

KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

SUPLEMENTO 7

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 61-70

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 7 con las diatribas de Li-myaael. Esta vez de la 61 a la 70. Interesantes temas sobre el lenguaje, el estilo, la sátira, los dioses y los personajes no-humanos, 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:

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 61. No-humanos en la fantasía, parte 1
- 8 Diatriba 62. No-humanos en la fantasía, parte 2
- 11 Diatriba 63. Héroes híbridos
- 14 Diatriba 64. Caracterización de los protagonistas, parte 3
- 18 Diatriba 65. La ocupación del héroe
- 22 Diatriba 66. Lenguajes no-humanos
- 25 Diatriba 67. Literatura y cultura
- 29 Diatriba 68. Dioses de la fantasía
- 32 Diatriba 69. Fantasía paródica
- 35 Diatriba 70. Hablando de estilos

DIATRIBA 61. NO-HUMANOS EN LA FANTASÍA, PARTE 1

Probablemente este post será largo (tendrá otra parte mañana, o sea, estoy vaga y tengo que ir a clases en una hora).

De *El triunfo del tiempo*, de Swinburne, también sobre fantasía (perdió a la mujer que amaba):

Sí, conozco bien esto: cuando una vez sellaste el mío,

Mío en el pulso de la sangre, mío en el aliento,

Mezclado dentro de mí como la miel en el vino,

Ni el tiempo, que dice y desdice,

Ni todas las cosas fuertes nos habían separado entonces;

Ni la furia de dioses, ni la sabiduría de hombres,

Ni todas las cosas terrenales, ni las divinas,

Ni la alegría ni el pesar, ni la vida ni la muerte.



He escrito diatribas sobre elfos, enanos y dragones en el pasado, pero espero que estos consejos también incluyan a hadas, trasgos, unicornios, etc.

1) NO HAGAS QUE LOS NO-HUMANOS EXISTAN SOLAMENTE COMO CONTRASTE O LECCIONES MORALES PARA LOS HUMANOS

Si fueras capaz de escuchar mis lecturas de fantasía en el pasado, podrías haber escuchado algo como esto:

Libro: «Mientras la Arrojada Chica Genérica camina a través del bosque élfico, reflexiona sobre cuán triste era su marchitar...».

Limyaael: ¡Auch!

Libro: «...y cuán corta era su propia vida mortal...».

Limyaael: ¡Cállate!

Libro: «...y cómo sería el mundo de los humanos sin elfos...»

Limyaael: ¡AARRRRGGG!

Libro: «pump» por haber sido cerrado con fuerza y tirado contra el sofá.

Si los no-humanos están solamente para iluminar a los humanos, como lecciones morales caminantes o algo parecido, entonces están allí por las razones equivocadas. He

escuchado a personas acusar a Tolkien de esto, pero una razón por la que pienso que los elfos, enanos y hobbits de Tolkien funcionaban mientras que muchas de sus imitaciones pálidas fallan, es que Tolkien le dio a sus pueblos fantásticos historias que no eran solo reflejos de la historia humana, y a veces pasaban eras sin que sus caminos se cruzaran con los humanos. Recuerda cómo vivían los hobbits en la Comarca sin haber visto humanos en años y años. Los elfos tenían tierras secretas dentro de las cuales ningún humano común era invitado a vagar y lamentarse. (De hecho, los Rohirrim mantuvieron un miedo saludable por Galadriel).

Haz que tus razas no-humanas existan por derecho propio. Si les preguntas, ¿se definirían ellos realmente exclusivamente en términos de sus relaciones con los humanos?

2) CONSIDERA CÓMO SUS «ATRIBUTOS ESPECIALES», LOS AFECTARÍAN

Estos «atributos especiales» son lo que las personas a veces piensan que hacen a las razas no-humanas diferentes. Para los enanos, es el tamaño y las barbas. Para los elfos, las orejas puntiagudas y las vidas largas. Para las dríadas, la gran belleza y estar vinculadas a los árboles. Y etcétera. A veces el autor usa una lista de unos pocos rasgos, o una pequeña lista de marcas para recordarle a la audiencia que los personajes humanos están interactuando con personas que no lo son.

Y demasiado a menudo son inútiles, porque los no-humanos no se dejan influenciar por ellas. Los elfos actúan un poco más lenta y pacientemente, eso es todo. Los enanos son más feos y bajitos y ya. Las dríadas mueren cuando los humanos cortan sus árboles, y eso es todo.

Imagina qué pasaría si realmente fueras capaz de volar, vivir por siglos o respirar fuego. Entonces, piensa en la influencia que tendría para los humanos caminar en ese mundo, viviendo unas pocas décadas y carecer de un aliento aterrador. Dado lo mucho que esas cosas o la carencia de ellas esculpen nuestras vidas, ¿diferentes atributos o su carencia no deberían esculpir las vidas de los no-humanos profundamente? Los elfos no deberían ser simplemente humanos con vidas más largas, ni los enanos solo humanos más pequeños, ni los dragones humanos voladores que respiran fuego. Ve más allá de lo físico y pregúntate como estos «atributos especiales» afectarían también su mundo mental y emocional.

3) NO TRATES A LOS NO HUMANOS COMO SÍMBOLOS

Esto es lo que sucede cuando el autor tiene un grupo de aventureros que van en una búsqueda, y resulta que solo hay un elfo, un enano, un medio orco, etcétera. A menos que sea una misión diplomática, o que estén actuando como representantes de sus respectivas razas, como lo hicieron en el ESDLA, entonces no lo hagas. Esto anima al

autor a introducir todos los rasgos de las no-humanidades a las que pertenecen los personajes dentro de un solo individuo. El elfo llamado Iironshin no es Iironshin, es un elfo genérico. El dragón no es Scarletgem; es la Dragón Irritable.

Esta es la razón por la que disfruto leyendo libros y escribiendo mundos donde la interacción entre humanos y no-humanos toma lugar desde el punto de vista no-humano, o los no-humanos dominan. Esto fuerza al autor a alejarse del pensamiento antropocéntrico, siendo a veces los humanos quienes son vistos como seres planos y genéricos, lo cual es bastante divertido.

4) LOS HUMANOS NO DEBERÍAN SER CAPACES DE HACERLO TODO, MIENTRAS LOS NO-HUMANOS ESTÁN LIMITADOS A UN PEQUEÑO GRUPO O SUBCONJUNTO DE HABILIDADES

¿Nunca has notado que los magos humanos en los libros de fantasía pueden congelar cosas, lanzar bolas de fuego, volar, levantar montañas, sanar heridas y hacer todo lo que el autor desee, mientras los elfos están a menudo limitados a hablar con los árboles y animales? ¿Por qué es esto? Seguramente hay al menos algún obsesivo mago humano que se concentra en un hobby en particular, así como debe haber al menos un elfo por ahí con talento para la magia destructiva.

Pienso que esto también es una consecuencia del sistema de *Mazmorras y Dragones*, donde la idea es que las ventajas de las

otras razas superarían a las de los humanos en el juego, así que los humanos son capaces de avanzar mágica y físicamente, mientras las otras razas están estrictamente limitadas. Esto tiene sentido en un juego. No tiene mucho sentido en un libro de fantasía a menos que sea un prejuicio autoral. Si los elfos se encuentran superados por los magos humanos porque los humanos pueden llenarlo todo de bolas de fuego, ¿no deberían buscar una forma de igualar esa habilidad ya sea aprendiendo a lanzar bolas de fuego o encontrando algo igual de poderoso? Seguramente no le darían la espalda, doblarían sus cabezas y dirían, «Mee», especialmente si los humanos estuvieran amenazando sus hogares y vidas.

5) CUIDADO CON LA Rutina sobre las cosas que se supone que los humanos no entienden

Seguramente has leído al menos una de estas escenas. El elfo/enano/hada pone los ojos en blanco y en una voz extraña comienza a recitar acertijos, profecías o secretos que los humanos no comprenden. Cuando los humanos preguntan sobre eso, solo reciben una mirada altanera y algo de rechazo a compartir «cosas que un humano no debería ser capaz de entender». Esto a menudo prosigue con que el elfo/enano/hada se para y se adentra en la oscuridad, mientras el humano queda atrás mirando al fuego y ponderando los misterios de la vida.

Detente.

He leído estas escenas cuidadosamente, y a veces me he tomado el trabajo de volver a mirar atrás si el «secreto» es revelado en otra parte de la historia, y usualmente sigue sin tener sentido. Algunos autores de fantasía parecen sentir que es suficiente con descargar mierda mística en la página, sin tener ningún cuidado con la consistencia interna.

Si absolutamente debes tener una escena como esta, hay dos cosas que pienso funcionarían mejor:

a) Muestra a los humanos incapaces de comprender porque no comparten la historia de esa raza y sus experiencias. Si estudiarían su historia podrían comprenderlo.

b) Hazlo que sea algo que parezca comprensible si el héroe tuviera un pista adicional. Si este es un secreto que planeas revelar después, deberías hacer esto de cualquier forma.

Nada de mierda mística. Las razas no-humanas merecen tener sus filosofías y perspectivas propias y coherentes, no solo balbuceos incoherentes para impresionar a los humanos (mira el punto uno).

6) NO HAGAS QUE LOS SENTIMIENTOS DE LOS NO-HUMANOS HACIA LOS HUMANOS SEAN ABSOLUTAMENTE SIMPLISTAS, A MENOS QUE SEAN COMPLEMENTADOS POR SENTIMIENTOS SIMPLISTAS POR EL LADO HUMANO

Pienso que esto está relacionado al sentimiento (prevalente entre la mayoría de los autores de fantasía) de que el héroe puede cometer errores, pero no puede tener ninguna aptitud cuestionable, ¡oh no!, eso no es posible. Los héroes de fantasía son muy raramente racistas, digamos, contra los elfos. Si lo son, son del tipo, «¡Oh, los elfos han matado a mi familia, ayúdenme!», y el héroe averigua que está equivocado más tarde en la historia, en cuyo punto cambia de pensamiento al instante, y sin ningún resentimiento. O el racismo resulta estar justificado, y esos elfos son realmente malos. Mientras tanto, cualquier elfo que odie a la humanidad la hace por las razones más irracionales, y cuando llegan a conocer a un humano individual, perdonan muy rápido a la raza entera de la misma forma irracional.

Intenta establecer un conflicto real. Estudia la historia de las relaciones entre las razas en la Tierra, y será difícil que encuentres una situación donde las realidades sean tan simples y distinguibles, y las emociones poco complicadas. Ambos lados tienen o han tenido que ver en cualquiera que sea la situación actual. Mientras tanto, hay amor, préstamos culturales, indiferencia, y animosidad personal todos mezclados en medio del «odio racial».

Si hay una guerra entre humanos y elfos, deja que los humanos carguen con algo de la culpa. Haz la situación tan turbia como sea posible, no algo que pueda ser resuelto por los elfos y humanos repentinamente viendo cuan grande es la otra raza.

Definitivamente habrá más mañana. Me gustan más los personajes no-humanos que los humanos, y alrededor del 75% de mis puntos de vistas son no-humanos, así que quiero decir algo más sobre ellos.

DIATRIBA 62. NO HUMANOS EN LA FANTASÍA, PARTE 2

Esto incluye algo de la información que ha salido de los comentarios sobre el post anterior, en una forma expandida.

1) CUESTIONA EL LUGAR DE LA HUMANIDAD COMO CENTRO DEL MUNDO DE FANTASÍA

Pienso que hay un montón de asunciones no cuestionadas acerca de escribir desde el punto de vista humano. El autor simplemente asume que tiene que suceder. Ya sea usando a los elfos para predicar acerca de los males de la humanidad, o enalteciendo a la humanidad como inteligente y variada en comparación con los elfos, el punto es humanos, humanos, humanos. Los elfos están allí para añadir un aspecto exótico, ya sea positivo o negativo.

Esto no tiene que ser así, ¿sabes?

He oído que los humanos deben ser el centro del mundo de fantasía, porque de otra manera los lectores humanos no podrían relacionarse. Sin embargo, hay libros, —libros exitosos y populares, de hecho—, cuyas historias se desarrollan por completo en otras razas, lo que significa que el lector no huirá aterrado automáticamente si no ve sangre roja y ojos redondeados. *Los Romances de Khaavren* de Steven Brust ocurre en un mundo con perso-



najes humanos, pero los personajes principales son todos Draegaran, y los humanos son presentados como extranjeros peligrosos. El primer libro de la saga *Drizzt Do'Urden* de R. A. Salvatore sucede entre drows o elfos oscuros. Los humanos son pocos en la primera parte del *Silmarillion* de Tolkien. Algunas personas tendrán problemas con estos libros, pero raramente tendrán problemas con que se desarrollen entre no-humanos.

