el hecho de que el héroe averigüe algún importante secreto o misterio sin disponer de esa información sí resulta artificial. Este es el punto en que el personaje parece volverse sobrehumano, o un Fox Mulder sin ningún trasfondo previo que lo respalde. Quizás el autor ha logrado encubrir exitosamente el acercamiento entre dos religiones, pero el héroe se las arregla para averiguarlo de cualquier manera, incluso cuando no sabe nada acerca de las piezas vitales del rompecabezas. Esto deja al lector atónito. ¿Por qué de repente el héroe se ha vuelto superinteligente justo cuando el argumento lo necesita? (Otra pregunta de la que conoces la respuesta).

Mantener información fuera del alcance de los héroes ciertamente puede incrementar el suspenso, pero en algún punto debería salir a flote, y más temprano que tarde si el héroe es el tipo de persona que la busca naturalmente. No sacrifiques caracterización en favor del suspenso o por el argumento de la Gran Equivocación.

3) RECUERDA QUE LA MAYORÍA DE LOS MUNDOS DE FANTASÍA NO TIENEN COMUNICACIONES GLOBALES

La única posible excepción en la que puedo pensar es tener una red mágica o telepática consagrada solamente a transmitir información, como en las novelas de *Darkover* de Marion Zimmer Bradley, e incluso eso será menos confiable, digamos, que el correo electrónico. La información tendrá que pasar a través de los humanos, que se cansarán y cometerán errores. Probablemente cueste dinero, por lo que aquellas áreas pobladas principalmente por cazadores y granjeros no serán capaces de costearse las.

Lo más probable es que el equivalente en la fantasía de la «alta tecnología» no se esparcirá por todos lados, al igual que sucede con nuestra propia tecnología.

Los métodos más comunes son las aves mensajeras y los correos. Esos necesitan tiempo para volar o recorrer un continente, e incluso puede que no lleguen nunca. Para las aves mensajeras hay predadores; una tasa de fallo natural existirá, ya que las aves no son tan inteligentes; las tormentas, y algunas veces un enemigo disparándoles, por supuesto. Los correos pueden ser robados, atacados por enemigos, perder sus caballos por montar demasiado, etc.

Todo esto es una larga y complicada forma de decir que es perfectamente razonable para las personas en otras partes del mun-

do de fantasía no sepan por días, semanas o meses lo que ha ocurrido en otros lugares. Pueden luchar batallas después de que la guerra técnicamente terminara (esto sucedió en la Batalla de Nueva Orleans, la cual fue luchada después del final de la Guerra de 1812). Pueden tomar acciones que parecen perfectamente razonables basadas en su estado del conocimiento, tales como jurar fidelidad a un rey que ha muerto recientemente. No hagas que reaccionen como si supieran en todo momento lo que sucede, a menos que hayas establecido rápidos medios de transportar la información y estas personas deberían ser una parte razonable de esa red.

4) EL SUSPENSO PUEDE SER TAN FÁCILMENTE CONSTRUIDO POR LA INFORMACIÓN INCOMPLETA COMO POR SU FALTA O EXCESO DE ABUNDANCIA

Este es un problema cuando los autores novatos intentan escribir una historia con una profecía misteriosa en su centro. Usualmente, él o ella da demasiada información, y el lector puede fácilmente darse cuenta de lo que sucede. Si el suspenso descansa solo en la naturaleza de la profecía, la historia se vuelve un pendiente blanda hasta el final. Por supuesto que el héroe es el misterioso Águila, por supuesto que «río de sangre» significa que luchará una guerra, por supuesto que «la oscuridad en su cama» significa que tendrá una mala esposa. Bostezo. (Esto no es ayudado por la tendencia de confiar en otras convenciones de la fantasía, así que a

veces los lectores pueden tomar el conocimiento de otras novelas similares y usarlas para imaginar lo que sucederá en esta).

Mantener toda la información alejada del personaje puede llevar a los problemas del punto dos, donde el personaje está alejado de la información por medios artificiales, o lo averigua en una explosión de epifanía que también parece artificial.

¿Aunque qué hay de la información incompleta? Digamos que tu personaje es un académico buscando más información sobre la misteriosa profecía. Encuentra un libro con la mitad de la profecía. El resto ha sido arrancado o quemado. Si el autor lo hace bien, invita a los lectores a seguir leyendo, la segunda parte de la profecía podría ser cualquier cosa después de todo. El suspenso también se construirá. ¿Quién destruyó la segunda parte y por qué? ¿Conocerán ellos que el académico la está buscando? ¿Qué harán con él? ¿Por qué dejaron la primera mitad allí?

Oh, sí. Esto me lleva a mi siguiente punto.

5) CONSIDERA LA MOTIVACIÓN DE AQUELLOS QUE LE BRINDAN INFORMACIÓN A LOS HÉROES

Demasiadas veces, los personajes a veces parecen gastar más tiempo pensando en esto que los propios autores. El héroe puede retroceder al ver al extraño oculto por una capa que camina hacia él y le dice que

su vida está en peligro, preguntándose si es una broma, o alguien está intentando engañarlo. Por supuesto, usualmente no resulta ser una broma, así que la pregunta queda respondida. Pienso que el autor a veces olvida proveerle al extraño con capa una motivación adecuada. ¿Por qué quiere advertir al héroe, particularmente si es su enemigo? Si es un amigo, ¿por qué no dar una advertencia más detallada y segura? No tiene ningún sentido. La misma cosa pasa con los villanos parlotando sobre sus planes frente a un héroe que está intentando matarlos.

Dale a las personas que revelan información un motivo adecuado. Por favor. Sentirse superior al héroe y querer regodearse no son motivaciones adecuadas, por una parte porque están muy usadas, y por otra, porque pocos villanos se desarrollan en las direcciones que lo harían plausible: arrogantes bastardos que disfrutan viendo a los demás asustarse o maravillarse. A veces mantienen en secreto sus planes de sus propios esbirros. ¿Por qué son tan parlanchines con los héroes?

Lo mismo se aplica a la información dejada atrás. Regresando al ejemplo de mi punto cuatro, ¿por qué en la faz de la tierra quien sea que quemó o arrancó la mitad de la profecía dejó el resto? ¿Por qué no la destruyó completa? El académico podría sospechar respecto al daño que le hicieron al libro, pero entonces tendría mucho menos sobre lo que trabajar. Debería haber una excelente razón

para dejar la información, particularmente si es dañina para la persona que la deja.

6) INTENTA HABLAR CLARO DE VEZ EN CUANTO

Es increíble cuantos personajes quedan atrapados en la trama de la Gran Equivocación, o mantienen en secreto cosas a los demás que no deberían, más si son muy inocentes, honestos y no son buenos en la actuación. Esas son cosas que el autor trata como virtudes. Y sin embargo, cuando ven a una persona que aman besándose con alguien más, enfurecen o se lo callan sin darle una oportunidad de explicarse a la persona que aman.

