

SUPLEMENTO 8

LAS DIATRIBAS DE LIMYAAEL 71-80

KORad

EDITORIAL

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número con las diatribas de Limyaael. Esta vez de la 71 a la 80. En este van castillos, historia, otra vez adolescentes, diálogos y otros temas de interés que seguramente serán de utilidad para los escritores noveles y hasta para los no tan noveles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Portada: Gerald de Rivia

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 71. Sobre las consecuencias
- 7 Diatriba 72. Historia
- 11 Diatriba 73. Castillos
- 15 Diatriba 74. Adolescentes que escapan
- 19 Diatriba 75. El arte en una cultura de fantasía
- 23 Diatriba 76. Palabras mal usadas en la fantasía
- 26 Diatriba 77. Diálogo
- 30 Diatriba 78. Política y diplomacia
- 34 Diatriba 79. Planeación y worldbuilding
- 38 Diatriba 80. Introducción a los personajes e interacciones entre ellos

DIATRIBA 71. SOBRE LAS CONSECUENCIAS

Algo un poco diferente hoy.

Por supuesto, una gran parte de la mala fantasía es que los autores no tienen consecuencias para sus héroes y todo el mundo casi siempre se libra no solamente sin un rasguño, sino felizmente casados y revividos al final de la historia. Pero asumiendo que intentes poner las consecuencias en la historia, ¿cuán lejos deberías llevarlas?

1) APRENDE A JUZGAR LA «LÍNEA SÁDICA»

Este es mi término muy informal para el punto en el cual la tortura, ya sea literal, mental o emocional, se vuelve tan prevaliente en tu historia que el lector se va disgustado, asqueado e incapaz de leer más. Es diferente para casi todos los autores y todo lector. Hay personas que me han dicho no pudieron terminar libros que yo leí sin problemas, mientras que yo he dejado libros (por poco tiempo o permanentemente) que otros adoran. Pienso que en mi caso en particular, la «línea sádica», depende de la autoflagelación del personaje principal. Tengo una tolerancia muy baja con eso, mientras que mi tolerancia es muy alta con las descripciones de torturas físicas, sangre y gore. Pero, definitivamente puede ser de la forma opuesta.



De nuevo, aquí es donde es una buena idea hacer circular una historia entre varias personas, y no solo tus mejores amigos. Pueden ser demasiado reticentes a decirte donde has cruzado la línea sádica, o puede que estas personas tengan una inusual tolerancia hacia lo que sea que estés haciendo. Obtener un rango de opiniones, sobre las escenas particularmente controversiales puede ayudar. Y, por supuesto, mientras más cargadas de consecuencias sean las escenas, mejor te volverás juzgando cuando has escrito una escena aceptable y donde has exagerado.

2) NO ATAQUES AUTOMÁTICAMENTE A LOS PERSONAJES POR SU PUNTO MÁS DÉBIL

Algunas veces me encuentro extremadamente desconcertada, ¿por qué los villanos saben que al héroe le asusta la oscuridad? o ¿cómo consiguieron la información de que la mejor manera de torturarlo es con palabras? Parece sin embargo que incluso los torturadores más habilidosos deberían investigar un poco antes de encontrar el tormento perfecto para su última víctima.

Muchas personas intentan ocultar qué les da miedo, y no confiesan por ahí su mayor miedo a personas en las que no tienen ninguna razón para confiar. Si un viejo amigo traiciona al personaje con el enemigo, entonces es razonable que el villano lo sepa, y agregaría angustia al héroe saber que su amigo lo traicionó (aunque es posible abusar de esto; sigue leyendo). Pero si el héroe ha escondido con éxito cuánto le teme a la oscuridad, posiblemente obligándose a enfrentarla, los torturadores no deberían saber que con dejarlo sencillamente en una celda oscura es suficiente. Por favor, nada de convenientes lectura de mentes solo en aras de hacer sufrir a tu héroe.

3) NOTODAS LAS PERSONAS EN EL MUNDO DEBERÍAN ESTAR DIVIDIDAS ENTRE BASTARDOS TRAIADORES Y PERSONAS ABSOLUTAMENTE CONFIABLES

No puedo decirte cuantos libros de fantasía he leído donde el personaje principal fue traicionado una vez, por un amigo, por una esposa o un familiar, y ha jurado nunca confiar de nuevo en nadie, excepto, por supuesto, del vivaz interés amoroso/amigo que el autor acaba de introducir. El vivaz interés amoroso/amigo nunca traicionará al héroe, por supuesto, no importa la motivación, a menos que el autor quiera que el héroe sufra otra traición y más ANGUSTIA.

Todas estas son reacciones altamente melodramáticas. La mayoría de las personas

normales estarían heridas por semejante traición, y probablemente sean precavidos antes de comenzar otra amistad o relación romántica, pero todavía estoy por encontrar alguien en la vida real que haya jurado no tener amistades ni amor por culpa de las acciones de un solo idiota. Y encontrar a alguien que traicione toda confianza, es tan poco realista como encontrar a alguien que jamás traicione la confianza de nadie

Mucho mejor es poner a los personajes en situaciones altamente comprometidas. Digamos que el héroe le ha contado a un amigo un secreto que quiere mantener así, pero este secreto podría convertirse en un prejuicio para el (que va a luchar contra el Señor Oscuro solo, cuando la profecía de Evendra dice claramente que debe tener al menos un amigo con él). El amigo tiene una dura decisión: mantener el secreto estúpidamente, decirle a alguien más y arriesgarse a la ira del héroe, o, ¿ir con él y completar la profecía de Evendra? O quizás se le ofrece la oportunidad de convertirse en un traidor y no la acepta, solamente para encontrar que el héroe no es el brillante dechado de virtudes que siempre pensó. Estos ejemplos, y otros similares, son mucho más interesantes que las personas que traiciona a todo el mundo y a todo a su alrededor, o lo mantienen todo en secreto sin ninguna razón.

4) TAMBIÉN ASEGÚRATE DE QUE TUS HÉROES SUFREN CONSECUENCIAS MENO-

RES

He leído libros donde los héroes fueron torturados, esclavizados, violados y sobrevivieron para contar el cuento. Sin embargo, a través de todo el libro nunca fueron:

- Bruscos
- Equivocados
- Inmodestos
- Arrogantes
- Hipócritas
- Endiosados

Hay algo mal con esta imagen: El héroe es traicionado por su mejor amigo, encaenado y azotado. En ese estado, cuando es apenas capaz de caminar, es rescatado por su esposa. Y en ese estado, cuando debería estar semiinconsciente en el mejor de los casos, de alguna manera escoge la mejor ruta para salir del castillo, incluso cuando estuvo inconsciente todo el tiempo cuando lo encerraron.