Saca a la humanidad de su lugar automáticamente incuestionable al centro del mundo de fantasía y abrirás muchas posibilidades.

Puedes explorar la vida entre los elfos sin preocuparte de hacer referencia a algún punto acerca de los humanos. Puedes dejar que otra raza domine el mundo sin preocuparte porque tengan «demasiadas ventajas». Después de todo pocas personas parecen preocuparse en las historias de fantasía de que los humanos tengan ventajas por encima de los animales, solo lo aceptan. En un mundo donde los elfos gobiernan, y se consideran a ellos mismo de importancia absoluta, ¿por qué los humanos tendrían que tener un lugar equivalente?

2) LOS NO-HUMANOS NO NECESITAN COMPARTIR EL CÓDIGO MORAL DE LOS HUMANOS. TOMA UNO

Es increíble cuan a menudo, incluso especies con distinta duración de vida, lugar de residencia, magia natural y forma de cuerpo, consideran malas las mismas cosas que los humanos occidentales del siglo veintiuno. El asesinato es siempre un crimen. El incesto igual. No hay distintas actitudes ni siquiera respecto al robo. Tienen también procesos judiciales bastante similares. (Mira mi diatriba sobre justicia y sistema legal para que veas por qué esto ni siquiera funciona entre los humanos). La única excepción a esto son las razas como los orcos, quiénes a veces se prestan para cualquier cosa «mala» tan des-cerebradamente como los elfos animan las cosas «buenas».

¿Por qué los no-humanos deben compartir una moralidad similar? ¿Por qué compartirían las mismas asunciones básicas, cuando existen diferencias emocionales, mentales, físicas e históricas? El objetivo de no asustar a los lectores debería ser subordinado a escribir una buena historia, si es que debe estar en absoluto presente.

Una de mis razas, los elwens de tierra, han codificado el asesinato. El asesinato es castigado con la muerte, pero es definido solamente como un ataque no provocado contra otro elwen que no tuviera una oportunidad de contraatacar. Las muertes por un insulto, duelo,

y especialmente por venganza contra alguien que ha matado a un miembro de la familia o amigo de otro elwen son consideradas justas. Es un mecanismo necesario para una raza en un mundo altamente mágico y violento cuyas emociones son unas treinta veces más fuertes que las de los humanos.

Tales salidas para razas específicas tendrían mucho más sentido que confinar a todas las razas no humanas en el código moral occidental.

3) LOS NO HUMANOS NO NECESITAN COMPARTIR EL CÓDIGO MORAL DE LOS HUMANOS. TOMA DOS

Las cosas que los humanos consideran buenas no necesitan tener un lugar dentro de una sociedad con un pensamiento diferente. Probablemente el ejemplo más prominente que puedo pensar son los niños. Muchos libros de fantasía muestran a los elfos celosos de la fertilidad de la humanidad, y se pasan el resto de sus vidas inmortales sintiendo nostalgia por no tener más niños.

¿Por qué una raza que supuestamente vive en armonía con el medioambiente y tienen largas vidas sentiría nostalgia por no tener una cantidad infinita de niños? Deberían estar conscientes de las consecuencias de lo que pasaría si no tuvieran un control poblacional estricto, mucho mejor de lo que los sabrían los humanos. Y sin embargo, lanzan miradas lánguidas y lloriquean, porque los autores han

insertado dentro de ellos el valor de tener una gran familia, lo que no encaja con su experiencia, como ha mostrado el mismo autor.

Aquí hay algo mal.

Otras cosas humanas que muchas razas de la fantasía valoran, y a menudo no tiene mucho sentido:

- Largos matrimonios (no son prácticos para inmortales o elfos de larga vida)
- Hogares permanentes (innecesarios para quienes tienen una razón para viajar)
- Tradiciones inmutables (seguramente las razas de larga vida notarían que el mundo ha cambiado)
- El mismo estándar de belleza (especialmente prominente entre los romances interraciales, donde el elfo macho se adapta al estándar de belleza humana sin pestañear).

4) ASEGÚRATE DE QUE LAS RAZAS SON CONSISTENTES INTERNAMENTE CONSIGO MISMAS, NO SOLAMENTE EN SU RELACIÓN CON LOS HUMANOS

Los humanos visitan los bosques élficos todo el tiempo en los libros de fantasía, y la mayoría de las veces notan que los elfos gastan un montón de tiempo cantando, sintiendo nostalgia por el pasado y vagueando por

el bosque. Se alejan de allí con lecciones morales como «¡Los elfos son mejores!» o «¡El mundo será tan triste cuando los elfos se vayan!».

Ahora pregúntate a ti mismo si los elfos hacen eso cuando los humanos no están cerca. Pregúntate si podrías escribir un personaje elfo viviendo en una sociedad como esa.

¿No sería fácil, no?

Las vidas no-humanas no deberían depender de la presencia humana. Podría ser fácil decir que los enanos nunca hacen nada que no sea pelear y practicar la minería, pero, ¿podría sobrevivir una cultura que solo hace eso? Los humanos asumen que podrían, pero eso es porque a menudo solo ven una fracción, una tajada, un trocito que el autor elige presentarles. El error del autor está en hacer que el trocito sea el mundo completo de la raza.

Si los elfos del bosque son así, quizás los humanos han venido en un día sagrado. Quizás, el día siguiente, cuando hayan descansado, los elfos volverán a hacer sus trabajos importantes como encontrar una cura para los olmos enfermos, y cazar a todas las bestias peligrosas en su bosque.

5) CONSIDERA ALGUNA VARIACIÓN DE LOS ROMANCES INTERRACIALES

Usualmente, este es un amor trágico y condenado ya sea porque las razas son increíblemente diferentes en distintas formas (los elfos y humanos son un ejemplo clásico), o porque la madre, de la raza que sea, fue violada. No parece haber ninguna otra manera en la que una raza pueda acercarse a la otra. El amor es desconocido. Dejar sus propias culturas es algo inconcebible, a pesar del desvío que debe haber ocurrido en primer lugar para que se conocieran. Demonios, la lujuria más sencilla es desconocida.

Esto realmente no tiene sentido, si lo piensas. Puede que sea más fácil escribir sobre el odio intenso y simplista, como discutí en el último post, pero no es realista. No deberían ser los padres del héroe de raza híbrida los únicos dos en el mundo que se han sentido de esa manera. No deberían tampoco ser así todos los padres de los medios-elfos. Es demasiado sencillo.

Considera qué sucedería cuando un humano y un elfo se conocen. Si siempre se odiaran el uno al otro, ¿por qué existen los medios-elfos? Si todos los romances que terminan en medio-elfos son tan angustiosos, ¿por qué suceden? ¿Son los elfos y humanos angustiados los únicos que tienen sexo sin considerar las consecuencias?

6) SI TIENES UN HÉROE DE RAZA HÍBRIDA, REPRESENTA AMBOS MUNDOS VÍVIDAMENTE.

No me gustan los libros donde los autores muestran un héroe de dos razas, humana y elfa, humana y orca, humana elfo y hada o lo que sea, y hacen absurdamente fácil ver cual raza debería escoger el héroe. Puede que el mundo de los elfos sea perfecto. Puede que el mundo humano es realmente, realmente grandioso porque ellos «realmente viven». Puede —y odio este por encima de todos—, que el héroe tenga un interés romántico por una de las dos razas, y debería obviamente elegir el mundo del cual viene la mejor persona. Por el cabrón amor.

Si dos razas tienen relaciones antagonistas y, el héroe híbrido ha crecido enteramente en un mundo, entonces es probable que ni siquiera considere a la otra raza. Si es lo suficientemente fuerte, puede escoger oscilar entre ellas. Si es un rebelde, podría escoger la que más odiaran sus padres. O puede que este sea uno de esos mundos donde la comunidad de los medios-elfos es una comunidad enteramente separada, y los personajes escogen ser medio-elfos, no humanos ni elfos. Todas esas deberían ser mejor que el autor proclamando: «¡Aquí! ¡Esto es lo correcto! ¡Este es el mundo a elegir!».

Puede que haya más mañana. Pienso que algo más especialmente sobre los héroes medio-elfos...

DIATRIBA 63. HÉROES HÍBRIDOS



Muchas fantasías tienen personajes medio-elfos (más a menudo, otros híbridos son más raros), como protagonistas. Eso en sí mismo no es malo. Lo que me molesta es la manera en que se nos muestra a estos personajes híbridos.

1) CUALQUIER HERENCIA DEL LADO NO-HUMANO ES SIEMPRE UNA VENTAJA INSTINTIVA

Por ejemplo los medio-elfos tienden a tener una vista y oído más agudo que los humanos, además de una larga vida. Usualmente se lamentan por no tener vidas más largas o más magia élfica. Se gasta menos tinta al escribir sobre ellos viviendo más que los humanos que lamentándose por no tener vidas tan largas como los elfos, y ninguna que yo

haya visto en aprender a lidiar con sus ventajas. ¿Cómo aprende un joven medio-elfo a usar su vista y oído más agudos para lo cual ningún humano sería capaz de darle lecciones? Respecto a ese asunto, ¿cómo un joven medio-elfo que creció entre elfos aprende a lidiar con la reducción de esos mismos sentidos? Ambas sociedades parecen hacer el ajuste sin siquiera notarlo. Seguramente un joven medio-elfo notaría si puede ver las cosas mejor que la mayoría de las personas, o si todo el mundo escuchara sonidos que el no es capaz de oír.

En el caso de la magia, longitud de vida, y otras diferencias físicas más notables, sería muy bueno dar alguna idea de cómo los per-

sonajes híbridos se manejan para adaptarse. ¿Es realmente instintivo?, ¿de la misma manera en que los bebés humanos aprenden a caminar y hablar? Y si lo es, ¿eso asustaría a sus padres? ¿O le tienen que enseñar a usar su magia y otras ventajas?, y si es así, ¿dónde consiguió el conocimiento?

2) POR LO GENERAL NO HAY UN PREJUICIO PROFUNDO EN CONTRA DEL PERSONAJE HÍBRIDO, PERO SÍ HAY UN MONTÓN DE LLORIQUEO

Por «prejuicio profundo», me refiero a un serio riesgo de ser asesinado o herido. He visto personajes medio-elfos entre humanos que odian a los elfos, pero de alguna manera lo peor que le hacen es un poco de *bulling*

de vez en cuando (no es que el personaje no use esto para una buena cantidad de lloriqueos y gemidos). Pienso que cualquier villa con un medio-elfo nacido en ella tendría que esforzarse mucho por adaptarse. Quizás no serían capaces de ajustarse y expulsarían al padre humano. O quizás se calmarían, pero solo hasta que el personaje medio-elfo comience a mostrar señales de magia enemiga, lo cual los agitaría de nuevo.

De cualquier manera, el proceso de adaptación parece durar tanto como el autor piense que puede estrujarlo para ganar simpatía, y siempre involucra el *bulling*, diseñado para hacer al personaje más simpático. La relación del personaje híbrido con las personas a su alrededor nunca es tan complicada como debería ser.

3) NO DEJES QUE LA MEZCLA DE SANGRE GENERE SOLAMENTE VENTAJAS

Como unas pocas personas mencionaron en el pasado post, los burros y caballos pueden hibridar, pero la descendencia, las mulas, son estériles. Y no recuerdo haber visto nunca un medio-elfo estéril sin grandes ventajas que lo compensen. (De hecho, el único ejemplo que puedo pensar, el medio aurenfaie de Lynn Flewelling, tiene una magia muy poderosa y posiciones privilegiadas en el reino humano la mayoría de su existencia). La esterilidad es rara en cualquier caso.

Sin embargo, la mezcla de sangre no necesariamente produce alguien con las ventajas de cada raza, y en el caso de un personaje

que sufre prejuicio y aislamiento, realmente no debería. ¿Qué hay de personajes con un padre dragón o unicornio? (ignoremos por un momento los impedimentos mecánicos). De alguna manera heredaron la habilidad para cambiar de forma, pero nunca las colas inconvenientes o cuernos que se atasquen cuando tratan de salir por las puertas. Los medio-elfos tienen lástima de sí mismos, pero nunca son humanos en constitución o apariencia. Y las madres de los personajes híbridos que mueren en el parto, lo hacen para conferir angustia al personaje, no por las dificultades y peligros que probablemente estén asociados a procrear un niño de una raza o especie diferente.

Considera las maneras en que la hibridación podría hacer que el niño resultante tuviera tanto desventajas como ventajas.