Esto posiblemente podría funcionar con personajes cuya solución a sus problemas es escapar o cerrar sus emociones. ¿Por qué en la faz de la tierra funcionaría con un personaje que es valiente, un excelente luchador, y usualmente emocional? Ese tipo de personaje como héroe es por mucho más común que el frío o aislado, por lo menos hasta que el autor necesita que sea diferente.

Hablarle a alguien más acerca de algo emocionalmente difícil puede necesitar de un gran valor, pero el revuelo emocional que el personaje atravesará de otra manera es también difícil (Y, me parece, que tiene por mucho, una tendencia a convertirse en cliché). Intenta tener personajes que reaccionen como adultos, no como adolescentes o niños, especialmente si han reaccionado

como adultos a través de la mayoría de la historia. Las conversaciones añaden profundidad a sus personajes y profundidad a la historia, mucho más que la angustia, o evitar las conversaciones básicas, que de otra manera los absorben.

Hmmm. Probablemente haya algo de información repetida. Pero me irrita como demasiadas veces el suspenso es solo ayudado por estratagemas artificiales, y no por una trama inteligente.

DIATRIBA 067. GUERRAS NO DEFINITIVAS



(Realmente necesito encontrar mejores títulos para estas diatribas).

Del preluído a las *Canciones de Antes de la Aurora* de Swinburne, su libro de poemas sobre la revolución en Italia:

Por río colgado en rosa y riachuelo de pie ligero

Hay quienes no descansan; quienes piensan mucho

*Hasta que discernen como desde una colina
En la hora de canción matutina del sol,*

Conocido por almas solo, y esas almas liberan

Los espacios sagrados del mar.

La batalla culminante de una novela de fantasía (si debe ser una batalla, no veo por qué, pero hablaremos de eso en un rato) es probablemente la más importante en la historia, una en la que el autor gasta un montón de tiempo. Desafortunadamente, eso parece significar menos atención para las escaramuzas, ataques furtivos, guerra de guerrillas, y otros tipos de combates que la

que se les deberían prestar.

1) NO HAGAS A TUS CENTINELAS DESCERBRADOS

La mayoría de los centinelas de la fantasía parecen, no ver a nadie marchando frente a ellos golpeando cacerolas, tambores y detonando petardos, al menos no mientras trabajen para el lado malvado. Seguramente que después del primer ataque furtivo, alguien notaría que estos centinelas fueron inútiles y comenzarían a usar otra protección.

Los patrones de vigilancia deberían ser usados porque son efectivos. Los centinelas que hacen sus rondas siempre iguales, y permiten a los héroes cogerles el tiempo y pasarlos no son efectivos. Ni tampoco lo son los centinelas que se quedan dormidos de guardia, o que aceptan comida o bebida que podría estar drogada o envenenada de alguien que aparece, o centinelas que no se preocupan, y asumen lo mejor cuando un compañero centinela falla en responder su llamada. Y aun así, la mayoría de estos son comunes en la fantasía. Crear una muralla de queso suizo alrededor de los campamentos atraparía más héroes.

Piensen un poco más en esto. Si el ejército

no está marchando, no hay razón para que el centinela asignado a la guardia de la noche no duerma de día, y entonces llegue a su guardia fresco y relajado. Incluso sí se están moviendo, los centinelas podrían dormir en las carretas, o podrían haber sido entrenados para dormir en la silla de montar. Y seguramente parte de las instrucciones básicas en el primer día deberían ser «No acepte ninguna certeza de ninguna cautivadora mujer que sonría que ha venido desde el frente de batalla». Mucho mejor serían centinelas escalonados, vigilantes silenciosos para acompañar a los otros que gritan y se hacen visibles, guardas mágicas, las cuales al parecer solo los chicos buenos saben usar, que no pueden ser engañadas por los héroes que averiguaron el patrón de altos. Solamente muy pocos espías habilidosos y exploradores deberían ser capaces de escurrirse dentro de las líneas enemigas.

2) LA GUERRA DE GUERRILLAS NO FUNCIONA EN TODO TIPO DE TERRENOS

Realmente, no lo hace. Intenta hacerla entre pastizales sin pastos altos que te escondan. Especialmente si los héroes están a pie y no tienen la cooperación de los locales, no van a ser ningún desafío para los soldados enemigos montados en caballos, y capaces de ver a grandes distancias. La resistencia de guerrillas en granjas o en bosquecillos bordea lo ridículo.

Algunos territorios en los que funcionaría:

Jungla densa o bosque, mientras los héroes conozcan el camino a través de ellas y no intenten montar caballos por caminos que no están definidos.

Planicies de hierba alta. Es difícil de ver a grandes distancias, incluso sobre un caballo, fácil de refugiarse de los enemigos que sobrevuelan.

Desiertos, mientras sean del tipo de dunas, y los héroes tengan camellos o algún otro medio de moverse fácilmente. Estos muestran las mismas ventajas que las planicies, con la pérdida del escape de la vigilancia de enemigos que sobrevuelan, y, posiblemente la mayor ventaja de ser capaz de caer aparentemente al suelo y desaparecer.

Montañas, mientras sepan los caminos y pasos, atacando mayoritariamente en áreas estrechas donde sus enemigos no puedan maniobrar.

Las guerrillas necesitan un territorio que conozcan bien, un medio para mantener escondites que no sean fáciles de penetrar, un medio para moverse rápido, gran lealtad entre los grupos guerrilleros y con la causa, y, en la mayoría de los casos, la cooperación de las personas a su alrededor. Solamente los villanos de fantasía, tan estúpidos como la mayoría de los autores los muestran, no serían capaces de capturar un grupo de guerrilleros lentos, que dejen rastros obvios, y fueran vulnerables a ser traicionados por los

campesinos de la zona.

3) LOS ATAQUES SORPRESA DEBERÍAN TENER UN PROPÓSITO

Esto puede parecer realmente obvio, pero como un montón de cosas que parecen realmente obvias, a veces escapan a la atención de los autores novatos de fantasía (y a algunos profesionales publicados). Los héroes cargan, golpean al enemigo, y salen corriendo. Realmente no veo como prenderle fuego a unas pocas tiendas y matar a unos pocos soldados realmente afecte a un ejército enemigo que tiene miles de soldados en movimiento, y miles acampados, es como si un moscardón picara a un rinoceronte. Pero quizás ayude al sentido de justicia del héroe.