Si puedes soportar la idea de que tu héroe este medio muerto por sus heridas, pero no el de que sea capaz de cometer un error que podría hacer que otra persona dudara de él, es el momento de admitir que tienes un problema y registrarte en Consecuencias Anónimas. Regístrate más rápido todavía si el héroe comete un error,

pero todos los personajes, incluyendo los irritantes y cínicos, le perdonan sin dudarlo.

5) NO GASTES LOS ESTEREOTÍPICOS INSTRUMENTOS DE TORTURA, O LOS VILLANOS TAMBIÉN DEBERÍAN TENER IMAGINACIÓN.

La mayoría de las torturas de fantasía caerán en la categoría del látigo o las golpizas, con las más imaginativas agregando corte con cuchillos, sacar los ojos o la lengua, o algún instrumento medieval como el potro o la Doncella de Hierro (incluso si su sociedad no está basada en la época medieval). Todo esto en un mundo donde hay magia.

¿Por qué no usar la magia para torturar? Eso podría convencer a los lectores de que tu héroe está en verdadero peligro, algo que a menudo no consiguen las herramientas estereotípicas. He leído solo un libro de fantasía hasta la fecha donde al personaje principal, como rival de uno menor, le sacan los ojos con una barra de hierro al rojo vivo (Corwin, en *Nueve Príncipes de Ámbar*), y, gracias a sus poderes, realmente no importa al final. Magia que golpea mediante sueños o a través de los muros de una celda, o que funciona cuando no hay torturadores, introduciría un nuevo elemento. No tiene que dejar marcas particularmente desagradables si

no quieres.¹ Pero su ausencia en la inquisición y los sistemas de «justicia» me desconcierta grandemente.

Aquí tienes otra recomendación, estudia las técnicas históricas de tortura. Fueron muchas, más variadas y desagradables que las comunes que usan los autores de fantasía.

6) NO ACELERES EL PROCESO DE RECUPERACIÓN

A menudo, los héroes de fantasía son rescatados de sus enemigos, no siempre de la tortura, aunque pueden también ser rescatados de la esclavitud o del simple cautiverio, solamente para salir completamente ilesos, o con algo de angustia que quiera mostrar el autor, pesadillas. El personaje despierta de las pesadillas gritando, pero nunca tiene problemas para caminar, nunca se sobresalta de las personas a su alrededor, nunca tiene flashbacks a su cautiverio, nunca muestra miedo de ser atado o encerrado en espacio pequeños.

No hagas esto. Sí tienes una heroína que ha tenido una experiencia asoladora, entonces deja que la experiencia asoladora deje sus marcas, por el amor de Eru. Pue-

¹ N del T. En el octavo libro de Malaz, *Toll Hound*, hay unos métodos de tortura bastante buenos, que operan bajo el principio de que el aislamiento y el hambre pueden hacer pedazos la resistencia y cordura del más duro. En la trilogía del Ángel de la noche también hay una cámara muy buena de tortura.

des estudiar casos de Estrés Postraumático para tener una idea si realmente quieres saber algunas de las consecuencias de un trauma. También puedes intentar razonar qué puede salir de lo que le ha sucedido a tu personaje en particular (como miedo al fuego si tu héroe fue torturado con él). Pero no lo dejes sin marcas.

Esto es especialmente importante cuando tienes a un personaje que sufre como resultado de algo que hizo para salvar el mundo. Si ha perdido un ojo cuando la espada del villano lo golpeó y se quemó un brazo cuando trató de mantener cerrada una puerta cliente, entonces no le restes importancia. No hagas que siga tan bien como siempre. Y no le des un nuevo ojo o brazo usando la magia. Hace que su sacrificio parezca barato, y ni siquiera un sacrificio.

Para ejemplos de libros en los que torturan a sus héroes, y tienen buenas consecuencias, lee a Kay, *Canción de hielo y fuego* de Martin, *La maldición de Chalion* de Lois McMaster Bujold y la trilogía *Rai-kirah* (una de las pocas series de fantasía que está cerca de cruzar mi línea personal de sadismo, ya que la tortura es descrita con todo detalle, y le sucede al héroe, quién cuenta la historia en primera persona. Pero al menos no lloriquea por ello).

DIATRIBA 72. HISTORIA

Y primero, en el caso de que la gente esté cansada de la poesía seria, aquí les traigo un poesía realmente mala, las primeras tres stanzas de la *Oda al Queso Mamuth* por James MacIntyre:¹

*We have seen thee, queen of cheese,
Lying quietly at your ease,
Gently fanned by evening breeze,
Thy fair form no flies dare seize.*

*All gaily dressed soon you'll go
To the great Provincial show,
To be admired by many a beau
In the city of Toronto.*

*Cows numerous as a swarm of bees,
Or as the leaves upon the trees,
It did require to make thee please
And stand unrivalled, queen of cheese.*

Te hemos visto, reina del queso
Reposando a tu aire
Gentilmente abanicada por la brisa vespertina
Tus bellas formas no hay mosca que se atreva a profanar

¹ N del E. A partir de ahora vamos a publicar la versión en inglés de los poemas para que los lectores que conozcan el idioma puedan apreciarlos en su forma original. La traducción de los poemas destroza rimas y métricas, así como el ritmo interno en el caso del verso libre, y es fatal para la poesía.



Alegremente vestida pronto irás
Al gran festival Provincial
Para ser admirada por muchos
En la ciudad de Toronto.

Numerosas vacas como enjambre de abejas
O como las hojas de un árbol
Se requirieron para complacerte
Y exhibirte sin rivales, reina del queso.

Recuerda: Siempre hay un mejor escritor que tú en algún lugar allá fuera, pero también siempre, siempre, hay alguien peor.

1) RECUERDA QUE LOS LIBROS NO DURAN PARA SIEMPRE

Se deshacen, se pudren y si los dejas en un lugar frío o húmedo durante suficiente tiempo, se deteriorarán más rápido. Otras veces las letras se vuelven borrosas, o quizás la tinta con que fueron escritos se corre, las páginas se separan o pegan en el orden

incorrecto. Si no tienes libros, sino pergaminos, parece que sería muy fácil que se mezclaran; lo único que necesitas es que alguien los ponga en el estuche equivocado en una vasta librería. Un libro o un pergamino que han sido maltratados no deberían darles a tus héroes la información perfecta que han estado buscando, mucho menos estar tan claro como el día si tiene miles de años.