4) CONSIDERA LA MECÁNICA

Realmente. Los humanos tienden a encontrar a los elfos más atractivos, el epítome de la belleza, pero, ¿qué razón tendría un elfo para enamorarse de una humana si son supuestamente mucho más feas? ¿Realmente se enamoran tan fácilmente? ¿Se sienten impulsados a honrar su aventura de una noche si el sexo significa el matrimonio para ellos? ¿Estaban borrachos? ¿Fue un experimento? Demasiado a menudo la respuesta es amor, amor, amor todo el tiempo o violación, sin nada en el medio.

Para especies más apartadas de los humanos y los elfos, la mecánica es incluso más

importante. ¿Cómo los humanos y los medianos tienen sexo? ¿Qué hay de las razas todavía más pequeñas, que es como son mostradas la mayoría de las hadas? Usualmente la respuesta es «No pienses en ello», pero si nadie más lo hiciera, el autor sí debería estar pensando en esto.

Finalmente, un caso especial es el de los personajes que son supuestamente mitad animales o mitad cambiaformas. El autor se empeña en poner una imagen bestial dentro de la cabeza de su lector por decir que, digamos, un dragón se convierte en un humano, tiene sexo y da a luz en esa forma, así que el niño nace con seguridad, pero todavía tiene una herencia dracónica. Si un dragón se ha alterado a sí mismo lo suficiente como para ser capaz de copular exitosamente con un humano, pienso que sus genes también deberían ser humanos, ¿no? El niño debería nacer completamente humano en ese caso. Si la capacidad de cambiar de forma es una ilusión, entonces, ¿cómo el dragón y el humano tuvieron sexo en primer lugar? Esto siempre es algo que comienzo a cuestionarme acerca de un personaje que supuestamente tiene una herencia animal, y esto me lleva de vuelta una vez más a esa idea de darle a todos los personajes híbridos todas las ventajas y ninguna de las desventajas.

5) NO SIEMPRE HAGAS QUE EL NIÑO SEA CRIADO EN LA SOCIEDAD DE LA MADRE

Si los elfos tienen menos prejuicios en contra de los medio-elfos de los que tienen los humanos, y el padre es elfo, ¿no tendría más

sentido para la madre humana irse con los elfos en vez de quedarse atrás en una villa donde podrían matarla a ella o a su bebé? O quizás le entrega al bebé a su padre y regresa a la villa. Pienso que esa no parece ser una solución muy popular en la fantasía, sin importar lo práctica que es.

Hay maneras de evitar que los niños sean criados automáticamente por la madre porque la madre fue quien los parió. Si la madre es el parental no-humano, podría recuperarse más rápido después del nacimiento que una humana. Quizás el padre se queda con él si la madre muere por las complicaciones del parto. Quizás viene de una raza que realmente no le importan sus hijos, así que deja al niño en una canasta en el portal del padre y sigue con su vida. Todo dependería de qué tipo de solución encaje mejor en la historia.

Recuerda: para que los personajes híbridos lleguen a una edad donde él o ella pueda salir a la aventura, él o ella tiene que sobrevivir a su infancia. Y a veces parece como si la infancia tuviera lugar con una madre que no le importa, y en una sociedad violentamente prejuiciada en contra de los híbridos, donde los personajes nunca deberían haber sobrevivido.

6) CONSIDERA DE VEZ EN CUANDO HÍBRIDOS FELICES

Si el parental humano y el no-humano realmente estaban enamorados, como muchas historias de fantasía insisten en que esta-

ban, ¿por qué se separaron y volvieron a sus propios mundos con la primera señal de oposición? Quizás logran mantenerse. Quizás huyen juntos, llevándose al bebé con ellos. Quizás hay una villa separada de medio-elfos o medio-dragones que aceptan familias híbridas. Quizás viven en un lugar alejado de las ciudades, donde a nadie le importa (es difícil que el equivalente elfo de un señor fronterizo sufriera tanta oposición si escoge amar a una humana y criar a un niño medio-elfo). La mayoría del tiempo, estas opciones parecen estar cerradas no por legítimas razones sino para darle una oportunidad de angustiarse al personaje híbrido.

Puede haber muchas razones no centradas en la raza para que los personajes se angustien. Y si los padres tenían una relación amorosa, no hay necesidad de condenarla automáticamente. Me gustaría conocer un medio-elfo, solo uno, que fuera criado por otros medio-elfos, y así no se sienta compelido a «elegir» entre las dos razas. O uno cuyos padres se amen, acepten el lazo conscientes de que el humano morirá primero, y críen a su niño para que sea lo suficientemente fuerte como para aceptar el prejuicio del mundo.

Leyendo la lista, he notado que siempre estuve asumiendo que el personaje sería medio humano y medio algo, en vez de, digamos, medio elfo y medio orco. Hay demasiadas posibilidades en la última lista para ellos.¹

¹ N del T. Quisiera agregar algo más ya que al parecer —y

esto es raro—, Limyaael no lo consideró. Asume que los híbridos nacerán, pero antes de nacer, debe pasar un período de tiempo (nueve meses de embarazo humanos), durante el cual la pareja o madre solitaria embarazada estarán expuestas al odio racial. Esto sin contar que si son pobres campesinos o artesanos, como la mayoría de los híbridos parecen tener sus orígenes, las cosas serían incluso más difíciles. Algo que tampoco consideró, aunque citó el caso de las mulas, es, por qué no tener una raza de híbridos estériles que sirvan como fuerza de trabajo esclava, ejército o sacrificios rituales; las posibilidades son muchas.

DIATRIBA 64. CARACTERIZACIÓN DE LOS PROTAGONISTAS, PARTE 3



Pienso que estos son incluso más personajes que los anteriores. Pero es que yo tiendo a mirar a los personajes que proveen los puntos de vista como los más importantes del libro, y me aburro e impaciento cuando el autor los convierte en personajes que encuentro demasiado perfectos.

1) INTENTA PRESENTAR A TU PROTAGONISTA PRIMERO MEDIANTE SUS CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS, MIENTRAS PRESENTAS AL VILLANO A TRAVÉS DE LAS POSITIVAS

Esto hace que tu audiencia se interese, mientras les dejas saber que no estás es-

cribiendo caricaturas. Si la primera vez que vemos a un héroe está salvando a alguien de un asesinato, mientras que la primera vez que vemos al villano está destripando a alguien (estoy hablando de ti, Terry Goodkind), no hay duda sobre quien deben recaer nuestras simpatías. Y de ahí en adelante, todo es demasiado fácil para el autor de seguir mostrando al héroe como el Sr. Sin Fallas, mientras el villano seguirá siendo un maníaco homicida, incluso si no se supone lo sea.

He perdido la cuenta del número de libros que he leído donde la escena de apertura

muestra la heroína siendo objeto de *bulling*, ridiculizada o derribada, o de lo contrario haciendo algo heroico. Antes de conocer a esta persona, el autor está actuando como una escuadra completa de animadoras. O el villano está violando a alguien, torturándolo o planeando sus maléficos planes. El autor intenta empujarme a sentir simpatía. Planto mis pies y digo «No».

Es mucho más interesante, pienso, que una audiencia descubra que tu héroe tiene defectos, mientras que el desplazamiento del villano desde el bien hacia el mal puede causar una sorpresa impactante.

2) NO DISCULPES CADA REMORDIMIENTO QUE TIENE TU PROTAGONISTA

El remordimiento es la maldición de los personajes de fantasía. Apparentemente, se supone que solo los chicos malos lo sientan. He leído de héroes de fantasía que han cometido errores, pero al menos la mitad de las veces esos errores se convierten en lo correcto al final del libro. Realmente estaba en lo correcto al matar a esa persona o, hizo lo mejor que posiblemente se podría hacer, al no elegir entre dos males menores.

Esto es hacer trampa y puede regresarte el sentimiento de que tu mundo de fantasía es solo papel cuando has gastado cientos de páginas convenciendo a tus lectores de que esos árboles no son de cartón y no hay un pequeño hombrecito tras la cortina.

Tus protagonistas pueden superar la culpabilidad y el resentimiento viendo las buenas consecuencias que han traído una mala decisión, pero no deberían ser disculpados por medio de un *deus ex machina*. Nada de hombrecillos apareciendo al final de la historia para decir que el «inocente» que murió por la espada del héroe era realmente un tirano sediento de sangre, o que el paciente cuyas extremidades fueran amputadas le agradeciera al doctor, y le dijera lo mucho más maravillosa que es su vida ahora. Pienso que los héroes son personas que saben qué debe ser hecho y toman la decisión porque más nadie puede, no alguien que instintivamente haga lo correcto.

3) ARRIÉSGATE CON LA MORAL DEL HÉROE

Incluso si todos los demás en el mundo fantástico piensan que una práctica en particular, digamos, sacrificar vírgenes, está bien, el héroe será la única persona que pestañeará y gritará, intentando rescatar a la virgen atada, sin importarles que la necesiten para hacer crecer el maíz.¹

¹ N del T. Terry Pratchett, maestro de la sátira, se burla de esto en *Luz Fantástica*, cuando rescatan a una virgen que estaba a punto de ser sacrificada por los druidas. Cuando la desatan del altar, les empieza a gritar furiosa que por qué lo habían hecho, que ahora toda su juventud

Sí, realmente tiene un montón de sentido que un adolescente que ha crecido en medio de una cultura en particular, de repente decida que todo lo que ha aceptado está mal, y que deberían vivir de acuerdo con los estándares del mundo del que proviene el autor.

(Si tomaste seriamente la oración anterior, por favor, regresa y léela de nuevo).

No siempre tienes que corromper a tus héroes pero intenta hacerlos grises a veces. Quizás aprendan lecciones morales de los extranjeros, pero al menos deberían tener que aprender algo, no solo saber lo que una audiencia del siglo XXI aprobaría. He discutido esto antes, con los héroes y el racismo. O el racismo se vuelve completamente justificado, como en contra de razas malignas como los orcos, o el héroe nunca se siente de la misma manera. ¿Cuáles son las posibilidades de que alguien que crezca en una sociedad dedicada a combatir esos elfos malvados día y noche, alguien que probablemente ha visto las heridas infringidas y las muertos por flechas élficas, alguien que ha escuchado las viejas historia de batallas una y otra vez, no odie a los elfos?

4) NO PONGAS A TU HÉROE AUTOMÁTICAMENTE EN LA CIMA DE CUALQUIER JERARQUÍA

Digamos que tu heroína de repente es capaz de usar el Poder de los Nueve. No de-

había sido desperdiciada, con todas las oportunidades que había dejado pasar para conservarse pura.

bería ser contada como la hechicera más importante y poderosa del mundo. Por una razón muy simple: no tiene ningún entrenamiento. Otra, no sabe mucho acerca de política, historia, las limitaciones del Poder de los Nueve, o cualquier otra restricción legal sobre la magia que el resto de los magos sí conocen.² Es un desastre en potencia, no una reina instintiva. Puede pensar que es la hechicera más poderosa e importante del mundo, pero podría no ser cierto.³

Lo mismo se aplica cuando un héroe encuentra que es un heredero real, o cuando alguien se convierte en el centro de una profecía, o en el peor de los casos, cuando el autor empieza a hablar de un personaje en la primera página de un libro de fantasía. Todo se reduce a líneas laterales; el resto de las cosas puede ir a ahorcarse. Este héroe o heroína tiene importante no solamente para el argumento de la historia, sino para cada jerarquía política, cada tradición mágica y cada profecía. Se harán excepciones para él o ella que no habían sido hechas nunca antes para ningún otro personaje.⁴

² N del T. Sin contar con que, bien, eres la más poderosa, pero no eres la más ingeniosa. Como hemos venido demostrando los humanos, el ingenio gana a fuerza bruta el 90% de las veces.

³ N del T. Esto me recuerda a Kvothe, en *El nombre del Viento* cuando la prestamista le demostró, que ni de lejos, era tan bueno.

⁴ N del T. Como diría Limyaael, sí, estoy hablando de ti, Richard Rahl.

Hay muchos libros de fantasía que logran evitar esto, mayormente porque dejan en claro que hay demasiadas cosas en los mundos de fantasía fuera del personaje. Kay y Martin son maestros en esto, pero Carol Berg también lo hace muy bien. A pesar de todo por lo que debe pasar su personaje principal, Seyonne, y a pesar de que la historia está contada en primera persona, hay guerras, muertes y cosas importantes que suceden fuera de su consciencia inmediata. Él se la pasa teniendo sorpresas desagradables todo el tiempo.