Mientras más ataques furtivos realicen los héroes, más vulnerables se vuelven a ser atrapados, por el simple poder de las probabilidades, con un enemigo inteligente averiguando el patrón, con un campamento recibiendo refuerzos durante el ataque o estando más listo de lo que pensaban. Deberían solo arriesgarse a usar una táctica tan peligrosa cuando el premio es lo suficientemente grande para compensar el riesgo. Por ejemplo, si el villano dejara su superarma imparables en un campamento, y los héroes se enteran, sería razonable organizar un ataque sorpresa para intentar capturarla. También lo sería un ataque sorpresa para liberar prisioneros que el enemigo está intentando usar como rehenes, o para detener una ejecución, o para intentar averiguar los planes del ene-

migo, si hay una buena posibilidad, claro. Hacerlo solo para lucir bien y revelarte a ti mismo es estúpido y merece ser castigado. ¿Por qué en la faz de la tierra el héroe sacrificaría la ventaja de la sorpresa solo para escupir en el rostro del enemigo? Recuerda que Aragorn no caminó en ESDLA agitando su espada y proclamando, «¡Aquí estoy, Sauron! ¡El heredero de Isildur!» Esperó y reveló su identidad en el palantir cuando eso haría algo positivo, como hacer entrar en pánico a Sauron, y provocarlo a que atacara Minas Tirith antes de que hubiera reunido todas sus fuerzas.

Los héroes que revelan demasiado temprano su presencia por la gloria de ver la cara del enemigo son suicidas y deberían conseguir la muerte que parecen estar buscando de mala manera.

4) EN OCASIONES, HAS QUE LAS TRAMPAS ENEMIGAS FUNCIONEN

Los héroes que salen cargando hacia una emboscada, o dentro de una situación donde el villano intenta matarlos, siempre parecen darse cuenta a tiempo de que «¡Es una trampa!» ¿Qué hay de las veces en que no se dan cuenta a tiempo? No deberían ser siempre capaces de juntar todas las pistas tan rápidamente. Si fueran realmente así de inteligentes, probablemente no habrían caído en la trampa en primer lugar. Si estuvieran cegados por las emociones o nociones como el honor tonto, entonces, ¿por qué siempre se dan cuenta justo a tiempo para hacer una

declaración dramática?

Los villanos merecen ser más inteligentes, y merecen tener éxito más allá de lo que a veces parecen tener. (Sí, siempre voy a seguir recalándolo). Los que no lo tienen más tarde o más temprano parecerán personajes de cartón. Lo mismo se aplica a los villanos que parecen amenazar a los héroes pero nunca llegan a realizar sus inmundas amenazas. Digamos que el Señor Oscuro captura a la hermana del héroe y planea matarla, pero el héroe la recupera antes de que suceda, incluso antes de que pueda haber una consecuencia menor (como golpearla o violarla). ¿Cuán amenazador es eso? No mucho.

Si hay héroes lo suficientemente inteligentes para evitar las emboscadas, y los ataques sorpresa, los villanos deberían ser capaces de hacerlo también. Y, realmente ya que son usualmente presentados como cobardes lloricas, uno pensaría que deberían ser mejores en las emboscadas y los ataques furtivos que los héroes. ¿No son los cobardes los que quieren atacar por la espalda, y los héroes quienes quieren atacar desde el frente?

5) MANTÉN EN MENTE A QUÉ TIPO DE ARMAS Y ENTRENAMIENTO TIENEN ACCESO LOS HÉROES

Las «escaramuzas fronterizas» parecen suceder a menudo en lugares donde solo viven los campesinos, lo que hace que me cuestione quién está realmente peleando. ¿Son los campesinos persiguiéndose los unos a los otros con tridentes y azadones?

Si tienes el típico mundo medieval de fantasía, entonces los campesinos no van a tener armas o entrenamiento para usarlas, con las posibles excepciones del arco largo y las hondas. Un campesino intentando golpear a un caballero con un pico no llegará muy lejos. Puede ser incluso ilegal para alguien de una clase inferior tener una espada, como era el caso en algunas sociedades medievales. Por tanto, los héroes campesinos necesitarán entrenamiento antes de que puedan luchar, así como también los ejércitos de campesinos. ¿Dónde van a conseguirlo?

Si quieres escaramuzas fronterizas pero no quieres sacar a los campesinos, entonces tienes que tener señores fronterizos usando sus ejércitos privados, sus guardias o mercenarios. El héroe no tiene que ser absolutamente un campesino viviendo en el medio de ello. Guy Gavriel Kay tiene una excelente situación en *Una canción para Arbonne* donde dos nobles se odian el uno al otro, y se mantienen contratando mercenarios para luchar el conflicto por ellos. El personaje principal es un mercenario que tropieza dentro

del feudo sin conocer la historia.

6) MANTÉN UN OJO REALÍSTICO SOBRE LO QUE LE HACEN TUS HÉROES Y VILLANOS, AMBOS, A LA TIERRA EN ESTAS «PEQUEÑAS ESCARAMUZAS»

No es poco usual que la descripción de un campo de batalla final en la fantasía sea la de una ruina humeante. Lo que no se nota es la cantidad de daño que sucede cuando un ejército marcha, mucho menos un ejército que quema poblados, saquea y viola mientras avanza. El campo será despojado de comida de una forma u otra; está terminara en la boca de los soldados, o los héroes la quemarán antes de escapar. Esto último es una táctica común y, puede que sea una buena, pero solamente si los héroes tienen otra fuente de comida. Demasiado a menudo, ni se menciona de dónde sacan su comida mientras están escondidos en las colinas y planean su contraataque. ¿Cómo tienen queso, leche y mantequilla, si no tienen ganado o cabras con ellos? ¿Cómo escapan si están arreando ganado o cabras? ¿Cómo pueden sostenerse solo de la caza? ¿Durante cuánto tiempo realmente bayas y fruta salvaje mantendrían a algunos cientos, o incluso a algunas docenas de personas que necesitan energía para seguir luchando? Un reino de fantasía podría ganar una guerra solo para sucumbir a la hambruna a medida que el invierno se acerca.

Entonces también está el impuesto psicológico de la conquista. Varía desde individuos que han sufrido violaciones, la destrucción

de hogares y seres amados, y probablemente toda la riqueza que tenían en el mundo, hasta pueblos enteros que son desplazados y tienen que vivir en campamentos de refugiados. Una guerra relativamente menor puede hacer todo esto, y los enemigos, al menos, no tienen ninguna razón para hacerlo «agradable» para las personas que están conquistando. Si intentan gobernar sobre un país, entonces no usarían semejantes tácticas. (Sin embargo, la mayoría del tiempo un rey usurpador o alguien con una razón de fuerza para dejar a los campesinos vivir usaría estas tácticas de cualquier manera). No olvides estas consecuencias. El sentido de la esperanza en las vísperas de muchas batallas finales de fantasía me deja severamente desconcertada. Mira hacia donde deben regresar y reconstruir, incluso si ganan.

Pienso que es interesante leer acerca de héroes planeando ataques furtivos, y emboscadas, etc. Pero solamente si no van a ser tan estúpidos a la hora de hacerlas.