Debe haber algún método de preservación vigente. Quizás tienes un sistema tipo monasterio donde copian los libros y preservan el conocimiento (si no tienes un sistema de monasterio, asegúrate que alguien tenga razones de peso para copiar los libros que eligen copiar). Quizás la sociedad de tu héroe no tiene los medios para preservar los libros, pero se han entrenado memorizadores para almacenar el contenido de los libros en sus cerebros y pasarlos a sus aprendices. En los mundos de fantasía que se apartan un poco del camino trillado, podrían haber magos que pueden hacer copias mágicas de los libros cobrando un precio, o la imprenta podría solucionar este problema. De cualquier manera, pienso que no deberían existir tomos de miles de años desperdigados por ahí al azar y conservados en perfectas condiciones.

2) MANTÉN EL ERROR DEL ESCRIBA EN MENTE

Todas esas copias se cobran su impuesto. Los escribas se aburren, se vuelven descuidados y escriben notas en los márgenes que no tienen sentido más que para ellos.² Los historiadores que estudian los antiguos documentos han leído el equivalente de los garabatos de los escribas mezclado con información vital e importante. Sin embargo, los libros de historia en la fantasía nunca parecen tener ese problema.

En dependencia del sistema de escritura de tu mundo, puede haber problemas hasta para su simple lectura. El latín se escribió a menudo sin vocales, y sin espacios entre las palabras, lo que lo hacía extremadamente difícil de traducir. Otras veces se escribían dos documentos en las páginas opuestas de la hoja, o en la misma página para ahorrar espacio, mezclando textos religiosos con otros de historia natural.

Tal tipo de escritura puede no existir en tu mundo, pero debería existir el error humano. Y hay muchas maneras divertidas de jugar con eso, dada la información vital que los escribas pueden estar copiando en tu mundo (profecías, respuestas a adivinanzas, teoría mágica, curas para enfermedades...). Quizás podría incluso servir como un agujero argumental más plausible que el Amule-

² N del T. Troll histórico.

to que la Heroína Olvida que Tiene Hasta el Último Minuto.

3) LOS HISTORIADORES NO DEBERÍAN SER EPÍTOMES DE LA VERDAD

La historia es escrita por los ganadores, en cualquier lugar... excepto, aparentemente, en Fantasía. Siempre habrá información cuidadosamente copiada y preservada acerca de la «verdad» cerca y disponible cuando los héroes comiencen a buscar, y siempre será detallada, clara y 100% verdadera. Nadie parece siquiera considerar que el lado que perdió la Guerra de las Largas Eras, podría tener tanta razón para estar prejuiciada y amargada como el lado que ganó.

En cuanto al lado que ganó, si no son culpables de oprimir y suprimir una minoría mágica (es casi siempre mágica, con las brujas como los objetivos favoritos), están contando La Verdad, y nada más que La Verdad. Sus razones son siempre justas. ¿Por qué? Bien, ¡porque ese libro dice que es así!

Los historiadores pueden fácilmente mentir, ya sea en interés de preservar el conocimiento y que no sea revelado o solo para lucir bien. No hace falta ningún propósito grande y sobrecogedor, y la persona no tiene que ser malvada. Las motivaciones personales pueden tener un efecto devastante en la transmisión del conocimiento, si la persona que los tiene es suficientemente

importante. Permíteles algo de mezquindad a los humanos.

Los historiadados también pueden estar sinceramente equivocados. Quizás realmente todo el mundo cree que la Plaga Escarlata fue un evento natural, y sea el héroe quien descubra que el demonio fue quien la causó.

4) DALE UNA BUENA RAZÓN A LOS HÉROES PARA SOSPECHAR

Los villanos pueden haber hecho un trabajo concienzudo para esconder la profecía, pero no puede ser perfecto. Un notable hueco en un libro o una historia puede hacer que el héroe sienta curiosidad, y si en ese momento alguien trata de matarlo o prevenirlo lo convencerá de que hay algo más que encontrar allí.

El problema es justificar el hueco.

Demasiado a menudo, los héroes parecen convertirse en genios intuitivos cuando se enfrentan a este tipo de problemas, incluso si hasta entonces han hecho la mayoría de su pensamiento con sus... espaldas. Deciden que la historia de su pueblo es sospechosa, cuando nunca se le había ocurrido a nadie preguntarse esto antes, y comienzan a investigar siempre por el lugar correcto. O comienzan a pensar que las brujas son injustamente perseguidas después de creer toda su vida que las brujas eran responsables por las cose-

chas perdidas y los bebés muertos. O decidirán que hay una historia no contada solo porque un bardo se emborracha una noche y comienza a cantar las palabras erróneas, y resulta que eran correctas.

Este tipo de misterio es una excelente adición a la fantasía, pero necesita tanto de la evidencia del mundo a su alrededor como de que tu héroe sea así de inteligente.

5) NADA DE BIBLIOTECAS CONVENIENTES O GRANDES SABIOS APARECIENDO DE LA NADA

Una cosa es saber que hay una biblioteca en el otro lado del continente, o en la ciudad de al lado y hacer que tus personajes viajen para llegar allí. Y otra cosa enteramente distinta es darles una pieza del rompecabezas, digamos, «¡Oh, wow! ¡En la esquina hay una maravillosa biblioteca!» «¡Sabes una cosa, apuesto que el ermitaño que vive en esta cueva tendría algo que decir sobre eso!» También es hacer trampas si haces que los héroes se teleporten a la biblioteca o sabio cuando están tan lejos de donde se encuentra.

Si vas a usar los vastos almacenes de conocimiento como las bibliotecas, menciónalas antes y menciónalas después. Las bibliotecas son bastante raras en la mayoría de los mundos de fantasía, y es improbable que nadie que ha viajado fuera de su villa, o vivido en una ciudad

con una, ignore su existencia, incluso si nunca han estado dentro de ella.

6) EXPERIMENTA CON OTRAS MANERAS DE EVOCAR EL PASADO

Esto funciona especialmente bien en un mundo donde casi todo el mundo es analfabeto. Hay bardos, por supuesto, pero quizás tu cultura de fantasía realmente no los apoya. Sin embargo algunas variantes de objetos comunes en la fantasía podrían funcionar.

Usualmente hay piscinas, fuentes, bolas de cristal, personas y dioses que saben más en la fantasía de lo que te puede decir una cartomántica (incluso si los hacen de forma oscura o malamente aprendidas). ¿Por qué no idear objetos y personas correspondientes que puedan ver el pasado? La retrocognición es un nombre elaborado para la habilidad correspondiente a la precognición, y hay parapsicólogos que la estudian. Quizás tu mundo tiene retrocogs que sean el equivalente a los precogs³. O quizás ciertas fuentes o piscinas, en vez de estar sintonizadas para ver el futuro de esos quienes las cruzan, están sintonizadas para mostrar la historia de una región o familia en particular. O, la más simple de todas, quizás

³ N del E. Personas con la habilidad de ver el futuro. A quien no le sea familiar el término *precogs* lo remito a *El reporte de la Minoría*, novela de ciencia ficción de Phillip K. Dick, llevada al cine con Tom Cruise como protagonista. En la fantasía se le llaman más adivinos, y en la antigua Grecia antiguos oráculos o pitonisas.

hay criaturas inmortales, como elfos, que tienen buenas memorias y pueden darle la pista vital que los personajes humanos olvidaron hace mucho tiempo.