Es mucho mejor hacer esto que convertir a tu personaje en el pináculo automático. Muéstrale luchando para llegar allí.

Y esto es otra cosa.

5) SE SUPONE QUE LOS HÉROES SEAN CAPACES DE REALIZAR ACTOS HEROICOS

La competencia innata no es solo un problema porque hace al personaje aburrido; hace al personaje menos héroe. No cuento como un acto heroico que la princesa Krystalynne derrote a cada villano al final del libro, no si sé que sabía manejar el fuego desde el principio y todos sus profesores se ocultaban indefensos tras ella cuando intentaban enseñarle algo. No, si tiene un destino, un amor perfecto tejido la primera vez que conoció al guapo príncipe Whackadoodle. No, si el único personaje que podría desafiarla como un igual en la escuela, o en peleas, no existe o es superficialmente plano y simple.

Es una impostora que no merece su éxito. Y el autor es un incompetente intentando convencerme de que, no sabiendo qué vestir en el banquete, o estar sentada tras las líneas retorciéndose las manos mientras otras personas son quienes se arriesgan, es una forma legítima de sufrimiento y problemas.

Muéstrame héroes haciendo cosas, no solamente en el gran clímax. Muéstrame heroínas que puedan pensar, no solamente acerca de sus ropas o como sus padres quieren que actúen como señoritas y cuan odioso es esto. Muéstrame personas que no les guste la guerra y así intentan detenerla, en vez de pararse en el camino de los soldados y hacerse chapear. Los héroes sufren y luchan, las dos cosas. Lo uno sin lo otro puede hacer de tu personaje un mártir desamparado, o la mascota mimada por el autor, que superará cada «lucha» sin un rasguño.

6) REVISAR LO QUE HA HECHO EL PERSONAJE NO MOVERÁ LA HISTORIA HACIA DELANTE

Cada página que la heroína pasa sentada en una mesa y piensa acerca de la muerte de sus amigos, sus odiosos padres y su vida increíblemente dura es otra página que no estará fuera luchando contra los malos, probando que es digna de la sangre que su gente derrama por ella, o rescatando a su príncipe encerrado en la torre más alta. La audiencia sabe por lo que ha pasado el personaje, la mayoría de las veces; en los libros de fantasía ocurren los sucesos más traumáticos de la vida de los protagonistas, no

después. No necesitan que le recuerden que la heroína vio morir a su familia en el capítulo 1, cuidó a un gato que había sido herido de muerte en el capítulo 2, y casi ahogado en el 3. Además, demasiado lloriqueo y quejas, harán lucir a tus personajes como pañuelos húmedos y no héroes.

Incluso la forma en que se asienta el dolor no debe ser igual para todos los personajes. A veces me parece que la única manera de lidiar con el dolor para los héroes en la fantasía es angustiarse, quizás con un ligero sentimiento de culpa. No se lanzan de lleno al trabajo, intentando evitar pensar en ello, dejar atrás el pasado, todas reacciones normales entre personas reales. Ellos simplemente se revuelcan.

Aburrido. Es especialmente aburrido si tu personaje hasta ahora no ha mostrado ninguna tendencia a la autoflagelación, sino que lo hacen en el momento en que decides recordarle a tu audiencia qué dura vida ha tenido. En mi opinión, la mayoría de los bostezos en un libro de fantasía los obtienen esos pasajes en los que el personaje revisa todo lo que yo ya sé hasta el más mínimo detalle, preguntándose si hubiera alguna manera de evitarlo, y concluyendo que no hay forma, y chico, realmente eres un soso patético miserable bastardo. Sí, sí, sabemos cada nota y cada paso de esta canción y baile. ¿Podemos continuar, por favor?

De cualquier manera, la lástima no es la mejor emoción que un autor de fantasía debería invocar. Pienso que buscamos héroes, por los que simpatizamos y a quienes admiramos, no héroes que quieras coger y envolver en algodón.

Parece que he leído demasiados libros de fantasía con este tipo de héroe últimamente. Especialmente la última saga de Lynn Flewelling, y algunos clones horribles de Mercedes Lackey. Necesito releer de nuevo a Kay, Martin y Berg.

DIATRIBA 65. LA OCUPACIÓN DEL HÉROE



Hace manifiesta su música y poder

En corazones que se abren y en labios que se suavizan

Con la suave llama y el calor de canciones que brillan.

Sus labios él toca con vino amargo,

Y los alimenta así con pan amargo;

Aunque seguramente la comida de su mano de su alma vino,

El fuego que abrasaría su espíritu en su llama

Se iluminó, y su corazón hambriento alimentó

Quien alimenta nuestros corazones con fama.

Algunos versos del poema *Ave aqve Vale* de Swinburne, sin ningún motivo en particular:

Escatimando su fuerza sagrada, no a menudo

Entre nosotros a oscuras aquí el señor de la luz

Este divaga y se queja, y es parcialmente producto del hecho de que me he levantado temprano esta mañana y caminado hasta la escuela que está a 1,2 kilómetros de aceras congeladas. Estás advertido.

1) PRUEBA UNA NUEVA OCUPACIÓN

La fantasía está llena de guerreros y magos andantes, herederos reales y campesinos (que la mitad de las veces se convierten en guerreros o magos andantes o herederos reales, y, algunas veces, los tres a la vez, así que es probable que ni siquiera cuenten). Raramente un héroe de fantasía parece tener otro trabajo. La existencia de los guerreros y magos, además de algún tipo de iglesia, muestra que el mundo no es solo nobles y campesinos. Debe haber lugares donde los campesinos vendan sus cosechas, donde los nobles consigan lujos, donde la ropa sucia desaparezca y entonces regrese limpia y oliendo bien.

Aparentemente, eso es algo para lo que no están hechos los héroes.

Esto no significa que debas hacer a tu héroe un criado, espía o mercader (lo cual a menudo los lleva también a convertirse en guerreros, magos o herederos reales). Por ejemplo, debería haber más héroes artistas

en la fantasía, por supuesto, porque lo digo yo. Pero también le da un lado romántico a tu héroe que quiere ser un guerrero, lo que le dará una excusa a tu personaje para vagar y buscar trabajo, y conlleva una investigación y rasgos de personalidad que no conseguirías si tu héroe fuera uno de los estereotipos tradicionales. No hay suficientes de ellos, al menos no suficientes que se queden como artistas en vez de héroes. El único ejemplo verdadero de esto que puedo pensar es Caius Crispus de Guy Gavriel Kay, su héroe mosaicista en la dulogía del *Mosaico de Sarantine*.¹

Otras opciones que no son ni siquiera tan comunes como las tres primeras que mencioné, o usualmente son la «primera parada» antes de que el personaje se convierta en heredero o un guerrero:

- Profesor
- Académico
- Sacerdote
- Posadero
- Tejedor
- Mecánico (o su equivalente mágico)

¹ N del E. Podríamos agregar Kvothe, el héroe músico de *Crónica de un Asesino de Reyes* de Patrick Rothfuss, obra que recomendamos, aunque aún no está finalizada, y al parecer Rothfuss compite con Martin en eso de demorarse en terminar las sagas.

- Soplador de cristal
- Herrero
- Cartógrafo
- Carpintero

2) NO DESCARGUES INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE LA OCUPACIÓN DEL HÉROE EN MONÓLOGOS

Digamos que tienes a Talmin Laluten, el intermediario de un asesino (un personaje que he usado en una novela). Ha sido intermediario de asesinos desde hace un millar de años. Está en camino a recoger el dinero que le deben como contacto entre un asesino y un noble quisquilloso.

No hay razón para esté pensando, mientras camina por calles heladas: «Los intermediarios de asesinos son temidos y peligrosos. Debo ser quién tenga que matar al asesino si toma el dinero y escapa, tengo que estar listo para matar a este noble si hace trampa. Y, de vez en cuando, como no soy humano, puedo tolerar el frío y hacer esto, y esto...».

Esto es un vertedero de información. Algo a lo que muchos autores de fantasía son propensos a hacer. Esto es algo a lo que el autor es incluso más propenso si su personaje tiene una ocupación exótica y quiere mostrarla.

Esto está MAL.

No debería haber razón para que alguien establecido en un trabajo en particular la mayor parte de su vida, o incluso solo unos años, pensar constantemente sobre sus características básicas (a menos que tenga el tipo de personalidad obsesiva que cataloga las cosas que nos trae de nuevo y de nuevo la misma cosa, en cuyo caso debería estar haciéndolo durante toda la historia, y no solo durante el comienzo). Es una introducción a la ocupación para tu audiencia, pero es falsa y apresurada.

Mucho mejor es mostrar a Talmin haciendo su trabajo, con quizás una o dos acotaciones para aclarar las cosas, y que el lector se esclarezca. Pienso que los lectores de fantasía son demasiado a menudo más pacientes de lo que el autor les da crédito. Esperan cientos de páginas para averiguar la respuesta a la profecía y, al final de todo, quién es el heredero al trono. Seguramente pueden esperar una docena de páginas para entender cuál es la ocupación del héroe.

3) RESISTE LA TENTACIÓN DE SOBREEXCITARTE

Esta es el orgullo de la invención. El autor ha inventado una flamante ocupación nueva para el personaje. Quiere mostrarle a todo el mundo cuán jodidamente genial es esta. Así que hace que el personaje use lo mejor de sus habilidades. Cuando leo una novela que comienza con un personaje frustrando genialmente el plan de algún villano o ganando una promoción, puedo imaginarme fácil-

mente al autor tras él diciendo, «¡Alucina! ¡Mira lo que he hecho!»

El problema es que por lo general el autor tiene un lapsus después de esto, ya sea porque pierde el interés en la ocupación, o porque necesita que el personaje no desempeñe a la perfección su trabajo por razones argumentales. He leído demasiadas novelas en las que me pregunto qué pasó con el maestro espadachín de las primeras páginas que ahora aparentemente no puede manejar a dos guardias que tropiezan. Si puede actuar tan bien bajo presión, seguramente su desempeño no debería declinar dramáticamente en una situación más relajada.

Asegúrate de que si tu héroe comienza en la cima de su juego, se quede allí. La genialidad entonces se vuelve parte del argumento, y no algo que está allí para hacer que el lector alucine. Si tiene un lapsus, tiene que ser por buenas razones, cansancio, la traición de un buen amigo, o algo más que cause que su concentración vacile, no porque su trabajo ya no sea tan genial como para garantizar tu mejor escritura.

Lo que me recuerda.

4) USA LOS TRABAJOS COMO PARTE DEL ARGUMENTO

Esta es la razón por la que todas las historias de granjeros que averiguan que son herederos de la realeza me parecen tan planas. ¿Por qué razón harías a tu héroe un granjero

si no tiene nada que ver con el argumento? ¿Por qué no hacer que sea adoptado por una familia noble que vive distanciada de la corte? De esa forma, mantiene mayores posibilidades de vivir para ver su herencia, para no mencionar conocer algunas costumbres de los nobles y tener una vida más agradable. Sin embargo, todavía estaría lo suficiente distante de la corte como para que el autor pueda insertar todas esas escenas «cómicamente» de no saber cuál cuchillo debe usar para comer.

De igual manera, esos personajes que son solamente bardos hasta que averiguan que pueden cantar canciones mágicas me molestan. El autor podría fácilmente haberlos hecho músicos magos desde el principio, y que luego consiguieran una repentina mejora de su talento por razones extrañas.

No insertes una ocupación que se sienta como un falso comienzo, o una de la que te olvides porque comienzas a prestarle atención a otras cosas. Si quieres que el personaje comience como algo, y entonces cambie dramáticamente, haz que se aburra y se frustre de su actual trabajo como negociador entre las tribus guerreras de los D'ken y los Pa'link. Esto le da el ímpetu para cambiar, y es un argumento mucho más agradable que si el personaje abandona sus responsabilidades porque de pronto descubre que tiene poderes mágicos supergeniales.

5) RECUERDA, O DECIDE, LAS LIMITACIONES PARA EL TRABAJO

Me he reído con historias de héroes cansados que se las arreglan de alguna forma para pelear una décima batalla en el mismo día, con armadura pesada y todo. No funciona así. Incluso una pelea singular de espadas dura unos pocos minutos, debido al peso de las espadas y la armadura. Las batallas cuerpo a cuerpo entre varios oponentes no durarán mucho tampoco, porque el más frágil y el más cansado serán derrotados rápidamente. Tu héroe que se está recuperando de una herida o del cansancio no debería ser capaz de resistir y luchar como si nada sucediera.