DIATRIBA 058. LA BATALLA FINAL



Algunos versos de *Tristram de Lyonesse* otra vez, en los que Swimburne habla de las cosas que en realidad importan

No es que no pueda esperar, con el corazón más claro,

Quema el pabellón de la muerte, y el alma dudosa se anima,

Viendo a través de la oscuridad canalizada anhelar una estrella

Quién es aquel cuyas rayos oculares no son como los de la mañana,

Transitoria, y subyugada por luz más señorial,

Pero inconquistable por el mediodía o la noche,

inflamado solo del propio fuego más íntimo de la vida

La verdad, establecida y asegurada por el

deseo ardiente,

La fuente de todas las cosas vivas, fuente y semilla,

Fuerza que por fuerza transfigura el sueño en hechos

Para que conste: no pienso que las grandes batallas finales sean la única manera de tener un buen clímax para un libro de fantasía. Pero un montón de personas lo hacen, así que aquí hay algunos consejos para mejorar-

las.

1) TEN UNA RAZÓN RACIONAL PARA ESCOGER UN CAMPO DE BATALLA

He leído algunos libros de fantasía en los que chicos buenos escogen un lugar, y es ahí donde ocurre la batalla. No porque embosquen a los chicos malos allí, no porque tienten a los chicos malos a caer en una trampa allí, sino porque se sientan allí y esperan hasta que el enemigo llega a ellos.

Los villanos de fantasía hacen un montón de cosas estúpidas, pero perdería mi esperanza en la humanidad si pensara que los autores creen sinceramente que atacarían a sus enemigos en el campo que escogieran.

Si realmente quieres que la batalla suceda en un lugar en particular, dar forma a la geografía para que deba ser así es tu mejor apuesta. Si el único lugar donde los ejércitos realmente pueden maniobrar cientos de miles de hombres es el gran pedazo de terreno plano cerca de las montañas de los chicos malos, entonces, escoge esa. Pero si hay otro gran pedazo de terreno plano a algunas millas de distancia que ofrece una mejor posición al Señor Oscuro, ¿Por qué el no escogería esa? ¿Por qué ir marchando al medio del maldito campamento de los chicos buenos que han tenido horas para preparar, cantando y con los estandartes ondeando?

La situación es un poco diferente en una guerra de asedio, donde el lado móvil tiene que

ir y atacar al enemigo ubicado en un lugar. Sin embargo, a menos que tomar la ciudad sea algo particularmente urgente, no hay razón para que un ejército de asedio asalte las murallas. Solo pon un anillo alrededor de la ciudad o fortaleza de manera que nadie pueda salir, vigila a los zapadores y los refuerzos, derriba las aves mensajeras, y espera a que las personas en las murallas comiencen a morir de hambre. Un sabio y paciente enemigo no se preocuparía por ese asedio, dado el costo en vidas que sería tomar la ciudad o fortaleza mientras los defensores todavía tienen comida y esperanza.

Línea final: Ten una razón racional para escoger tu campo de batalla, por favor.

2) NO HAGAS QUE LA GENTE ATAQUE COLINA ARRIBA SIN AL MENOS RECONOCER CUÁN DIFÍCIL ES ESTO

El ejército instalado en los terrenos más altos siempre tendrá una mejor posición. El enemigo que ataca colina arriba tiene que correr, a veces vistiendo armadura y llevando armas pesadas, así que estarán ya cansados cuando lleguen allí. Y si el ejército instalado arriba tiene flechas, picas o jabalinas, hola carne picada.¹

He visto libros dónde un ataque colina arriba realmente encaja con el patrón del villano haciendo cosas estúpidas que ha establecido

¹ N del T. Esto es en caso que quieras ser convencional. Trayendo recursos puedes lanzar toneles rellenos de arena y dejar que la gravedad haga el trabajo.

do el autor, pero nunca he entendido cuando los héroes atacan de esa forma. Hay algunas veces cuando se ofrece una débil excusa como "Bien, no vendrán a nosotros, así que debemos ir a ellos." No colina arriba, idiotas. Consigue tropas aéreas que vuelen por encima y les tiren rocas. Ataca otras posiciones del ejército primero. O solo espera. Quizás el enemigo se aburrirá e impacientará y cometerá un error. ¿Por qué cargar y perder vidas cuando no tienes que hacerlo?

3) GRAN PARTE DE LA GUERRA ES ESPERAR

El autor de fantasía comprensiblemente se impacienta, y quiere eliminar mucha de la espera, pero debería haber algo de mención de que sucedió. Que la batalla final suceda inmediatamente después de una pequeña serie de batallas pequeñas no tiene sentido (a menos que un lado tenga un ejército completamente descansado que lanzar al combate, en cuyo caso tendría un montón de sentido afrontar a un enemigo medio derrotado). El cansancio de incluso algunos minutos de esgrima es severo. Imagínate luchar por varios días, luego acometerse a corta distancia — la mayoría de las veces — y volver a luchar. ¿Quién haría eso? Imbéciles controlados por el autor, por supuesto.

Otra excusa débil que se ofrece a veces para compensar esto: «Si no atacamos justo ahora, se escapan y reagruparán.» Sí, y si los atacas con el sudor todavía corriéndote por el rostro, morirás. Algunos días les darán a tus héroes tiempo para descansar y traer

refuerzos frescos, pero no le dará tiempo al enemigo para desaparecer como una sombra bajo el sol.

4) LA GUERRA ES BRUTAL EN CADA LADO

Me divierte grandemente que tantos autores le den a sus héroes exactamente las mismas estrategias que usan los malos, especialmente las grandes emboscadas y los tientos a caer dentro de trampas, y todavía tengan tiempo para notar, ¡oh no, esos maravillosos, brillantes y virtuosos héroes no me recuerdan en nada a los chicos malos! ¡Estas emboscadas son morales, porque son por el bien mayor!

Supera la prédica.

Pienso que el único lugar que tiene la discusión moral de las tácticas en la guerra, es cuando los héroes han sido refugiados, o ingenuos, o personas inocentemente religiosas que tienen que atravesar esta horripilante epifanía sobre cómo funciona el mundo. No es apropiada cuando los héroes están haciendo planes para una ordinaria maniobra de todos los días contra los chicos malos. Animaré a los héroes que hacen lo que tienen que debe ser hecho, especialmente si notan los horribles costos que esto representará (podrían estar matando a sus enemigos, pero se están perdiendo vidas). Después de la guerra es el momento apropiado para lamentar las cosas perdidas, como los principios. Sisearé, escupiré y le tiraré futas a los héroes que se aprietan las manos en medio de la guerra, y deciden que,

bien, estas tácticas son horriblemente similares a las que usan los chicos malos, pero debemos ser diferente, ¡porque así lo dijo el autor!