La fantasía es un campo amplio, y definitivamente no vacila a la hora de explotar la precognición o la clarividencia (viendo cosas en el presente desde una distancia). No hay ninguna razón para que no debas usar ese tipo de visión para ver el pasado también. Y no solo para encontrar pistas de misterios; piensa cuan provechoso sería en los casos de justicia, saber exactamente qué sucedió. Una retrocog certera podría probablemente conseguir un buen puesto.

Solo algunas ideas.

DIATRIBA 73. CASTILLOS



Tengo un libro llamado *Muy Mala Poesía*. Es una de las cosas más hilarantes de la existencia. Y allí está Fred Emerson Brooks, uno de los peores poetas que ha caminado sobre la Tierra,

Ejemplo:

De un poema patrótico

*Fear not, grand eagle
The bay of the beagle!*

No temas águila grandiosa

¡El aullido del sabueso!

De un poema para niños pequeños:

*There ain't much edutation
In such a 'little head;
Besides, I is so s'eeepy
And wants to do to bed...*

No hay mucha edutación
En una cabeza tan pequeña;
Además, yo estoy tan mojado
Y quiero irme a la cama

Algo está rezumando alrededor, está bien.

No les diré mucho sobre castillos reales; estás son molestias que he notado en los castillos en la fantasía. Pero, de cualquier manera, ya que estamos hablando de fantasía, no pienso que esto sea un gran problema.

1) MANTÉN LA GEOGRAFÍA DEL CASTILLO FIRME EN TU MENTE

Dibuja un mapa, si eso te ayuda, o un plano del nivel. Escribe una descripción (que es lo que siempre termino haciendo, ya

que todavía tengo problemas dibujando una simple silla). He leído demasiados libros de fantasía donde los castillos eran básicamente «las mazmorras están abajo, las almenas arriba, pero todo lo que hay en el medio cambiará cuando yo, el autor, necesite que cambie.»

Es molesto y confuso descubrir que el gran salón es descrito al lado de la biblioteca en un punto, y, de alguna manera, la biblioteca termina en el otro lado del castillo cerca de la cocina algunas páginas más tarde en el libro. A veces puede ser explicado como que más de un cuarto tiene la misma función. Quizás hay una «biblioteca» que es más como un estudio para el rey y otra que está llena de libros. Pero si esa es la causa, nómbralas de esa manera desde el principio, y déjalo claro. Incluso mejor, muestra como alguien que visita el castillo por primera vez se confunde con ello. Entonces tienes la excusa para explicar la designación de los nombres raros. Mejor, pon nombres distintivos, incluso si son lo mismo en tu plano del piso o mapa.

Otro punto sobre esto es que deberías saber cuánto tiempo le tomará a alguien caminar o correr a cualquier lado, teniendo en mente molestias como sirvientes en el camino, o tejas desprendidas del techo. He leído libros de fantasía que mantienen la geografía del castillo igual, pero una caminata de cinco minutos repentinamente se convierte en una carrera de diez minu-

tos cuando el autor quiere incrementar el peligro y las posibilidades de que el héroe de no llegue en tiempo. Intenta otras maneras para un sentido de realismo.

2) NADA DE PASAJES SECRETOS ALEATORIOS SOLO PORQUE SÍ

Los pasajes secretos que guían fuera del castillo y fueron hechos para escapar o traer suministros durante asedios al menos tienen sentido, aunque pienso que los han sobreusado de forma ridícula. (¿Cuáles son las probabilidades de que un espía no los encuentre, y que las una o dos personas que saben siempre donde están sobrevivan al ataque?) Los pasajes que van entre cuartos aleatorios no tienen sentido. Ni lo tienen pasadizos que guíen dentro de bibliotecas que todos conocen, o dentro de áticos donde solo se almacenan los trastos viejos, o entre dormitorios a los que podría ser mucho más fácil entrar por una ventana.

Piensa en ello. Toma tiempo y dinero construir pasajes secretos, y la mayoría de ellos deben haber sido hechos en el momento en que se estaba construyendo el castillo; seguramente alguien habría notado si, cientos de años después, pilas de rocas estuvieran cayéndose entre los dos dormitorios en los que se está construyendo el pasaje. (Este es el problema que tengo con «estas dos personas antiguas fueron amantes y construyeron un pasaje entre sus cuartos.» ¿Cómo, exactamente?). De-

ben de haberlo incluido en la construcción del castillo de alguna manera, así como también mantenerlo en secreto. Y eso tiene su propio problema. O el rey mata a los albañiles, les paga suficiente para callarlos, o los construye el mismo, a costa de un enorme gasto de tiempo o dinero. Deberían haber tenido un rol que jugar, uno que los personajes actuales puedan llegar a razonar, incluso si no están seguros de que es el correcto, y no sirven solo para que tu personaje pueda escapar cuando es atacado en la biblioteca por el Asesino Aleatorio #8.

3) RECUERDA LAS TEMPERATURAS

Un lugar hecho de piedra, con postigos de madera como mucho y no de cristal, y sin un sistema central de calefacción es jodidamente frío. A menos que estés escribiendo sobre una cultura sureña, recuerda que los fuegos son importantes, y si tu heroína es la Chica Sirvienta Especial que se acuesta tarde y olvida atender el fuego de su señora, debería ser amonestada a gritos por eso. Personalmente no lo encuentro injusto, especialmente cuando los sirvientes gruñen sobre cuán frío están. Los nobles probablemente estarán más congelados que los sirvientes, ya que los autores de fantasía parecen tener un apego por poner los cuartos de los sirvientes cerca de las cocinas, donde se pueden escurrir para robar comida y tener tiernas escenas románticas, mientras están casualmente cerca de hornos grandes y rugientes.

Las camas raramente deberían tener sábanas de seda, sí, realmente, incluso en la recámara del rey. Deberían tener pieles, o al menos sábanas de lana, si por alguna razón se niegan a cazar animales.

Si tu castillo es norteño y tampoco tiene tapices, quiero saber por qué. Los tapices no fueron originalmente solo para decoración, o para darle algo que hacer a las aburridas damas de la nobleza; también ayudan a mantener caliente el castillo. Encuentra algún otro medio de decoración si piensas que los tapices no son suficientes, pero quitarlos completamente agrega otro nivel de irre realidad.