Decide cual es el tiempo necesario para la recuperación en la ocupación de tu héroe, la que sea. De esa manera, si inicias con una atrevida escena excitante, entonces puedes saber durante cuanto tiempo debería descansar antes de salir y hacerlo de nuevo. Si tú o el argumento no le dan la oportunidad de descansar, entonces no te sorprendas cuando tus lectores comiencen a bufar o roncar, con otra escena «excitante». Ninguna persona debería ser capaz de correr sin detenerse, particularmente no en las típicas ocupaciones de alto stress de los héroes de fantasía, y sin herirse, cansarse, tener hambre, y necesitar desesperadamente vaciar la vejiga.

6) ELIMINA EL ESTEREOTIPO DEL SOLITARIO INDEPENDIENTE

El clásico héroe de fantasía que está destinado a trabajar solo, «funciona mejor solo», no tomará órdenes, o las desobedecerá deliberadamente, y siempre salva el día y a sí mismo genialmente. Esto es aburrido, así como también poco real. ¿Cuántos monarcas emplearían a un guerrero que se opone a ellos cuando quiere? Hay un 100 % de posibilidades de que encontrarían a alguien tan bueno, y que no estaría ansioso por probar su independencia rebanando sus gargantas.

El estereotipo solitario es demasiado común para ser interesante, y demasiado a menudo sucede en situaciones donde no tiene sentido trabajar solo, como soldados en un ejército, espías o asesinos. Si el espía no escucha los reportes de los otros espías porque sabe que es mejor que ellos, no debería sorprendernos cuando camine directo a los brazos del enemigo. Y un asesino que no emplea ningún contacto como testaferrero para obtener información acerca de las armas de su objetivo y defensas es un asesino muerto. Uno de los pocos asesinos creíbles que he visto nunca, es Vlad Taltos de Steven Brust, confía en que sus contactos le digan lo que le gusta comer y vestir a su enemigo, sus rutinas más comunes y cuán nerviosos están por el asesinato así como también decirles cuanto será su comisión en primer lugar. Muchos otros asesinos parecen trabajar del aire y no son ni remotamente tan creíbles.

Hmm. Pienso que me he quejado de todo lo que quería quejarme.

DIATRIBA 66. LENGUAJES NO-HUMANOS



Ya he hecho un post específico sobre el lenguaje, pero mayormente sobre cosas como no regar los apóstrofes en lugares aleatorios. Este se centra en la construcción de un lenguaje, y algunas cosas que puedes hacer para que tu lenguaje sea más no-humano (mayormente violando las leyes universales de la tierra).

1) HAZ QUE SEA UN LENGUAJE QUE TENGA EL SUJETO AL INICIO

El orden de las palabras en los lenguajes muestra seis patrones separados, todos organizados alrededor de las tres partes principales: S (sujeto) V (verbo) y P (predicado). Los lenguajes de la tierra con uno de los dos patrones iniciales de palabras son los más

comunes, como en español SVP:

El hombre (S) golpea (V) al perro. (P)

Es posible usar un orden de palabras que inicie por verbos, aunque es más raro:

Golpea el perro el hombre.

Pero los lenguajes con un patrón ya sea PVS o PSV (para uso común, no solo en algunos ejemplos de poesía) son increíblemente raros; algunos lingüistas dudan si existen del todo. Este podría ser un paso simple hacia la creación de un lenguaje completamente alien para tu menudo de fantasía. Sería posible crear con facilidad un lenguaje que regular-

mente exprese: «El perro golpea el hombre» pero que signifique lo mismo que en español «El hombre golpea al perro» mientras haces que se esfuercen apropiadamente las mentes de tus lectores.

2) ROMPE LAS REGLAS COMUNES DE LA TIERRA SOBRE LA UBICACIÓN DE LAS PALABRAS

Algunos lingüistas han notado que los lenguajes de la Tierra que sitúan a los adjetivos delante de las palabras que modifican son más propensos a tener preposiciones, mientras que los que ponen los adjetivos detrás de las palabras que modifican son más propensos a tener posposiciones. Así:

«azul perro» es a «alrededor de la esquina»

como «pero azul» es a «esquina alrededor».

Esto no es tan espectacular como una inversión, o una manera tan fácil de poner las cabezas de tus lectores a dar vueltas como el orden de las palabras iniciado por el predicado, pero se mezcla y encaja de una manera que podría ser la de tus criaturas alienígenas.

3) CREA NUEVOS CASOS

Los lenguajes de fantasía usan casos (terminaciones de palabras que indican gramatical o espacialmente una relación con el sustantivo) como en el Latín o el finlandés que son casos raros, quizás porque muchos autores de fantasía hablan inglés, lo que los limita a la hora de usar casos. Sin embargo, todavía usamos formas separadas de «él» para indicar si estamos hablando acerca del sujeto de la oración, el posesivo (su) y el objetivo neutro (su).¹ Los pronombres retienen más casos que la mayoría de las palabras porque son un grupo difícil de dividir, una razón por la cual también es realmente difícil crear un pronombre personal nuevo que signifique «él o ella», y sea ampliamente aceptado.

Quizás tienes un lenguaje de fantasía que tiene un sistema único de casos de pronombres. Así como formas para los sujetos, posesivos y predicado, también hay uno que pueden usar las personas que han estado fuera mucho tiempo para referirse a la última persona que vieron, así que una oración

como esta: «Lo vi a él (persona nueva) y «a él» (persona a la que vi la última vez)» sería algo completamente distinto y fácil de comprender en tu lenguaje alienígena.²

Los pronombres no son las únicas palabras que pueden tener casos únicos, aunque pueden ser los más fáciles para comenzar. Quizás tu raza de cambiaformas tiene un conjunto de casos que describen la distancia que separa al cuerpo humano del animal durante la transformación, o la dirección en que se adentran (seguramente no una dirección visible a los demás) cuando cambian de forma. Quizás los enanos tienen un lenguaje lleno de casos que sirven para indicar las distancias bajo el suelo, o la lengua de los elfos habla acerca de las distintas distancias entre los árboles. Es una manera de asegurarse, por encima de todo, de que tu lenguaje alienígena no sea simplemente una traducción literal del tuyo.

4) INCORPORA GESTOS DENTRO DE TU LENGUAJE ALIENÍGENA

Los unicornios pueden estar limitados en el número de sonidos que pueden hacer, no tener labios o lenguas tan flexibles como un humano, pero quizás pueden cambiar el color de sus cuernos, o agregar gestos con sus orejas o colas a la conversación. Esto haría más difícil un sistema de escritura,

² N del T. Creo que vendría siendo algo así: Vi a li María y a le Marta. Donde li, es para referirse a una persona que conoció nueva y le para indicar que fue la última persona que vio, fuera de indicar esto no tendrían otro significado.

pero la escritura en general sería difícil para los unicornios, así que puede que no les importe.

No limites tus palabras alienígenas para que encajen mejor con la lengua humana, o lenguas similares a las humanas en el caso de los elfos y enanos. Si tienen apéndices como colas que los humanos no poseen pero que pueden mover libremente, esto debería ser agregado a la conversación. No deberían trasladarse los gestos humanos como simples copias, como un dragón que mueve sus garras para mostrar empatía. Idea algo que debería encajar con la especie; por ejemplo el dragón podría chasquear la lengua o doblar una oreja para enfatizar algo.

5) CREA «GRUPOS DE PARENTESCO» ÚNICOS

Muchos lenguajes son extremadamente ricos en una cosa en particular, como la lengua judía que es muy rica con los términos para los miembros de la familia. Esto no necesariamente significa que tengan vocabularios más grandes que otros idiomas, aunque, debido a su riqueza en un grupo de términos pueden carecer de ellos en algún otro aspecto (el inglés es extraordinariamente rico en las formas de crear adjetivos, pero los adverbios tienen sonidos más metálicos y el grupo terminado en -mente los domina).

Si tienes una raza no-humana con un tipo de magia especialmente importante o persistente, entonces un nuevo grupo de palabras podría centrarse en eso. Tengo una raza

¹ N del T. El español carece de este neutro.

empática, los elwens, que pueden sentir diferentes tipos de emociones como diferentes sensaciones físicas, lo que se traduce en diferentes palabras para la emoción que en español se cubre con la palabra amor. Hay cylmansha, amor, dulce, fuerte y calmado como un día de verano, como el amor platónico, pero que puede tener un pequeño componente romántico, y ryal, un amor violentamente apasionado que es propenso a que mates por él, y muchas otras palabras. Cuando intentan aprender otro lenguaje con menos términos emocionales, lo elwens a veces se sienten ciegos y confundidos a la hora de decidir que palabra encaja mejor. Por otra parte, son poco concretos con respecto a los objetos físicos, «Yanne» es silla, asiento o trono, dependiendo de lo que se necesite.

Conclusión: Construye tu lenguaje en base a la manera en que tus razas ven el mundo. Si pueden escuchar a las rocas hablar, debes tener muchos verbos para estas, pero no tiene ningún sentido que la misma raza que nunca ha construido con madera y vive alejada del bosque, tenga conocimiento de los diferentes tipos de árboles.

6) USA ALGUNOS TRUCOS DE LAS LENGUAS TERRESTRES QUE NO ESTÉN RELACIONADOS CON TU IDIOMA

Esto te ayudará a asegurarte de que no estás plagiando las características de tu idioma en el de fantasía y ni siquiera te des cuenta. Los lenguajes terrestres están lle-

nos de trucos que no son copias del inglés, solo sal y échale una mirada a cualquier libro lingüístico.

Por ejemplo, hay algunos lenguajes que usan un caso de identidad, refiriéndose a que el objeto marcado con el caso se dice que es el mismo o similar a algún otro. «Eres igual que tu padre» puede convertirse en «Eres tu padre-igual» en un idioma con un caso idéntico, donde el caso es adjuntado al sustantivo «padre». Lo que le da un significado más fuerte y empático que la misma oración en español.

También hay lenguas comunes (entre ellas la de los nativos americanos) que usan referencias cruzadas. Esto evita las complicaciones de las oraciones en inglés como «Vi a Bob y a Daniel salir de su casa». Alguien que lea esto sin ninguna otra pista del contexto no sabrá de quién era la casa, de Bob o de Daniel, o la casa de alguien más, previamente mencionado. Los lenguajes con referencias cruzadas y la «cuarta persona» podrían usar un único pronombre «su» para dejarle saber al lector que es la casa de alguien completamente diferente.

Los pronombres también podrían ser rediseñados. Hay muchos lenguajes que tienen pronombres con formas duales, como «nosotros dos» combinando «Yo» y «nosotros». Hay otros que tienen formas inclusivas y exclusivas del nosotros, así que un pronombre significa «tú y yo» mientras otro significa «yo

y estas otras personas, no tú». O podrías eliminar pronombres de un conjunto de sus funciones. Esto es lo que hice con el lenguaje de los elwen, el Ariel, es tan fuertemente conjugado que los pronombres personales desaparecen, dejando solo los verbos conjugados con sus terminaciones.³

No pienso que hacer un lenguaje que sea convincentemente alienígena sea tan duro como piensa la gente, especialmente cuando un montón de lenguajes de fantasías son inglés disfrazado o clones de Tolkien. *Suspiro de decepción*.

³ N del T. Este es el caso del español, donde el verbo conjugado, escribieron, indica por sí solo persona, número, tiempo y modo, que sería tercera persona del plural del pretérito indicativo. Lo que en inglés sería "they wrote", they pronombre personal de número y persona, wrote, conjugación del verbo write en pasado.

DIATRIBA 67. LITERATURA Y CULTURA



De nuevo, otro título oscuro. No me hieran.
Pero antes algunos versos que tienen mucho de poesía y de narración en ellos, de

Swinburne, *Una balada de muerte.*

De noche quedó allí contra mi cama

La reina Venus con su capa ribeteada en oro y negro,

Ambos lados dibujados completamente hacia atrás

Desde cejas donde la triste sangre ya no era roja,

Y las sienes anegadas de púrpura y de muerte.

Su pelo rizado tenía la ola del agua marina

Y el oro del mar.

Sus ojos eran como una paloma enferma.

Polvo de oro esparcido se había derramado encima,

Y perla y púrpura y ámbar en sus pies.

No tengo duda de que cualquier cantidad de artes pueden ser usadas para añadir sabor a la fantasía, entre ellas la pintura, la música, el mosaico (Guy Gavriel hace un buen trabajo con su duología de *Sarantine*), la escultura y el boceto. Pero no estoy lo suficientemente familiarizada con ellas para hablar, así que lo haré en vez de eso es hablar sobre la literatura.

Bien, y de cuentos de hadas.

Y poesía.

Bueno, básicamente de cualquier palabra que no sea la historia.