Nadie debería ser capaz de atravesar una guerra y quedar absolutamente libre de manchas morales. Es molesto cuando el autor intenta hacerlo.

5) NO RESUELVAS LA BATALLA CON UN DEUS EX MACHINA

Así que has construido a tus héroes y villanos, y está teniendo lugar tu batalla de millares. ¿Por qué entonces traes a la Señorita Cabello del Destino para arrojar alguna tormenta mágica de fuego dentro del aire y matar a todos los villanos?

Drama, quizás, pero el drama de eso no es nada comparado a la absoluta pérdida del drama provocada por la muerte de todos los villanos. Leo libros de fantasía, especialmente series largas, por esa acumulación de emoción, y pasión, y el conocimiento de que los héroes pueden perderlo todo. Me disgusta que me sea arrebatado porque el autor quiere que su heroína sea la única que salve el día.

Nada de soluciones de último minuto. Si has establecido una historia donde es obvio desde el comienzo que la heroína debería ser la única capaz de derrotar al Señor Oscuro, entonces has que tenga sentido. Pero no tiene sentido usar ejércitos e invocar a millares y entonces traicionar tu línea argumental en

aras de lograr un momento mágico genial.

6) USA UNA VARIEDAD DE LUCHADORES Y CONOCE DONDE ESTÁN MEJOR UBICADOS

Los arqueros con arcos largos ubicados en la cima de las paredes de un acantilado y disparando dentro del estrecho espacio, pueden crear un terror increíble. Esos mismos arqueros en una planicie abierta, sin protecciones como rocas tras las que cubrirse, son vulnerables a las flechas enemigas. Y no deberían seguir disparando cuando las fuerzas enemigas y las suyas se funden en el combate cuerpo a cuerpo. No me importa cuán buenos sean; hay todavía demasiadas posibilidades de que sus propios soldados mueran por «fuego amigo». Los arqueros tampoco son Legolas con su carcaj inagotable de las películas del ESDLA. Se quedan sin flechas, y tienen que ir por ahí recogiendo. Cuando se quedan sin flechas, deberían retirarse o unirse a la lucha con otras armas, si tienen la habilidad suficiente como para usarlas.

Las ballestas necesitan tiempo para cargarse, y su gran ventaja está en su capacidad de perforar armaduras. Tus ballesteros necesitarán algo tras lo que esconderse mientras recargan, un parapeto, una roca, otro soldado, un caballo entrenado para acostarse. Si es una situación donde el enemigo está cargando contra el ejército de los héroes sin usar armaduras, y moviéndose muy rápido, los arcos largos tendrían mucho menos sentido.

La caballería que incluye caballos de guerra entrenados es un enemigo devastador. Los caballos sin entrenar tienden a entrar en pánico y fallan de cualquier manera, escapando de la lucha o cayéndose encima de sus jinetes.² Lo único capaz de detener a caballos entrenados son los piqueros, o cavar una zanja y llenarla de estacas de madera. En el momento en que el flanco de un enemigo se desbande, rompa filas y gire para huir, la caballería habrá ganado y podrán cabalgar como quieran.

Si tienes soldados luchando con armaduras pesadas y sables, deben ser hombres fuertes. (Las mujeres humanas normales no pueden blandir espadas de doble filo). Deben también tener escudos, y deben usarlos para defenderse de las flechas, escudar sus cuerpos, cubrir a otros compañeros. Es increíble cuantos héroes de fantasía aparentemente luchan con cada complemento de un caballero excepto el escudo.

La magia debería ser usada con moderación, donde realmente es necesitada. He leído muchas novelas de fantasía donde la magia usada fue tan amplia y devastadora que no sé cómo demonios el propio bando de los héroes ha escapado de la muerte.

Tropas aéreas y marineros pueden ser maravillosas adiciones, y si el enemigo no ha

hecho provisiones para lidiar con ellos, pueden causar mucho más daño que una simple carga de caballeros.

7) NO HAY NADA MALO CON DEBILITAR A UN ENEMIGO ANTES DE LA BATALLA FINAL

Los ataques furtivos en contra de los que postee la última vez funcionarían aquí. Digamos que el enemigo ha contratado a un montón de mercenarios. ¿Por qué no atacarlos y robar la paga de los mercenarios, asumiendo que los héroes se las puedan arreglar? Digamos que el enemigo depende de cierto convoy de vagones de suministros para comida. Ve y quémalo o róballo. Echa algo en el agua potable para darle diarrea o que los mate. Libera todos los caballos.

Estas son tácticas que un montón de autores no tienen miedo de usar en otras partes de la novela, pero de alguna manera, llega la noche antes de la batalla final, los héroes están todos rezando ansiosamente por vivir, y nadie hace nada para debilitar a sus enemigos.

8) LOS EJÉRCITOS NO DEBERÍAN COLAPSAR INSTANTÁNEAMENTE A LA MUERTE DE SU LÍDER

La única forma de conseguir esto es hacer que el colapso del líder sea altamente visible, como la caída de Barad-dûr que anunciaba la derrota de Sauron. Si el líder del enemigo no está ligado mágicamente a sus fuerzas como allí (y realmente, es una cosa tonta de hacer, haciendo que todo su poder dependa del suyo), entonces sus tropas po-

drían no saber de su muerte por un rato. La comunicación en la batalla es confusa y distante. Los corredores podrían no ser capaces de atravesar las líneas. Si el campo de batalla es lo suficiente amplio, las personas no serán capaces de ver las señales como la bandera blanca ondeando. Las personas enloquecidas por la sangre y la venganza podrían luchar o tratar de escapar, en vez de rendirse limpiamente.

No abusos de las comunicaciones mágicas, o tampoco de una racha de conocimiento misterioso. El héroe que «de alguna manera sabe» que su enemigo está derrotado me molesta. Si los mata él, bien, diría que lo sabe, pero hacer que ocurra a la distancia, y el héroe sonría con misteriosa sabiduría... estupidez infinita.

9) NO DEJES QUE TUS HÉROES EMERJAN ILESOS

Algunos autores tienen un problema en la dirección opuesta. (Advertencia libre de costo: No leas la saga de *El Tapiz de Fiona* de Guy Gavriel Kay's en público, a menos que disfrutes gritar realmente alto y que las personas te miren). Pero otras veces los héroes todavía están bien al final del libro, los moretones de las extremidades están sanados, personas que se pensaba que estaban muertas regresan milagrosamente, y todo el mundo está satisfecho.