4) ¡MALDITA SEA! PON LOS CASTILLOS EN LUGARES RAZONABLES

Una torre guardando un paso valioso, un río o un pedazo de tierra que sea atacado por los invasores es una cosa. Un enorme castillo que se levanta en medio de la nada, sin ninguna mención a alguna forma factible de conseguir comida, agua o cualquier otra cosa, sin ninguna razón para guardar nada, es otra cosa, y es un indicio de que el autor ha elegido el drama sobre la comodidad para la vida. (Por supuesto, el autor no es el que tendrá que vivir en el castillo de fantasía. A veces deseo poder empujar a los autores de fantasía dentro de sus libros. Sería educacional).

El agua es la cosa más difícil de proveer, ya que no solo el castillo usará una gran

cantidad, para animales, cocinar, limpiar las vasijas y los pisos, así como para bañarse si los nobles son melindrosos, pero las granjas que deben rodearlo y respaldarlo con productos también requerirán una gran cantidad de agua. Incluso si en tu área llueve con mucha frecuencia, es improbable que el ganado pueda ser alimentado exclusivamente de la lluvia. Y deberían haber algunos años secos. ¿Por qué construirlo lejos de un río o un lago?

Si no hay granjas y este castillo está en el medio de un bosque, desierto o montaña, entonces quiero saber de dónde el rey saca el queso y el vino que tan felizmente consume en sus fiestas. No suena como el lugar hacia el cual los mercaderes estén ansiosos por llegar.

Finalmente, la mayoría de los castillos son instrumentos de guerra o el autor estaría usando el término «palacio». Si no tiene nada que guardar, ¿por qué lo construyeron?

Lo cual nos lleva claramente al siguiente punto.

5) SI EL CASTILLO ES UN INSTRUMENTO DE GUERRA, DEBERÍA PARECERLO

He leído fantasías donde los autores me aseguraban que había castillos con gruesas murallas, rendijas para las flechas y almenas. Entonces procedía a contarme acerca de las amplias ventanas hechas con

el nuevo cristal por todo el primer piso, sin tener en cuenta los tres pies de piedra previamente mencionados, ni cuán increíblemente estúpido sería tener ventanas de cristal, para no hablar de lo de amplias.

Considera tu castillo cuidadosamente. ¿Qué sucedería cuando lo golpeen peñascos? ¿Podrían siquiera soportar por un rato las murallas? ¿Tiene una fuente interna de agua y graneros llenos de comida de la que podría depender en tiempos de asedio? ¿El terreno a su alrededor presenta dificultades para acercarse, ya sea porque tiene un foso o algo parecido? ¿Tiene una armería, un lugar donde las mujeres y niños puedan refugiarse de las rocas que caen, fácil acceso a las almenas para los guardias?

Si es un lugar abierto donde cualquier puede entrar, y si tienes ventanas de cristal coloreado, y los guardias amigables son más de tu estilo que los agujeros asesinos y los guardias paranoicos, entonces tienes que admitir que estás describiendo un palacio. No hay de que avergonzarse, pero deberías situarlo muy lejos de las líneas donde se combate, si el enemigo llega hasta él, no debería ser capaz de sobrevivir milagrosamente a un asedio.

6) PERCÁTATE DE CUANTAS PERSONAS SE NECESITAN PARA MANTENER UN EDIFICIO DE ESE TAMAÑO, Y DE QUÉ SE NECESITA PARA MANTENER A LAS PERSONAS

Para tener una excelente visión de cuantas personas, lee *El trono de huesos de dragón* de Tad Williams. En su mayor parte la historia esta contada desde el punto de vista de un pinche de cocinas, y la pura escala de las operaciones de limpieza, cocina y de copiado, las cuales ve de cerca, es impresionante.

Si es tú típico castillo de fantasía, casi de seguro tendrás allí alojada a la familia real. Con ellos hay varias combinaciones de sirvientes, criadas, damas de compañía, mejores amigos, parásitos políticos y diversos familiares, personas que se mantienen con propósitos especiales como bufones y músicos, nobles que quieren mantener vigilados, o que quieren su favor, esos sirvientes de los nobles, criadas, parásitos, parientes, tutores, cocineros, pinches de cocina, sirvientas, guardias, jardineros, consejeros, embajadores, peticionarios, caballerizos, y las personas que generalmente realizan varias tareas, como los que mantienen la bodega y la forja. Y todos ellos tienen también que comer y beber, así como tener un lugar para dormir.

No tiene sentido que, dado todo esto, que los sirvientes nunca aparezcan, o que un gran castillo esté abierto todo el tiempo.

Habrás casi siempre vigilantes y torres, aunque sea solo para asegurarse de que los sirvientes no comiencen a llorar de desesperación cuando traten de limpiar. Tampoco tiene sentido tener interminables suministros de comida y agua en el mismo castillo, habrá suficiente gente comiendo como para que sea necesario que traigan más constantemente.

Solo para mostrar algunos de los problemas. Puede que haga más mañana.

DIATRIBA 74. ADOLESCENTES QUE ESCAPAN



Bien, esta iba a ser sobre castillos, pero entonces cometí el error de intentar leer una historia de fantasía en Fp.com con un adolescente como protagonista, y decidí escribir esto.

Pero antes, más de poesía horrible, terrible, muy mala, por la gloria de ser Muy Mala Poesía. Este es por George Sims, y es solo un fragmento, pero uno loco y no intencionadamente hilarante.

De *La bella y la bestia*:

*He gazed on the face of the high-born
maid,
And saw the mark where the tears had
been;
He knew that a daughter had wept and
prayed,
He knew that a mother had feared a
scene—
Had torn herself from the weeping girl,
Whose love was away o'er the distant sea,
And had sold her child to a titled churl
Who had just got round from a bad d.t.*

Miró la cara de la doncella de alta cuna
Y vio la marca que dejaron las lágrimas
Sabía que una hija había llorado y rezado
Sabía que una madre había temido una
escena
Se había arrancado de la chica llorosa
Cuyo amor viajaba lejos por el mar distan-
te,
Y había vendido a su hijo a un noble patán
Recién llegado desde un d.t malo.

Sí, ya hice otra diatriba sobre adolescentes, pero esa trataba principalmente sobre los adolescentes a quienes despertaban en medio de la noche con la noticia de que eran los Herederos del Gran Loquesea, y debían ir a la Roca Blanca para encontrar la Araña de Jaspe en este mismo instante. Esta diatriba es sobre el tipo de los que escapan por su cuenta, y generalmente lo hacen tan mal que deberían estar muertos en dos días. El capricho del autor es lo que les permite sobrevivir.