1) HAY UN PUNTO MEDIO ENTRE LOS VERTEDE- ROS DE INFORMACIÓN Y LA NARRATIVA PURA; ENCUÉNTRALO

Una razón por la que muchas personas se quejan de Tolkien es que inserta poemas y referencias en la mitología élfica en ESDLA, irritando a los lectores que están allí por la historia y esto rompe el flujo de la narrativa.²

³ Sin embargo, prefiero por mucho esto a la «historia» del tipo de vertedero de información tan comúnmente insertada en la narrativa fantástica (y no es solo porque sucede que me gusta la poesía de Tolkien). Tolkien puede haberse sobrepasado con las poesías y canciones ornamentales, pero le agregan sabor a su mundo, y están allí por su propio bien. Las leyendas de creación o historias acerca de milagros que se incluyen solo para explicar la herencia del héroe me enferman.

Por supuesto, la mejor cosa que se puede lograr es un punto medio. Cuando estás escribiendo el relato de los orígenes del héroe, o esa pequeña e impecable profecía poética, pregúntate a ti mismo si podría mantenerse por sí sola sin el contexto de la historia, o si sería algo que estuviste tentado a incluir en la historia incluso si no explica nada. Si la respuesta a ambas es no, entonces deberías revisar el poema o la historia. Intenta

² N del T. Cuenten al traductor en ese grupo.

³ N del E. Para que tengan una segunda opinión, en una primera lectura también me molestaban los poemas y canciones de ESDLA, pero en las relecturas las he disfrutado muchísimo (excepuando la parte de Tom Bombadil que sigo pensando que sobra), así que es cuestión de gustos.

hacerla valiosa por sí misma. Mientras más «informativa», más parecerá un vertedero de información.

De igual forma, pregúntate si la poesía o historia es una invención para sí misma, y si ralentizaría la narración. Si la respuesta para ambas preguntas es si, entonces revisa la forma en que encajan en la historia, no necesariamente siendo más informativa, sino siendo más corta, concisa y natural a la forma discursiva de los personajes.

Si se reduce a eso, siempre preferiría una historia o una poesía que esté allí para agregar profundidad al mundo a una que esté allí meramente para informar sobre cómo Speshul, el héroe se libraría de explicar cosas. Pero ya que no es una preferencia aceptada por la mayoría, querrás intentar quedar en un término medio.

2) RECUERDA QUE NO TODOS LOS CUENTOS DE HADAS ORIGINALES TENÍAN MORALEJA

Y ni siquiera las versiones modernas la tienen. ¿Cuál es la moraleja de Hansel y Gretel? ¿No comer casas de pan de jengibre? ¿Qué deberías empujar a las personas que quieres comer dentro de hornos? Es difícil de decir. Pero muy a menudo las novelas de fantasía están llenas de estas pequeñas y perfectas historias morales, a veces expresadas en los discursos del sabio y viejo mago para el héroe.

Las historias no tienen que tener moraleja. Las fábulas de Esopo son relativamente escasas en esta área. Y no evitan la muerte y el sexo. La versión original de *Caperucita roja* nos muestra como la pequeña caperucita roja se desnuda pieza a pieza y sube a la cama con el lobo, y luego este se la come. Pienso que más historias de hadas de las novelas de fantasía y los mitos de creación que incluyen los autores, deberían seguir este tipo de historia, en lugar de las modernas saneadas. Si la cultura está basada en modelos medievales, entonces es más probable, no menos, que sus historias se parezcan a las historias de hadas originales.

3) FACILISMOS EN LOS SÍMBOLOS

La lágrima solitaria que cae sobre la flor es el peor ejemplo que me viene a la mente, pero hay otras instancias en las cuales el autor deja que el deseo de ser literario supere al de contar la historia. Vigila cuidadosamente los gestos que hacen tus personajes, los pájaros que observan, los lugares donde van. Si funciona en dos niveles, primero cumpliendo un papel en la historia, así como aportando un significado «más profundo» que, digamos, está ligado al mito de la creación del comienzo de la historia, genial. Pero si están allí solamente por razones de lectura, o porque has comenzado a creer que los libros de Campbell son la Biblia para escribir Fantasía, elimínalo.⁴ (Y aléjate de Campbell por un rato).

⁴ N del T. Aquí debe estar refiriéndose a *El héroe de las Mil Caras*, la obra cumbre de Joseph Campbell en su investigación sobre el Monomito. En palabras sencillas, el libro cuenta el viaje del héroe, paso por paso, lo cual durante la primer

Creo que la fantasía es un género hermoso, poderoso y creativo que fácilmente puede enseñarle a las personas que lo leen muchas lecciones acerca del corazón humano. Pero no deberían hacer eso imitando los trucos más fáciles de la escritura «literaria», y sacrificando el mundo de fantasía o la línea argumental, o ambos, en aras de un pájaro simbólico que vuela sobre tu cabeza. Si no sirve al propósito de la historia, deshazte de él. Si es para mostrar y enseñar abiertamente una lección moral que ya has enseñado antes en una historia purificada, deshazte de ella. Si derrumba todo lo que has construido en aras de referirte a una historia del mundo real, una leyenda o una lección moral, no solamente deshazte de él, clava una estaca en su corazón negro y córtale la cabeza. Entonces quema el cadáver y esparce las cenizas lejos y ampliamente.

La fantasía enseña mediante la construcción de un mundo alternativo en el cual la enseñanza está naturalmente incluida, no por estar construida con papel de aluminio para que así el autor pueda ver reflejado su propio rostro.

4) CONSIDERA CÓMO LA LITERATURA ES TRANSMITIDA EN TU CULTURA DE FANTASÍA

Si la cultura es pre-escritura, entonces confiarán en los cantantes y los cuentacuentos

época de la fantasía (1930-1980), se siguió a rajatabla por los autores de fantasía épica y heroica, no con muy buenos resultados en la mayoría de las novelas y principal razón del surgimiento de la Nueva Fantasía en el 1996.

como los bardos, quienes tenían una inmensa memoria y podían recitar largos poemas épicos con poca variación. Si tienen escritura, pero no imprenta, los libros todavía serán raros y atesorados, y quiénes puedan escribir podrían gastar mucho de su tiempo copiando el conocimiento del pasado, no haciendo cosas nuevas. Es solamente en un mundo con imprenta (o magia que permita hacer copias fáciles y baratas de las palabras), con suficientes suministros de papel, en que puede establecerse algo parecido a la literatura moderna.

Tu mundo no necesariamente necesita la escritura y tus personajes no necesariamente necesitan saber leer. Los campesinos que no pueden permitirse un aprendizaje literario, o los libros para leer, descansarían con toda probabilidad en la cultura oral. Significa que las prioridades necesitarán cambiar, y que podrías necesitar vigilar tu escritura buscando frases como: «Esta historia fue escrita hace mucho tiempo», si nadie en la villa puede leer y escribir.

5) ESTUDIA LAS FORMAS DE LO QUE QUIERES INCLUIR EN LA HISTORIA

Muchas rimas de poemas de fantasía están escritas en la misma forma, simple cuartetas: a b c b, o, como mucho, a b a b. La mayoría de los autores se sienten incómodos trabajando de otra manera.

El problema es que estas cuartetas usualmente también apestan.

Estudia las formas de la poesía, o las formas de las historias, en el caso de la creación de mitos y cuentos de hadas, que quieras incluir. Revisa lo que se ha hecho, cuales son las rimas más fáciles de hacer, cómo los autores usan la repetición y los estribillos para unir el poema o la historia. Y no solamente leas los ejemplos de los autores de fantasía. Ve directo a los originales. Lee poemas escritos en otros siglos, donde la rima poética era más común. Lee los mitos de la creación de otras culturas, cuentos de hadas en ambos estados, originales y modernizados, y cuentos populares de todas las partes del mundo. Esto te enseñará cosas; el aprendizaje puede tener lugar por osmosis. Incluso si todavía piensas que tu poesía es mala al final de esto, al menos sabrás que lo es, en vez de solo pegarla despreocupadamente en el libro.

Y, llegando a esto, si la poesía es mala, probablemente podrías explicarlo en una mejor prosa, y a la inversa. La otra cosa que el estudio te enseña es el tipo de escritura que es más parecida a la tuya, y que puede ser más fácilmente adaptada y reusada.

6) HAZ QUE LA LITERATURA SE ADAPTE A TU MUNDO

Un grupo de personas viviendo en el desierto no deberían contar historias sobre la vida en las altas y frías montañas, particularmente si las montañas están a cientos o incluso miles de kilómetros. Un grupo de personas para quiénes los matrimonios arreglados son una

cosa común probablemente tengan historias de amor que giren alrededor de este hecho, más que de historias del tipo *Romeo y Julieta*. Una cultura no-humana que tiene una diosa vengativa puede contar historias en las cuales la diosa castiga a los mortales y es alabada por ello, más que ser regañada por la correcta voz Victoriana que demasiado a menudo prevalece en la fantasía.

No asumas automáticamente que la historia que estás contando encajará. Ve y mira a las personas que la cuentan, y entonces ajusta el cuento de acuerdo a esto. Puede que no logre el punto que querías mostrar, esa trágica historia de amor que querías contar originalmente pero que no encajaría, pero probablemente dará más argumentos en favor de tu mundo.

Solo añadir que leer más de los géneros que dieron nacimiento a la fantasía, especialmente la fantasía antigua y la poesía épica, no es nada por lo que lloriquear.

DIATRIBA 68. DIOSES DE LA FANTASÍA



Supongo que sobre religión parte 2, aunque creo que no es tan sobre la religión misma como el anterior.

1) NO TIENES QUE CREAR DIOSES PARA CUMPLIR ROLES EN PARTICULAR

No debes tener una diosa de la tierra, (aunque tal parece que cada autor cree que sí). No tienes que tener un dios del cielo, un dios

del sol o diosa de la luna, o cualquier otro «elemento básico» de la fantasía.

Hay tres buenas razones para evitar tales cosas:

a) Demasiado a menudo, esos dioses son usados como atajos, debido a la manera en que parecen exclusivamente basados en la

religión cristiana o wiccana, para evitar el desarrollo de una verdadera religión. La audiencia está lo suficientemente familiarizada con las diosas de la tierra de otros libros de fantasía para saber qué esperar del comportamiento de una, qué tipo de rituales son usados para adorarla, que probablemente serán solo las sacerdotisas quienes participen en los ritos, etc. *Worldbuilding* perezoso.

b) Esos dioses pueden no encajar en tu cultura. Después de todo no hay estereotipos universales. Hay culturas para las cuales el sol era femenino y la luna masculino (Tolkien hizo eso), y culturas que no tenían diosa de la tierra. Si tu pueblo de fantasía vive en el desierto, el norte congelado u otro lugar donde la tierra es mucho más dura, podrían no tener ninguna razón para creer en una benevolente madre de toda la vida.

c) Si tienes un mundo donde los dioses existen por su cuenta, y no son solo reflejos de las personalidades humanas y sus deseos, entonces las personas tienen que lidiar con ellos como son. Eso significa que si hay una diosa de los cuervos, una diosa del viento y un dios del hierro, entonces eso es lo que hay. No hay ningún agujero donde debería estar la diosa de la tierra, ya que después de todo este panteón de dioses no tiene que regirse por las reglas de la Tierra. Son exac-

tamente lo que deberían ser, en un mundo de fantasía libre de cualquier referencia a la Tierra.

2) LOS DIOS NO NECESITAN SER OMNIPOTENTES

Una razón para mantener a los dioses fuera de las historias de fantasía es que cuando aparecen son todo poderosos y resolverán todas las problemas de los héroes. Esto hace presumir que tus dioses trabajan bajo el modelo cristiano. Pero no hay ninguna razón para hacerlo.

Por supuesto, entonces surge la pregunta: ¿Cuál es la diferencia entre dioses y mortales poderosos? Y puede que la respuesta sea: ninguna diferencia.¹ Esta es la base de algunas series de fantasías realmente buenas, como la saga del *Gran Juego* de Dave Duncan.

Pero incluso si los dioses son realmente más vastos y poderosos que los mortales, difícilmente serán todopoderosos en un mundo politeísta. Si el dios del cielo es todopoderoso y puede controlar el mar, ¿para qué habría un dios del mar? ¿Qué impide a

los dioses meterse en el territorio de otro, o dominar el mundo? Los dioses podrían tener un gran control en sus áreas en particular pero no ser necesariamente tan poderosos fuera de ellas. Esto podría guiarnos a buenos desarrollos argumentales. Quizás los mortales están siendo usados como peones por un dios que intenta atacar a otro, o quizás se les ha prohibido entrar en el territorio de otro dios, y tienen que lidiar con eso como si fuera una carga.