Esta es otra manera de estafar a tus lectores y eliminar tu propia línea argumental. ¿Por qué hacer la guerra tan devastadora,

² N del T. La última es bastante jodida, la mayoría de los jinetes cuyos caballos caían al suelo y no tenían la suerte de caer lejos, terminaban inmovilizados, las piernas aplastadas. Un caballo de guerra puede pesar de 550 a 1000 kg.

enfaticando en todo lo que podrían perder y entonces que no pierdan nada? Si todos los héroes sobreviven la batalla final, y las pérdidas que deberían haber sufrido se han reducido a nada con lugares comunes o magia, entonces parece como si la guerra no hubiera hecho falta, los héroes siempre iban a ganarla de cualquier manera.

Para mañana una diatriba sobre diferentes tipos de finales.

DIATRIBA 059. TERMINAR UN LIBRO DE FANTASÍA SIN UNA BATALLA FINAL



Hay otras formas de terminar un libro de fantasía además de una batalla

1) SI ESCOGES UN RITUAL MÁGICO O UNA BATALLA, HAZLOS DE LUJO

Si la batalla es solo de magia, entonces no tienes esa preocupación por la que magia pareciera que fuera a destruir el lado del héroe también (mira la diatriba anterior). Aunque pienso que el lector querrá saber qué está sucediendo. Cuando hablas acerca de ejérci-

tos moviéndose por las planicies, arqueros disparando desde parapetos, la caballería cargando, estás hablándole a los lectores que tienen otras imágenes de esas cosas en sus mentes y pueden agregarle algunos detalles que tú no les suministras. Pero, a menos que la batalla mágica sea una copia al papel carbón de un duelo de magos de *Mazmorras y Dragones*, lo cual no debería suceder, entonces el lector no tendrá una imagen tan buena de este tipo de confrontación.

Aquí es donde el detalle ayuda. Ciertos tipos de detalles, por supuesto. No detengas una escena de acción para describir que está vistiendo el malvado hechicero. Pero detalla la forma en que la magia fluye, el impuesto que le cobra a los magos, qué efectos tiene en sus alrededores y si mata a alguien. Si el autor ha logrado arreglárselas para convencerme de que el villano merece su castigo merecido, realmente quiero ver que les sucede. Louise Cooper, en el último libro de la trilogía del *Maestro del Tiempo*, lo hace extremadamente bien. El final de la perra traicionera del personaje fue todo lo que podría haber esperado.

2) SI TIENES UNA CONFRONTACIÓN ENTRE DOS PERSONAJES, ASEGÚRATE DE QUE VALGA

LA PENA

He leído demasiadas confrontaciones, y no todas ellas en libros de fantasía, que me convencieron de que no merecían las páginas que el autor gastó. La mayoría de los autores erigen todo tipo de problemas entre estas dos personas, y entonces prometen que esta última escena los resolverá. En los libros de fantasía, a menudo alguien terminará muerto. Entonces, ¿por qué el autor gasta todo este tiempo haciendo que se escupan los mismos viejos insultos una y otra vez, reciclando los problemas que el lector conoce, y nunca dicen nada nuevo?

Llega un momento en el cual los personajes deben enfrentarse a lo que está sucediendo a su alrededor, no importa cuán tímidos son o cuantas razones tiene el autor para hacerlos hacer cosas como asumir que otro personaje no los ama, sin nunca haberles preguntado. La confrontación es un lugar perfecto para eso, porque tienes las expectativas del lector, así como el desarrollo del libro de tu parte. Si te acobardas, y haces que los personajes continúen danzando alrededor de sus problemas, escoge otro tipo de clímax. Una conversación emocional honesta no es algo de lo que se deba asustar uno. Pienso que a veces debería ocurrir más temprano

en el libro de lo que sucede, y los autores están más fascinados con estos personajes intentando evitarse el uno al otro de lo que lo estoy yo. Pero puedo aceptarlo si el autor espera hasta el clímax. Solo que no me gusta esperar, y entonces ver como el autor se escabulle con una conversación que podría haber sido copiada y pegada de cualquier otro capítulo.

Lo opuesto también se aplica...

3) NO HAGAS TRAMPAS CON LA PROFUNDIDAD Y DURACIÓN DE TU CONFRONTACIÓN PORQUE QUIERES UN FINAL FELIZ

Esto es el otro problema con hacer a los personajes hablar una y otra vez acerca del mismo viejo argumento. El autor despierta en la página diez de la confrontación y se da cuenta «¡Oh mierda, todavía no se han matado el uno al otro/dicho que se aman!», y apresuran todo en un final incoherente, inconvincente y barato. Si el villano es duro de derrotar durante toda la historia, hazlo duro de derrotar aquí también. Si los personajes están gritándose el uno al otro, una confesión de «te amo» no debería ser suficiente para cambiar sus mentes.

Deja que la confrontación tome el tiempo que necesite en el primer borrador. Entonces regresa y elimina las cosas que realmente no agregan nada, están repetidas, etc. No elimines las verdades dolorosas, divagaciones que revelen qué hay en la mente de los personajes, o esas cosas que estás tentado de

eliminar porque de otra manera podría parecer como si los dos no hubieran tenido una relación perfecta (o que el triunfante héroe no estaría en perfecta paz consigo mismo) al final. La confrontación ciertamente debería sacar algunos aspectos enterrados de la relación y terminar algo, pero no deberían atarlo todo en un limpio y hermoso lazo.

4) EL CLÍMAX PUEDE SER ALGO TAN SIMPLE COMO UNA DECISIÓN QUE TOMA EL PROTAGONISTA

Quizás le han ofrecido la oportunidad de unirse al chico malo y ponerse a su lado. Quizás la heroína descubre que su don con la sanación podría restaurar a uno de sus enemigos a la vida, y se niega a hacer otra cosa que no sea dejarlo morir. Esto tiene su propio tipo de drama subestimado. Nadie absolutamente tiene que morir, incluso si es una fantasía, aunque por supuesto, consecuencias como la muerte podrían resultar de la decisión.

Por supuesto, asegúrate de que, en este caso la decisión sea importante. Es increíble cuan a menudo los autores de fantasía intentan que la historia cuelgue de una decisión que otra cosa en el argumento ha invalidado. Esto es probablemente por el alcance épico de la fantasía, y el simple olvido del autor, pero incluso así... Si quieres que la heroína se niegue a curar a su enemigo, no lo hagas evidente varias páginas antes, o después de que el enemigo debería haber muerto incluso si intentara sanarlo. Este es un intento de dejar que tus héroes experimenten el dra-

ma, pero no las consecuencias, y también es un truco barato.

5) INTENTA DARLE A LOS CLÍMAX QUE NO SON BATALLAS SU PROPIO SUSPENSO

Debido a todo mi parloteo sobre cuán obvio es la mayoría del tiempo que los chicos buenos en la fantasía ganarán, para que la gran batalla retenga algo de suspenso; quiero ver que les costará, quién morirá y quien vivirá. (Esto es parte de las razones por las que me enoja tanto cuando el autor hace algo como devolver a la vida a todos los chicos buenos con magia). Si el clímax que no es una gran batalla, tienes una mejor oportunidad de quitarles el aliento a los lectores con el suspenso, sin saber lo que podría suceder. ¿De qué manera decidirá el héroe? ¿Qué le dirá la heroína al chico malo cuándo finalmente tenga que confrontarlo?