Odio los caprichos del autor.

1) DALE UNA MALDITA RAZÓN DE FUERZA PARA ABANDONAR SU HOGAR

A veces las razones por las que los adolescentes huyen de sus casas caen dentro de estas categorías:

- Aburrimiento
- Padres que no los comprenden
- Ganas de ver el mundo

Padres que quieren que ella sea una dama (no ha habido nada original con esto desde que se hizo la primera vez)

Matrimonios arreglados.

El último guardián/persona que conocía la verdad murió y su nuevo guardián es malvado.

Lo que la mayoría de los autores no parecen considerar es que hay un mundo desagradable y peligroso allá fuera, usualmente algo que ellos mismos han admitido. A casi ninguna clase de niño le irá bien, a menos que hayan sido criados como nómadas. Los chicos de ciudad, que no han viajado demasiado lejos, no tendrán el conocimiento básico necesario. Los niños nobles pueden haber aprendido a hablar varias lenguas, etc., pero no están acostumbrados a mantenerse ellos mismos. Pueden ser capaces de cabalgar y cazar, ¿pero puede cocinar la presa a la que dispararon? Respecto a eso, ¿pueden despellejarla? ¿Pueden lavar sus propias armas, y recordarán recuperar sus flechas y llevar platos?

Dado que demasiados adolescentes parecen corderos deambulando hacia una masacre, encuentro que las razones usuales para dejar el hogar son insuficientes. El autor tiene que convencerme de que morir por exposición al ambiente salvaje, o morir de hambre, realmente sería mejor que quedarse en casa. Los matrimonios arreglados por sí solos no son suficientes, incluso se supone que son razones de fuerza, porque la razón no es «está planeando asesinarme» o «me violará», sino «¡oh, no lo amo!». Sí, por supuesto, las niñas campesinas y nobles que han sido criadas toda su vida con las expectativas del matrimonio arrojarían todo a un lado por una oportunidad de casarse por un ideal que es casi completamente un producto del mundo moderno.

2) LAS ROPAS QUE SE LLEVAN CON ELLOS RARAMENTE SON ADECUADAS

Las princesas empaacan sus vestidos de gala. Sus vestidos de gala. Pregúntate. ¿Piensan que irán a bailes en tierras salvajes? Puede ser una indicación de ingenuidad, por supuesto, pero también debería significar que la princesa estará muy fría y húmeda. Casi nunca llega al momento donde tiene que usar los vestidos de gala, aunque, debido al Extraño Servicial (ver debajo).

Puedes apostar a que el adolescente que escapa en la fantasía empaquetó sus juguetes y rocas favoritas antes de las ropas

adecuadas. Y no piensan tampoco en lavarlas. Eso sería posible si estuvieran acostumbrados a vivir en la suciedad y la mugre, pero los nobles que se bañan todos los días vagan con los mismos ojos abiertos y ropas de querer que lo golpeen en la cara. O bien haces notar la suciedad y la mugre, y el disgusto de los personajes por ellos, o incluyes una escena donde el personaje encuentra un río y lave sus ropas.

3) NO DEJES QUE TODOS LOS PROBLEMAS LOS RESUELVA EL EXTRAÑO SERVICIAL

Tú conoces a estos. Deben tener sensores muy eficaces que les dicen cuando los adolescentes, que de otra manera morirán en dos segundos, han escapado de sus guardianes. Entonces los seguirán, se reunirán con ellos, y limpiarán sus narices y traseros por el resto de la búsqueda, hasta la climática batalla cuando el Señor Despistado, o la Señora Despistada de alguna manera derrotan al Señor Oscuro.

Seguro, tu personaje ha conseguido ayuda, a menos que estés hablando del adolescente nómada anteriormente mencionado, pero eso no significa que alguien debería caer de la nada y decidir ayudarlo por la bondad de su corazón. Es el doble de dudoso si la mayoría de las personas desconfían de los extraños sospechosos (por cualquier razón). Y es el triple de dudoso si el Extraño Servicial no tiene magia, destino o un sensor superefectivo,

pero de alguna manera parece saber todo sobre el destino del protagonista y su línea sanguínea. Esto a veces sucede al reconocer una joya, o el rostro del protagonista. Pero entonces, nadie más en el libro parece notarlo, incluyendo los despistados chicos malos (quienes privadamente sospecho que son jóvenes que por alguna razón nunca dejaron la casa y fueron tomados por el Señor Oscuro). No funciona de esa manera. O bien es un conocimiento lo bastante común como para que un total extraño tener una buena oportunidad de saberlo, o no hagas que el Extraño Servicial sea realmente un extraño. Los encuentros fortuitos que convierten a los extraños en custodios de los adolescentes son nauseabundos.

Los Extraños Serviciales recogerán al adolescente, le enseñarán cosas geniales sobre el mundo, le darán lecciones sobre esgrima o magia (en los cuales los adolescentes los sobrepasarán en cuestiones de días o meses, sin importar todos los años de aprendizaje), se enfurecen pero siempre se disculparán cuando resulta que el adolescente es mister Correcto, y luchan a muerte por alguien que solo conocen desde hace unos pocos días. Y siempre aparecen antes de que el personaje realmente sufra.

Aquí hay una idea: Introduce algo de sufrimiento; me ayuda a sufrir mejor a adolescentes.

4) EL PELIGRO NO SIEMPRE NECESITA SER DRAMÁTICO

Alguien que no sabe nada del mundo más allá de su pueblo no necesita ser golpeado por los bandidos para meterse en problemas. Por ejemplo, puede no saber que son las arenas movedizas. Podría no saber que la carretera que está siguiendo va directo al medio de un pantano. Puede que no sepa que no se debe tocar la hermosa serpiente roja y amarilla que duerme enrollada alrededor de un árbol. Demonios, podría no saber que algunas setas pueden causarte alucinaciones y otras la muerte.

Los adolescentes nobles están en la misma situación. Probablemente no hayan hecho antes un difícil viaje de diez millas, ni cocinar sus propias comidas, o quizás incluso ponerse sus propias ropas o cepillarse el pelo. Podrían ser capaces de nombrar todas las plantas en un campo, ¿pero pueden decirte como prepararlas para comer? ¿Saben cómo vendarse las heridas, o siempre han sido curados con magia? El conocimiento de libros demasiado a menudo no se traduce en buen desempeño en la naturaleza, y a menos que el personaje tenga memoria fotográfica, será incapaz de recordar perfectamente la información. Esto se hará más difícil si está aterrorizado. Piensa en algunas de esas pruebas que pasaste cuando adolescente. ¿Cuánto del conocimiento del libro se mantuvo en tu cabeza cuando estabas bajo estrés?