3) DALE A TUS DIOS UNA PERSONALIDAD QUE NO SEA SOLEMNE Y ENIGMÁTICA

Los dioses solemnes y enigmáticos son aburridos. Digamos que tienes un dios del sol y una diosa de la luna. ¿Serían realmente iguales, incluso si fueran gemelos, de la forma en que lo fueron Apolo y Artemis? Incluso si se mantienen distanciados del mundo, y solamente usan señales y portentos para comunicarse con sus seguidores, ¿realmente esas serían las mismas señales y portentos? El vocabulario simbólico de los dioses de fantasía a veces parece estar extraordinariamente limitado.

Digamos que no quieres que los dioses interfieran directamente en el mundo, así que introduces una barrera, un gran listado de reglas, que te aseguras que no puedan violar. ¿Realmente se sentarían calmadamente y enviarían señales y portentos? Cualquier dios parecido a Loki probablemente estaría intentando saltárselas o encontrando agujeros en su lógica. Otros podrían estar furiosos

e irritados, y quejándose si no pueden hacer nada más. Incluso otros pueden obedecer la letra de la ley pero intentar encontrar una salida a través de su espíritu. Si los dioses son seres realmente complejos y poderosos, entonces presumiblemente deberían contener muchas variaciones de la personalidad humana, no solo la de molestos mentores que no responderán a ninguna pregunta que les hagas.

4) CONOCE LA POLÍTICA DIVINA

Algunas veces esto podría no ser otra cosa que el rejuego de las personalidades que reflejan los dioses. Otras veces, los dioses pueden tener políticas reales, ya sea que estén centradas alrededor de una monarquía o un juego de ajedrez, o algo más extraño hacia los mortales. Pienso que de alguna manera deberían estar relacionados el uno con el otro, y haber una buena razón detrás. ¿Si todos se mantienen en sus propios territorios y se ignoran el uno al otro, por qué sucede esto? ¿Tuvieron un gran discusión hace tiempo? ¿Si todos los dioses están unidos en contra de un dios malévolo, ¿qué hizo el dios malévolo para que se unieran? La mayoría de esto ni siquiera podría estar en la historia, por otra parte, puede influir profundamente en las acciones de los dioses, y a través de ellos en las de los mortales.

He leído libros de fantasía donde parecía que dos dioses deberían definitivamente ofenderse cada uno, como uno juguetón y otro rígido, y aun así parecían trabajar juntos sin

¹ N del T. El mundo de Malaz de Steven Erickson funciona bajo este principio, cualquier mortal (humano o perteneciente a las 13 razas que habitan el mundo), puede convertirse en un dios si es lo suficientemente poderoso. Aunque también tienen la posibilidad de ser ascendientes, tener todas las ventajas de un dios, pero sin adoradores, ya que un dios con adoradores debe responder obligatoriamente a las exigencias de sus sumos sacerdotes, un trato justo donde los haya.

ningún problema. ¿Por qué sucede esto? ¿Qué sucedió en el pasado que podría haberlos influenciado para que se comporten así? Demasiado a menudo los dioses actúan y reaccionan en un vacío, o un vacío solo perforado por los mortales, lo cual no tiene sentido cuando consideras que la mayoría de los mortales han desaparecido en unas pocas generaciones mientras los otros dioses comparten tiempo, espacio y la eternidad con ellos.

5) INTENTA HACER A LOS DIOSSES GRISIS

Pienso que una razón por la que tantas religiones de fantasía son negras y blancas, algo sobre lo que me quejé en la diatriba anterior, es porque los dioses de fantasía son negros o blancos. Raramente tendrás una figura como Loki, que es un tramposo, cruel y finalmente malvado, pero que también a ha salvado el tocino de los dioses nórdicos varias veces. La mayoría del tiempo, el dios maligno ha matado a alguien, robado algo, o de otra manera haber hecho algo infinitamente malvado por lo cual nunca se arrepentirá. Los dioses buenos nunca han hecho nada de lo que estén avergonzados. Y así, sus adoradores terminan luciendo completamente inmaculados o mancillados.

De nuevo, intenta ser más complejo que esto. Si los dioses tienen personalidades muy humanas, entonces los dioses malvados podrían tener buenos rasgos, y los buenos tener malos rasgos. (Este fue definitivamente el caso en la mitología griega,

donde Zeus, Hera y Apolo, entre otros, no eran modelos perfectos de sus roles). Si no lo son, entonces parece que el dios malo no ha cometido un crimen como los humanos lo entienden. Podrían ni siquiera tener leyes morales, en la misma manera en que los animales no tienen, y el mal podría ser solo un resultado de la racionalización humana.

Un ejemplo realmente bueno de un dios «malo» con un montón de motivaciones engañosas está en la saga Rai-kirah de Carol Berg. Puede ser simpático y atractivo al protagonista, quien está determinado a resistirsele.

6) INTENTA INTRODUCIR ALGUNA ARRUGA EN LA RELACIÓN MÁS ALLÁ DE LA DE ADORADOR-MAESTRO

Los dioses griegos y romanos regularmente toman amantes humanos y tienen hijos semidioses. Esto es algo relativamente raro en la fantasía, y no estoy segura de por qué. Quizás, de nuevo, es el impulso a mantener a los dioses lejos.

Otro ejemplo de la mitología es Odin, cuyos guerreros vienen al Valhalla a propósito después de su muerte para ayudarlo a luchar en el Ragnarok, la batalla que terminaría el mundo. Esto es más fascinante que el destino que tienen muchos humanos en la fantasía. Mueren, mueren y van a morar aparentemente en campos eternos de margaritas.

De nuevo, me parece a mí que las relaciones entre los humanos y los dioses podrían ser fascinantes, especialmente si estás escribiendo una historia ubicada en los primeros días de tu mundo antes de que realmente se establezcan los rituales religiosos. ¿Cómo los humanos encontraron la manera en que los dioses preferían ser adorados, particularmente si siempre han sido distantes y enigmáticos como ahora? ¿Por qué confiar en ellos? ¿Por qué adorar estos dioses, en vez de otro grupo? ¿Si tienes un dios malvado que comete un crimen, donde estaban los humanos entonces y qué les sucedió?

No pienso que los mundos de fantasía tengan que tener necesariamente dioses, pero es irritante que no se hagan más cosas con ellos.

DIATRIBA 69. FANTASÍA PARÓDICA



Esto también podría ser una guía para hacer fantasía humorística. Espero. Amo leer la fantasía que se ríe de los clichés y cualquier dios en el que creas sabe que debería haber más de ella.

1) NUNCA TE BURLES DE LA MAGIA

Si la fantasía se vuelve contra su propia base, entonces se vuelve algo barato, lo mismo que decir «¡Esto es un sueño!» al final de una larga y complicada historia. Es una

manera de hacer que la fantasía no importe. La fantasía paródica tiene que caminar por una fina línea, entre reírse del género que parodia y la burla amarga. De otra manera, comienza a parecer como si el autor odiara el género, y se estuviera burlando de la fantasía misma, más que de las malas cosas del género en particular.

Esto no significa que no puedas burlarte de varios aspectos de los clichés. Me divierto

mucho a costa de la magia elemental, las diosas de la tierra, la magia élfica, etc. Pero he leído unos pocos libros donde la magia era explicada al final como una falsa ilusión, lo que me hizo enfurecer. Si quieres escribir un libro que no use magia, ¿por qué gastar tu tiempo atacando a la fantasía? Hay muchos otros libros allá fuera que no usan magia, y que probablemente te divertirías más escribiendo.

2) PERSIGUE LAS CONSECUENCIAS LÓGICAS

Uno de los mayores defectos de la fantasía genérica, no importa hacia que clichés tienda, es ignora qué hubiera pasado en la «realidad» debido a esos clichés. El rey comienza a gobernar una tierra azotada por la hambruna y la guerra, pero de alguna manera la cosecha sigue recogándose de manera normal en el otoño, y nunca ha tenido que comprar granos de otras tierras. La princesa ha gastado la mayoría del libro llorando y desmayándose, pero de alguna manera todos la aceptan como una reina fuerte. Dos personas se han pasado los primeros dos libros de la trilogía odiándose entre sí, pero de alguna manera se enamoran en el tercero.

Una manera excelente y muy fácil de escribir una parodia de fantasía es mostrar esas

consecuencias lógicas, inyectar un poco de realidad dentro de la fantasía. El confiado rey tiene que lidiar con el fallo de la cosecha. Los nobles comienzan prontamente a conspirar para destronar a la reina llorona y quejica, y esta se pasa tanto tiempo llorando y quejándose que no se da cuenta. El asunto amoroso no termina bien después de todo.

Esto requiere cierto giro cínico de la mente, y la disposición para crear personajes molestos, pero puede brindar infinitas horas de entretenimiento. Créeme, lo sé.

3) USA DECLARACIONES POMPOSAS SIN EL TIEMPO NECESARIO PARA LA SUSPENSIÓN DE LA INCREUDULIDAD

Es posible que, en una fantasía donde hay un montón de páginas dedicadas a la idea de que cada uno es noble, heroico y serio, la oración «Un león y su Araña han ido a rescatarlos» (para usar un ejemplo de mi propia escritura) sonaría bastante bien. No suena bien cuando la dejas caer de repente, sin haber construido un trasfondo.

De igual forma, un montón de edictos, discursos dramáticos y charlas enérgicas que las personas dan en la fantasía son ridículas cuando las quitamos de su contexto. Esto no significa que animo a los lectores de fantasía a leerlas con sus mentes predispuestas a destruir el contexto en vez de apreciarlo. Tampoco que sea un crimen hacer esto. Pero pienso que la red de seriedad es mucho más delicada de lo que muchas personas se

dan cuenta. En un mundo donde el humor ha sido construido como la norma, estas frases funcionan en el sentido opuesto: hacer que la audiencia se ría y haga muecas al recordar todos los libros donde esas cosas tan torpes se dijeron de forma sincera.

4) NUNCA CONSTRUYAS DEMASIADA SUSPENSIÓN DE LA INCREUDULIDAD

El mundo tradicional de fantasía es real y no real, la audiencia sabe que estas cosas no pueden suceder en la Tierra moderna, pero está dispuesta a pretender que puedan suceder por un rato, si el autor hace un buen trabajo dándoles un espacio alternativo en el cual los sucesos ocurren. El mundo de fantasía paródica tiene que hacer algo un poco diferente.

El mundo de fantasía paródica tiene que existir en tres niveles, técnicamente: «real», «no real» y «sería-real». Esto se aplica definitivamente a la abstracción de las consecuencias lógicas de los clichés mencionados encima, pero también para muchas otras cosas. El mundo de la fantasía paródica es «no real» porque es fantasía, «real» en el sentido de que la audiencia está dispuesta a aceptarlo de esa manera entre las páginas del libro, y «sería-real» en el sentido en que toma lo que necesita de la realidad y lo coloca entre las páginas. Casi todas las técnicas de fantasía paródica que recuerdo hacen esto, ya sea que estén abstrayendo consecuencias, burlándose de otra obra fantástica en específico, o refiriéndose a cosas en el mundo

real (una de las muchas excelentes maneras en que Terry Pratchett maneja su serie de Mundodisco, haciendo que refleje problemas como la acción afirmativa y artefactos del mundo real como las pistolas).

Esto puede hacer la escritura de la fantasía paródica más complicada, pero también maravillosamente fácil, particularmente si uno descansa en referencias al mundo real, y hacer que lo «sería real» se mezcle con lo «real».

5) CONECTA LAS COSAS DE LAS QUE TE ESTÁS RRIENDO CON OTRAS COSAS EN EL MUNDO DE FANTASÍA

La burla es incluso más divertida si no se sostiene en un vacío. Si tienes una princesa rebelde y llena de vida que escapa de su casa, y se mete en problemas en vez de tener éxito en todo lo que intenta, quizás pueda ser capturada por incompetentes piratas, o atrapada en las intrigas de los nobles que usan ineficazmente los venenos y laberínticas conspiraciones cuando un simple asesinato debería ser mucho más efectivo. Una parodia que solo golpeé un cliché todo el tiempo, solo un chiste, es una parodia aburrida. Una que constantemente se mueve dentro de una red de chistes es mejor, y si puedes ubicarlas de tal manera que al hacer un chiste des pies para lanzar el siguiente, sería mucho mejor.