Desafortunadamente, demasiado a menudo los autores eliminan todo el suspenso de esto también. Comprendo la tentación en la fantasía de dejar agujeros argumentales, pequeños trucos olvidados o juguetes que ayudarán al protagonista a salir del apretado agujero en que se metió. Pero los agujeros argumentales no deberían igualar al clímax punto por jodido punto. Si la heroína ha dicho en la página 20 que nunca aceptaría el poder definitivo si alguien se lo ofreciera, entonces el lector atento sabrá qué va a suceder al segundo cuando el villano le ofrezca el poder definitivo. Cuando el autor tiene un caso terminal de estupidez, y repite esto varias ve-

ces, entonces incluso el menos atento de los lectores cogerá la indirecta. Mucho mejor sugerir, mostrar (más que contar) por qué la heroína no aceptaría el poder definitivo, o, incluso mejor y mi favorito, echar mano a la ironía con sentido, y hacer que la heroína acepte poder definitivo. Demonios, no hay suficientes fantasías dónde los héroes se corrompan.

6) ESTÁ BIEN TENER TAMBIÉN OTRAS EMOCIONES QUE NO SEAN EL ODIOS INTENSO Y EL AMOR INVOLUCRADAS EN EL CLÍMAX

Ese anti-héroe que hace comentarios groseros en los momentos de estrés a través de todo el libro, debería hacerlos incluso más cuando es puesto tras las rejas del Señor Oscuro, ya que, después de todo, este es el momento del estrés definitivo. Si el libro ha tenido un tono irónico y humorístico hasta entonces, no tiene sentido abandonarlo aquí. Y, como he visto que sucede antes, si los personajes han sido mostrados con diferentes personalidades, puntos de vistas opuestos, opuestos en todo, realmente no tiene sentido que repentinamente desaparezca la molestia arrogante, y la irritación que el otro personaje ha estado causándoles y declarar que ahora están enamorados. ¿Ah?

Tu clímax debería ser el producto de todas las cosas de tu libro, y no solo los momentos más «terribles» o «románticos».

Puede que haga más de esto mañana, puede que venga con ejemplos más específicos.

Estoy intentando mantener esto tan general como sea posible.

DIATRIBA 060. CLARIDAD, EXPLICACIONES Y METÁFORAS

Un poeta diferente que también me gusta ahora, solo porque sí

Percy Shelley de «A una Alondra»

Enséñame la mitad de la alegría

Que tu cerebro debe conocer

Tal locura armoniosa

De mis labios fluiría

El mundo debería escuchar entonces, como escucho ahora yo.

Pero quizás Shelley tenía su propia locura.

En fin.

De nuevo, personal. Porque me gustan las historias que cuentan historias, y no son historias donde el autor dice, «¡Mira lo bien que escribo!» esta lista está centrada en lograr claridad, la cual, pienso es algo que muchos autores novatos de fantasía necesitan en extremo.

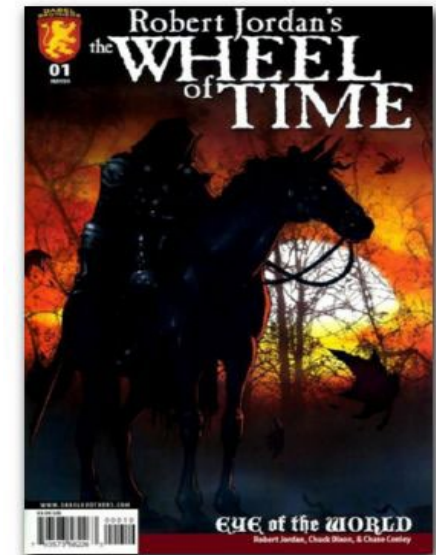
1) PREGÚNTATE A TI MISMO, Y A OTROS, SI EL LECTOR PUEDE REALMENTE VER LO QUE ESTÁ SUCEDIENDO

Algunas oraciones lucen bien, hasta que comienzas a preguntarte a ti mismo que significan. Uno de mis ejemplos favoritos es, sin sorpresas, Robert Jordan, citado en esta reseña por Dork Cynic:

«La racha de viento aplastó la capa de Rand alThor a su espalda, azotó la lana color tierra alrededor de sus pies, y entonces la hizo fluir tras él».

Aparentemente, el viento está soplando en dos direcciones diferentes simultáneamente. ¿Lo está? ¿Jordan quiso decir que primero sopló en una dirección y entonces en otra? ¿Quién puede decirlo?

Ese tipo de oraciones lucen bien en la superficie, y la audiencia puede, posiblemente, ser capaz de imaginarlo. Pero «puede, posiblemente», no es suficientemente bueno, especialmente en peleas, y otras escenas de acción donde la descripción es importante a la hora de convencer a un lector de que la vida de un personaje está en peligro mortal. Muestra estas secciones de tu prosa a tus lectores. Estudia la manera en que el vien-



to está soplando. Intenta leer esto como si fueras un extraño. ¿Qué detalles están sentados en el papel como grumos confusos, y que detalles están todavía en tu cabeza, y necesitan ser transferidos a la página?

2) MANTÉN EL LENGUAJE TAN SIMPLE COMO SEA POSIBLE

Esto no significa la ausencia de detalles. Significa no usar dos palabras dónde solamente debería ir una; no usar varios grandes pá-

rrafos de exposición (una ofensa peor que la descripción) cuando unas pocas oraciones conseguirían expresar lo que quería, y no divagar con digresiones cuanto tu lector lo que quieres es que vayas al grano.

Miremos este pasaje:

«La princesa Karyn siempre había disfrutado el final del profundo y verde jardín, donde los árboles se encontraban con los muros, donde las sombras eran más profundas y acogedoras, donde la esencia de la fruta pendía fuertemente del aire de verano. Le gustaba caminar allí, y pensar acerca de lo que podría haber si se hubiera casado con el príncipe Falstein. Después de todo, no había ley que dijera que no se podían casar, ¿existía? Nada más que la inmutable ley de su propio corazón. La princesa Karyn siempre había soñado qué podría haber pasado si no hubiera seguido esa inmutable ley, y, algunas veces, los sueños eran más placenteros que la realidad. Pero otras veces volvía a pensar en la realidad, y miraba a su alrededor con una sonrisa satisfecha, feliz de no haberse casado con el Príncipe Falstein.»