Aquí es donde sería apropiado introducir algunas modificaciones al personaje. Darles un trasfondo apropiado es algo que no se hace muy a menudo, o solamente sirve mientras el personaje está viajando en su país de origen. Por ejemplo, una aprendiz de herbolaria podría sentirse como en casa en los bosques y sería capaz de encontrar comida allí de una forma fácil, y para cuando alcance el otro extremo del bosque, el Extraño Servicial la recogería. Otras veces, el personaje está viajando a través de un terreno desconocido pero como mucho solo transcurre una noche antes de que encuentre un poblado o su propio Extraño Servicial. Ningún problema, ningún peligro, eso no está en la mente del personaje.

5) LOS ESCAPES EN LA FANTASÍA A MENUDO NO TIENEN RESPUESTAS EMOCIONALES REALISTAS

Por ejemplo, casi nunca tienen miedo, incertidumbre, ni dudan qué hacer en lo adelante. Los adolescentes que escapan de su casa por cualquier razón deberían experimentarlo, después de todo, probablemente le han contado historias de monstruos mientras eran criados. Pero, a menos que vean a los chicos malvados siguiéndoles, serán por lo general arrojados y solamente temerán a los chicos malos, nunca a pasar hambre, sed o a morir de cualquiera de los mil y un peligros que esperan a los chicos ignorantes en la naturaleza.

Algunas veces la propia inexperiencia puede excusar la reacción. Si una princesa está acostumbrada a que todos se inclinen ante ella, podría estar sorprendida cuando se dé cuenta de que el hostelero quiere que le pague por la comida. Podría pararse y declarar que no pagará, y ser conducida a prisión. Pero no debería continuar reaccionando de esta manera. Pienso que la inocencia pierde su adorable efecto y la excusa que la escuda tras el primer incidente de este tipo. Si la princesa usa el mismo truco en otra taberna, o piensa que esas personas son toscas incluso cuando comprende que piensan que era una ladrona, entonces es tonta, no adorable e ignora la realidad del mundo a su alrededor.

Haz que esos escapados tiemblen.

6) LA SUERTE NO PUEDE PROTEGERLES TODO EL TIEMPO

Uno de los clichés de la fantasía es cuando el adolescente escapado tropieza con un campamento de bandidos, chicos malos, aldeanos con extrañas costumbres o lo que sea, y de alguna manera pasa inadvertido, diciendo todas las cosas correctas y haciendo que no lo maten. Esto sin ninguna idea de qué tipo de bandidos son o cuan diferentes de las suyas son las costumbres de los aldeanos.

Realmente odio este tipo de misterioso conocimiento. Se ha usado demasiadas

veces en la fantasía y, de alguna manera, es usado para justificar cosas que son imposibles para el personaje saber o suponer. Si la contraseña correcta a «lluvia y viento» es «aire y relámpago», y el escapado no tiene idea, ¿cómo demonios podría razonablemente suponerlo? No podría, pero siempre está la salvaje suposición y, ¡wow, mira, estaba en lo correcto! (Aquí se refleja otra vez el miedo del autor a dejar que el protagonista cometa errores).

Aquí es donde el libro de conocimientos del noble o el Extraño Servicial podrían ser de ayuda, pero muy pocos autores los usan. Se contentan con la suerte, el misterioso conocimiento, la casualidad y la intuición. (Realmente me pregunto cuántos de estos autores piensan que el mantra de «sigue tu corazón» es siempre el mejor. O si cualquiera de ellos ha observado cuan raramente ganan los apostadores).

Dales una razón para escapar. Dales una razón para sobrevivir. Dame una razón para que me gusten en vez de pensar que están vivos solamente porque el autor está tirando de los hilos.

DIATRIBA 75. EL ARTE EN UNA CULTURA DE FANTASÍA



Si este no es un título inspirador, no sé cuál lo sería.

Y para volver a la poesía bella por un momento, esto es de *Hospedaje en el Sidhe* de Yeats:

*The host is riding from Knocknarea
And over the grave of Clooth-na-bare;
Caolte tossing his burning hair
And Niamh calling Away, come away:*

*Empty your heart of its mortal dream.
The winds awaken, the leaves whirl round,
Our cheeks are pale, our hair is unbound,
Our breasts are heaving, our eyes are a-
gleam,
Our arms are waving, our lips are apart;
And if any gaze on our rushing band,
We come between him and the deed of
his hand,
We come between him and the hope of
his heart.*

*The host is rushing 'twixt night and day,
And where is there hope or deed as fair?
Caolte tossing his burning hair,
And Niamh calling Away, come away.*

La hueste cabalga desde Knocknarea
Y sobre la tumba de Clooth-Na-Bare;
Caolte lanza su pelo ardiente
Y Niamh llamando, Afuera, salgamos:
Vacía tu corazón de su sueño mortal.
Los vientos despiertan, las hojas se arremolinan,
Nuestras mejillas palidecen, nuestro pelo se desata,
Nuestros pechos exhalan, nuestros ojos brillan,
Nuestros brazos se agitan, nuestros labios se separan;
Y si alguien espía nuestra banda precipitada,
Nos interponemos entre él y la acción de su mano,
Nos interponemos entre él y la esperanza de su corazón.
La hueste se apresura entre el día y la noche,
¿Y dónde hay esperanza o hazaña tan hermosa?
Caolte lanzando su pelo ardiente,
Y Niamh llamando, afuera, salgamos.

Dado el inmenso alcance y expansión del arte humano, siempre parece como si la fantasía estaría repleta de nuevas interpretaciones de él. Las fantasías basadas en culturas no occidentales probablemente deberían mostrar tipos de arte no occidental, Pero usualmente el arte en la fantasía está restringido a las formas familiares, retratos, estatuas triunfales y poesía de amor.

Hay muchas, muchas otras posibilidades, incluso más en la fantasía.

1) DECIDE QUÉ FORMAS DE ARTE TU CULTURA DEFINITIVAMENTE NO TENDRÍA

Por ejemplo, un pueblo ciego, cuyos ojos están atrofiados de vivir bajo el suelo, puede haber desarrollado una gran música o tallado formas en la roca que pudieran sentir con sus dedos, pero muy difícilmente tendrán la pintura como un gran arte. De forma similar una raza basada en animales, que es ciega a los colores, podría apreciar varias sombras de gris y negro, pero los colores vívidos no tendrían el mismo efecto en ellos del que tienen en los humanos.