No hay falta de cosas de las que burlarse en la fantasía. El género es vastamente imi-

tativo, y mientras esto a menudo es bueno (en que muchos argumentos y personajes que de otra manera serían clichés tienen su oportunidad para brillar), a veces es también malo (los autores de fantasía se roban unos a otros sin molestarse en considerar las consecuencias de escribir «solo otra más» historia sobre una princesa llena de vida o un heredero real)¹. Incluso dentro de un argumento, hay más de un chiste que explotar.

6) GOLPEA A TU AUDIENCIA EN TODOS LOS NIVELES

Así es, no solo la parodias en términos de argumento o cosas tontas que dicen los personajes, el lenguaje descriptivo, la prosa púrpura o las consecuencias lógicas. Hazlo todo a la vez.

Esto puede conllevar a múltiples revisiones del material, dependiendo de cómo trabajes. Quizás mientras escribes una escena le vas prestando atención primero al lenguaje (la parodia requiera más atención que la mayoría), entonces regresas y le añades acciones tontas. Quizás hay un día en el que estás más centrado como para adicionar un giro lógico del argumento, pero encuentras que tu personaje principal todavía lo estás tomando con demasiada seriedad, y necesitas regresar. Escribir fantasía, como toda escritura, es susceptible de revisión y, a menos

¹ Aquí incluyo al pobre huérfano que descubre que es el hijo de alguien muy importante, y que se labra un gran destino como guerrero, elegido o asesino. Kelsier, Min y Kip, para citar algunos ejemplos de Nacidos de la Bruma y el Portador de la Luz.

que ya lo hayas publicado, nada está escrito en piedra.

7) CONOCE TU FUENTE MATERIAL

Pienso que la mejor parodia es divertida, porque no solo se burla de su blanco, sino porque podría ser su blanco, solo que visto desde un ángulo diferente. El parodista debería ser bueno escribiendo los argumentos clichés, la prosa púrpura, la tonta poesía de amor, o de lo que sea que se esté burlando. Esto fuerza a la audiencia a reevaluar el material de partida dos veces, una para reírse de él y la otra mientras se ríe de los excesos de la parodia.

Probablemente la única manera de conocer el material de partida tan bien es leerlo. (De otra manera, la situación se vuelve algo que he mencionado en el punto uno, donde te estás burlando del género con amargura e ignorancia). Esta no es tu tarea. Sí, hay un montón de basura allá fuera, pero una dieta constante de basura no te hará daño físicamente, y hay algunas verdaderas gemas que puedes encontrar revolviendo la pila. Además, mientras más mala fantasía conozcas, mejor sabrás cómo hacer que tu parodia se burle de ella, y más se reirá la gente.

Ni siquiera todo, pero es duro hacerlo sin dar ejemplos más específicos. Quizás mañana.

DIATRIBA 70. HABLANDO DE ESTILOS



O quizás podría llamarla «todo eso que no encaja en las otras diatribas sobre lenguaje». Aunque me gusta más este.

Un breve ejemplo de lo que se puede hacer con palabras simples, de *Laus Veneris*, de Swinburne:

Ah aún haría Dios esta carne mía posible

*Donde el aire la pudiera lavar y largas hojas
abrigarme,*

*Donde mareas de hierba rompen en espuma
de flores,*

*O donde los pies del viento brillan a lo largo
del mar*

1) A MENOS QUE QUIERAS UN EXCESIVO EFECTO FORMAL, USA CONTRACCIONES EN EL DIÁLOGO¹

Tus personajes pueden estar, y probablemente están, si son de otro mundo de fantasía, hablando otro idioma, pero tú lo estarás escribiendo en español, así que quieres que suene natural. Escribir diálogos sin contracciones puede sonar terminalmente estúpido. Incluso si realmente quieres hacer que la escena se sienta formal, una carencia de contracciones en todos los sonidos suena innatural. Veamos:

¹ N del T. Este punto se lo pueden saltar, está referido específicamente a los angloparlantes, en español no se puede contraer, a menos que hable en jerga y ni siquiera es tan común. El cubano en este pedazo tendería a la informalidad que no se logra acortando sino cambiando el vocabulario a uno mucho menos formal. El «Hola» por el «Q bolá acere».

—¡Levántate! —le dijo el rey a Sheana—. Lo has hecho bien hoy y serás honrada más allá que cualquier otro héroe en el reino por tus actos.

—Gracias —murmuró Sheana, mientras tras sus ojos su mente rebosaba desdén. (Ahora lo siguiente, que es el ejemplo se los dejaré en el inglés original para que noten de lo que habla Limyaael). “*Yes, of course I will be honored above all other heroes in the Kingdom. I do not trust his gratitude to last beyond the day. I will be over the horizon with my treasure by the time he has finished speaking, even if he really does not want me to go.*”

—¡Y ahora, un festín! —gritó el rey y batió sus manos. Los juglares se regaron y comenzaron a cantar una canción de celebración.

Sheana se concentró en hacerse escuchar a través de todo el ruido, dirigiéndose a Pludgett, el ladrón enano.

—¿Puedes sacarle las monedas de sus cofres antes de que acabe el día? Si no puedes, entonces seremos incapaces de ir a donde queremos. Él las ha encantado poderosamente.

Eructo. Como mínimo, los pensamientos de Sheana no tienen interés en hacer la ocasión más formal:

"Yes, of course I'll be honored... I don't trust his gratitude... I'll be over the horizon by the time he's finished speaking, even if he really doesn't want me to go."

2) NO HAGAS QUE LOS PERSONAJES TENGAN LARGAS Y PROFUNDAS CONVERSACIONES DURANTE LA BATALLA O EL SEXO

Es increíble cuantos autores de fantasía hacen esto. El sexo y el combate necesitan mucha energía y estás usualmente concentrado en hacer otras cosas que no son encantar a otra persona con tu poesía púrpura. Todavía de alguna manera el héroe y su peor enemigo se las arreglan para tirarse en cara los fallas del otro mientras los golpes de espada caen rápidos y furiosos, y el amante le cuen-

ta a su amada todo sobre como sus ojos son las ventanas del alma, y cuanto la ama mientras debería estar haciendo algo mucho mejor con su lengua.

Esta es otra parte donde los discursos dramáticos simplemente deberían respetar el realismo. Si quieres que el héroe y su enemigo se confronten, guárdalo para la escena donde el enemigo está derrotado y en su celda, o la mañana de su ejecución. Si quieres que los amantes se digan cuanto se aman, debería ser antes de acostarse (eso lo hace más creíble en términos de estar realmente enamorados).

3) NO HAGAS QUE TUS PERSONAJES SUENEN MÁS EDUCADOS DE LO QUE SU CLASE SOCIAL LES PERMITIRÍA

Si tus granjeros comprenden cada referencia literal que tu mago académico les lanza, me voy a preguntar por qué. Si tu duque de un típico estado medieval sabe todo acerca de legumbres cuando no es un granjero, me preguntaré por qué.

Pienso que aquí es donde los autores de fantasía caen en la tentación de acelerar la educación de su héroe (este tipo de desliz le sucede más a menudo al héroe). Consideran que mostrarlo entrenando o aprendiendo algo es aburrido, así que se inventan una débil excusa como, «Bien, su padre fue un gran granjero y aprendió de él», o «Habían estos libros mágicos una vieja granja abandonada». Sobre todo, no parecen querer que

tengan ningún momento incómodo encajando con las personas que vienen a llevárselo en una búsqueda o a la gran ciudad. Este es el mismo «razonamiento» detrás de hacer que adolescentes que comienzan a entrenar sean genios en la esgrima, y apesta por las mismas razones.

Si tu mundo de fantasía está jerarquizado, como la mayoría, entonces asegúrate de que el héroe encaje en su clase social. Y eso incluye su lenguaje.

4) TAMPOCO EXAGERES A LA HORA DE HACER A TU PROTAGONISTA PARTE DE SU CLASE

Aquí es donde regreso a ese malgastado, amado ejemplo de maldad, Robert Jordan. El abusa de la idea de que una mujer que viene de una familia de pescadores solo puede expresarse con metáforas de pescadores.² Esto funcionó unas diez páginas.

Ningún personaje debería pensar solo en los términos de algo. Incluso si viven en una villa de pescadores, alguien verá los rostros de los demás, el agua y los árboles (si es un río) o las gaviotas (si es un océano). Cualquiera de ellos les proveería un campo más amplio para las metáforas, un terreno aceptable. Pensar que «Su rostro se hinchó y se volvió rojo, como cuando al viejo Hoskin le picaron las abejas» o «Se sentía enferma,

² Se refiere a la sede amirlyn que regía en la Torre Blanca cuando comienza la saga, aunque ahora mismo no recuerdo su nombre, han pasado algunos años desde que leí la Rueda. Agregar que este personaje solo comienza a hablar así después de que pierde su puesto.

como aquella vez que se fue a surcar las olas antes de la tormenta en un pequeño deslizador», está bien. Pero pensar exclusivamente en términos de pescadores, pescadores, pescadores, o verduras, verduras, verduras si es parte de una comunidad agrícola, hará sonar a tu heroína como si realmente debería haberse quedado en casa y dedicarse a pescar o a las verduras que tanto ama.

Mantén en mente otros aspectos del trasfondo del protagonista. Otra razón para que este tipo de cosas no funcione en el personaje de Robert Jordan es que ella ha sido la líder del grupo más poderoso de magos en el mundo durante años, y dejó su villa de pescadores décadas atrás para entrenar con estas magas. Es tonto suponer que debería pensar exclusivamente en términos de pesca cuando ha pasado la mayoría de su vida fuera de la villa de pescadores.

5) VIGILA TU VOCABULARIO CUANDO ESCRIBES DISTINTOS PERSONAJES

Es una tentación hacer que todos los personajes de fantasía comprendan todas las palabras que un autor usa, así como permitir al héroe un conocimiento más amplio del que debería tener. Así un chico huérfano de las calles de una ciudad sabrá que significa argénteo³, mientras que granjeros que han vivido toda su vida en el campo usarán solamente las palabras que el héroe podría

saber en relación con la labor agrícola. (En al menos una memorable ocasión, en una historia de un autor aficionado que leí, el autor no parecía estar seguro de lo que era un arado, y ambos personajes, el héroe y el campesino, lo llamaban «esa cosa de los caballos»).

De nuevo, recuerda que estás traduciendo del idioma de fantasía a tu idioma nativo. Es grandioso si sabes todas las maneras de dirigirse formalmente en el idioma de fantasía, pero no tener tales niveles de formalidad en tu idioma nativo te dañará. Escucha atentamente la manera en que las personas hablan a tu alrededor. Lee la atmósfera y presta atención al diálogo. Un rey, asumiendo que use la expresión, es más propenso a decir «Me gustaría adquirir dos ovejas» que «Quiero comprar un par». Un niño de una clase superior sería muy probable que «ascendiera las escaleras», uno de clase baja las subiría. (No significa que un niño de clase alta no conozca subir pero, ¿qué rayos pintaría ascender en el vocabulario de un niño campesino?)

También puede ayudarte estudiar la historia de tu idioma. Demasiado a menudo, palabras que pensamos son menos formales, como «subir» y las más formales como «ascender» tienen fuentes idiomáticas diferentes. No es una guía infalible, pero puede ayudarte a evitar los errores más obvios.

6) NO SOBREUSES LOS DIALECTOS

Algunos lectores pueden ser capaces de familiarizarse, pero otros seguramente no. Si puedes revisar las reseñas de Amazon para libros de fantasía que usan ampliamente dialectos, estoy seguro que encontrarás algunas quejas, incluso reseñas negativas de personas que no pudieron seguir leyendo debido a ello. Unas pocas veces dentro del discurso de un personaje está bien, pero que se pasen todo el tiempo hablando así se vuelve intimidatorio y molesto.

Otras razones para no usar mucho dialecto:

a) Si el dialecto es el idioma estándar de tu región o país fantástico, es lógico que todos lo hablan, ¿por qué entonces no traducirlo todo normalmente a tu idioma?

b) A veces los autores cometen errores al hacer un dialecto. Usarán asere en un punto y en el otro tú, o tienden a ser inconsistentes al escribirlos.

c) Harán que las partes del libro que no están en dialecto más irritantes en contraste. Los personajes a menudo hablan en dialecto y piensan en un idioma perfecto. También el narrador lo hace en un perfecto idioma, lo que no tiene mucho sentido si el libro completo se supone que sea contado firmemente a través de los ojos de los personajes.

Solo una pequeña lista de cosas que creo debería ser revisada más a menudo.

³ N del T. Más del 95% de las personas a quienes se lo preguntan ahora mismo no lo sabrán, acabo de comprobarlo con mi madre.