No hay nada particularmente mal con esto, excepto que está lleno de loas. Repite la misma cosa una y otra vez, de maneras ligeramente diferentes (algunas veces usando el mismo lenguaje). Esto está mejor:

«La princesa Karyn siempre había disfrutado pasear cerca del muro del jardín, bajo las

ramas de los árboles, en la compañía de las sombras y la pesada esencia de las frutas de verano. Algunas veces encontraba que el lugar la llevaba de forma particular a pensar en el Príncipe Falstein. ¿Hubiera sido más feliz si se hubiera casado con él de lo que es ahora? Pero la luz del sol, las sombras y la esencia de las frutas de verano nunca le daban una respuesta, guiándola de vuelta a su realidad sin príncipe.»

Pienso que este es superior porque:

a) elimina las cosas que no tienen mucho sentido, como «jardín profundo y verde» ¿Cuán profundo es el jardín?

b) combina la descripción con lo que le gusta hacer a la princesa Karyn allí, eliminando espacio desperdiciado.

c) incluye el doble de detalles físicos, al final y al comienzo; el primer pasaje los omite completamente.

d) enfatiza en la inseguridad de la princesa sobre qué hubiera sido si se hubiera casado, en contraste con su realidad, sin repetirse una y otra vez, y sin ser vago, como sucede con las cinco oraciones del primer pasaje.

Escribir claramente no es solo, o siempre eliminar el exceso de verborrea, sino también la repetición y exceso de contenido.

3) USA PALABRAS AFILADAS

Si quieres decir cuchillo, di cuchillo. No digas «esa cosa». Si te refieres al asesinato, di asesinato. No digas «evento». Sé que esto parece contradecir el mal ejemplo que di arriba, donde el autor divaga y divaga, agregando un exceso de detalles, pero lo malo con un montón de descripciones de fantasía es que la descripción, desafiando al sentido común, todavía se mantiene vaga. El autor escribe largos monólogos acerca de «cosas diferentes si se hubiera casado con el príncipe», en vez de decir qué hubiera sido diferente. El autor nota la esencia, los colores y tamaño de los árboles pésimamente descritos, cuando «robles» hubiera sido una imagen clara.

Si no te sientes capaz de usar robles en vez de árboles porque no sabes mucho acerca de los robles, por el amor de los cielos ve e investigalos. No hubiera sabido que los robles florecían antes de que salieran sus hojas, si no lo hubiera buscado. El autor debería saber las palabras afiladas y sus detalles para así poder usarlas. Entonces podría ser minucioso y compacto al mismo tiempo.

4) NO DEJES QUE LOS PERSONAJES USEN METÁFORAS QUE PODRÍAN CONFUNDIR A LA AUDIENCIA

Si tu personaje habla vagamente sobre una manzana picada a la mitad, y se supone que sea una metáfora para su corazón roto, diría ¿Ehh? (Esto es realmente porque no puedo meterme en el libro y golpear al personaje hasta matarlo con una palanca). De la misma manera, el personaje que habla durante tres párrafos acerca de cómo la manzana rota representa su corazón partido me hace soñar tristemente con entrar al libro y usar un garfio de carne con él.

No te extasíes con tu propia poesía. Las metáforas pueden ser herramientas efectivas, pero solamente cuando sirven al propósito de la historia, no porque te da la gana. (La poesía es donde las metáforas pueden brillar por derecho propio; ponlas allí). Cualquier cosa que requiera que el lector de un paso para cruzar un abismo intuitivo, o golpear la cabeza del lector con él, apesta. Mantente dentro del contexto de una metáfora que pueda ser explicada en no más de un párrafo, y especialmente uno que sea inusual o que tenga un tono irónico. La manzana rota para el corazón roto es un ejemplo muy malo, pero al menos no es el anillo representando el eterno ciclo de su amor. Odio esa.

5) TAMPOCO DESCANSES EN LOS CLICHÉS DE LA FANTASÍA PARA EXPRESAR UNA IDEA

He leído demasiadas escenas ubicadas en tabernas, en campamentos militares, autopistas, y otra típica situación de fantasía donde el autor apenas se molesta en describir nada. Hay que confiar en la experiencia del lector de fantasía con sus docenas o cientos de escenas similares para llevarles una descripción. Muy divertido, los detalles que agregan, a menudo son los más estereotípicos, como la moza de taberna con el escote que se le sale del vestido, y el gordo tabernero con sus pequeños ojos de puerco. Esas cosas no me hacen ver a la Sirena Nadadora; me hacen ver la Taberna Genérica 2,300,456.

Cierra los ojos antes de comenzar a escribir tal escena. Ves la taberna, la autopista y el campamento militar en tu mente. ¿Ahora pregúntate a ti mismo qué los hace únicos? Esta es el mejor detalle a usar, o conjunto de detalles. El lector todavía puede agregarle la moza de taberna, el polvo y las tiendas en filas ordenadas. Pero ahora sabrán que la carne rostizada sobre el fuego huele fatal para tus personajes, que las curvas de la carretera pasan a través de ese pequeño grupo de árboles y, que el viento está soplando del norte, golpeando el estandarte encima de la tienda del líder.

6) SIEMPRE ASEGÚRATE DE QUE TU GRUPO DE DETALLES NO SE CONTRADIGA CON OTRO GRUPO DE DETALLES

Esto está relacionado con los problemas de las auto-contradicciones en todos los niveles de la escritura, por supuesto, pero en la fantasía, donde el autor carga con la responsabilidad de crear un mundo alternativo, es especialmente importante el nivel del detalle. Digamos que un autor gasta un montón de tiempo convenciéndome del sol de verano, el polvo, las moscas que zumban alrededor de los cuerpos abiertos, la gente cabeceando en los portales. Entonces el héroe entra a la posada del pueblo y hay un fuego ardiendo en su chimenea, el cual el autor procederá a describir en localización, tamaño, color y calor mientras miro horrorizada el libro.

¿Fuego en un verano tan caluroso? Estas personas no tienen aire acondicionado. Probablemente deberían dejar a un lado el guiso y la comida caliente para hacerse comidas frías con pan, queso y carne seca mientras dure el calor del verano.

Mantén esto en mente. Nada de amorosas descripciones de las ropas de seda de la princesa cuando ya has descrito amorosamente la tormenta bajo la cual camina. Nada de descripciones amorosas del mar desde el punto de vista de un personaje que está sufriendo de mareos en ese momento. En general, los detalles que vienen primero deberían atarte, a menos que tengas una razón argumental realmente convincente para in-

cluir el segundo grupo. Alterar los primeros detalles constantemente para adaptarse a los segundos es una señal de escritura perezosa, de no respetar lo que se ha hecho antes, y siempre lleva a la posibilidad de que te metas en nuevos problemas. Puede que realmente necesites esa tormenta en unas pocas páginas, mientras que no importará si la princesa está vistiendo seda o ropas sensiblemente más gruesas.

No estoy muy seguro de dónde salió la diatriba. ¿Qué tan vaga es?