También considera qué tipo de temáticas son apropiadas para tu arte y cuáles no. Aquí es donde esas ideas modernas tienden a entrometerse, así que incluso en culturas de fantasía dónde, digamos, la poligamia es común cuentan historias de parejas como *Romeo y Julieta* y sus-

piran por el verdadero amor. En lugar de eso, encuentro más probable que dicha cultura contaría historias sobre como los individuos aprenden a mezclarse con una familia. Las historias de amores trágicos serían más comunes en culturas con matrimonios arreglados y familias feudales, de hecho, el tipo de cultura en que se desarrolló *Romeo y Julieta*.

2) DECIDE A QUE SENTIDOS SON MÁS ATRACTIVOS PARA TU CULTURA

Quizás, en vez de ser ciegos a los colores, tienen una visión más aguda que los humanos y pueden ver las capas que forma la pintura en los lienzos. Entonces la pintura tendría otro nivel además de la temática que atiende, y podría incluso descuidar la apariencia de la superficie en favor de ese nivel. Quizás tu raza de fantasía tiene una nariz muy aguda y pueden disfrutar «conciertos de olores», de los cuales, como mucho, la mayoría de los humanos apenas podrían atrapar una pizca.

Los ideales funcionan aquí en la misma manera. Si tienes una cultura poliandria que valora la mezcla en familias y que varios hombres trabajen para cuidar de la madre central y los niños sin importar si los engendraron o no, entonces quizás también valorarán las pinturas de muchas personas paradas juntas, conectadas por valores compartidos más que por sangre. Quizás honran a aquellos que intentan negociar entre familias o países más de lo

que honran a sus guerreros. Sus ideales no necesitan encajar con los americanos del siglo XXI o los medievales, a menos que estés escribiendo sobre culturas basados en ellos.

3) TEN EN CUENTA LOS EVENTOS HISTÓRICOS

Muchas veces, el arte que se refleja en las historias de fantasía muestra guerras, reyes y la conquista de imperios. Esto parece suceder incluso en historias donde el imperio ha estado en paz por generaciones y no se ha hecho ninguna nueva conquista. No obstante, con toda seguridad la historia no ha estado vacía desde entonces, y es seguro que no todos los artistas están interesados en trabajar ese tema en tu mundo de fantasía.

Las escenas mitológicas son siempre buenas, especialmente si tu mundo se asemeja al medieval en el que nuevos santos y milagros eran a veces proclamados. Quizás un viejo altar tiene la forma de su diosa y un pintor va y lo dibuja. Quizás los escultores tallan estatuas de dioses o héroes de leyendas. Quizás las canciones se escriben sobre el equivalente local del rey Arturo. Esos temas podrían estar todavía relacionados a la guerra y la construcción del imperio, pero al menos no implicarían que nada de valor ha sucedido desde la fundación del imperio.

Y, ¿qué hay de agregar eventos históricos que estén más relacionados con el pueblo que con la realeza? Plagas, guerras comerciales como el choque de los corsarios ingleses con las naves españolas, eventos mágicos, descubrimiento de nuevas invenciones, el equivalente local del Renacimiento, si la historia de la realeza realmente ha sido tan aburrida desde el principio del reino, los artistas probablemente hubieran saltado de cabeza dentro de estos temas.

4) CONSTRUYE ALGO DE PROFUNDIDAD

Si cada obra de arte es lanzada contra el lector y descrita inmediatamente, entonces pierde algo de su singularidad, de la misma manera que revelar el secreto detrás de cualquier misterio y explicarlo todo sobre el trasfondo del héroe destruye el suspenso. Trata de crear profundidad en tu mundo que dependa del sentido de la distancia y extrañeza. A menos que el héroe sea un artista, lo cual raramente sucede, entonces el arte probablemente no sea central para la trama, lo cual hace que esté bien que el lector no lo comprenda del todo.

Una manera que me gusta de hacer esto es por citas ubicadas en los principios de los capítulos. Proclamo que han sido tomadas de famosos figuras históricas, poetas, historias, cuentos de viajeros, periódicos, canciones, mitos y cualquier otro material citable que pueda pensar. Esos

pueden establecer el sentimiento para el capítulo y a veces le dan a la audiencia importantes pistas sobre cuán profunda es la ambientación. Realmente no importa si nunca explico quién fue Elian Alian, o por qué el Mago Equivocado aparentemente tiene treinta conjuntos diferentes de últimas palabras. Dan la impresión de que este mundo tiene una historia que se extiende hacia atrás (y adelante), en el tiempo, y que la historia actual no es solo un conjunto de voces poblando el mundo de fantasía. Encuentro esto último de valor porque para mí la fantasía a veces tiene un problema real con hacer parecer como si el mundo existiera solo a causa de los personajes principales. Las citas también me han proporcionado cerca de seis ideas para otras historias en el pasado; algo lanzado casualmente me intriga, y tengo al menos la idea inicial de saber que esa persona tiene que ser el tipo de persona que diría cosas como esas.

Las referencias sin explicar molestan a algunos lectores de fantasía, pero como estas referencias no son centrales para el argumento, entonces probablemente puedas salirte con la tuya.

5) EL ARTE PUEDE PROFUNDIZAR LOS PROBLEMAS SOCIALES EN LA FANTASÍA

Una razón por la que a veces encuentro difícil leer historias donde los líderes rebeldes levantan una turba y la guían en contra de los señores malvados es porque

casi siempre me pregunto qué le sucede al arte. ¿La depredadora turba quema los libros que no pueden comprender? ¿Hace pedazos las estatuas que piensan son heréticas y desgarran los lienzos que ven como reliquias de los ricos? La historia sugiere que sí, sucede la mayoría de las veces. Los intelectuales y artistas pueden haber ayudado a comenzar la revolución, pero terminan demasiado a menudo como sus víctimas.

Mostrar a alguien que lucha para proteger su estatus quo por este tipo de miedo, o que la rebelión tenga tanto malas como buenas consecuencias, es una buena manera de hacerla parecer como si el conflicto no es entre los brillantes héroes de la luz en contra de los malvados señores de la oscuridad.

El arte a menudo influencia el gobierno y al público incluso cuando no aparece en medio de una revolución. Las caricaturas políticas en la América del siglo XIX arremetían contra los políticos y ayudaron a sacar del poder a varios de ellos. La sátira y la parodia en algunos siglos eran vistas como algo tan poderoso que eran atacadas, censuradas o prohibidas. Los libros de Swinburne fueron quemados y denunciados en los periódicos y desde los púlpitos en 1860 por ser poesía acerca de la sexualidad y el ateísmo, cosas con las que la sociedad Victoriana no estaba lista para lidiar.

Todo esto podría a ser traído dentro de la fantasía, pero los únicos ejemplos parecen ser personales, como cuando un bardo crea una canción que pone en ridículo a un noble. Muy raramente está envuelto en problemas sociales de mayor alcance.

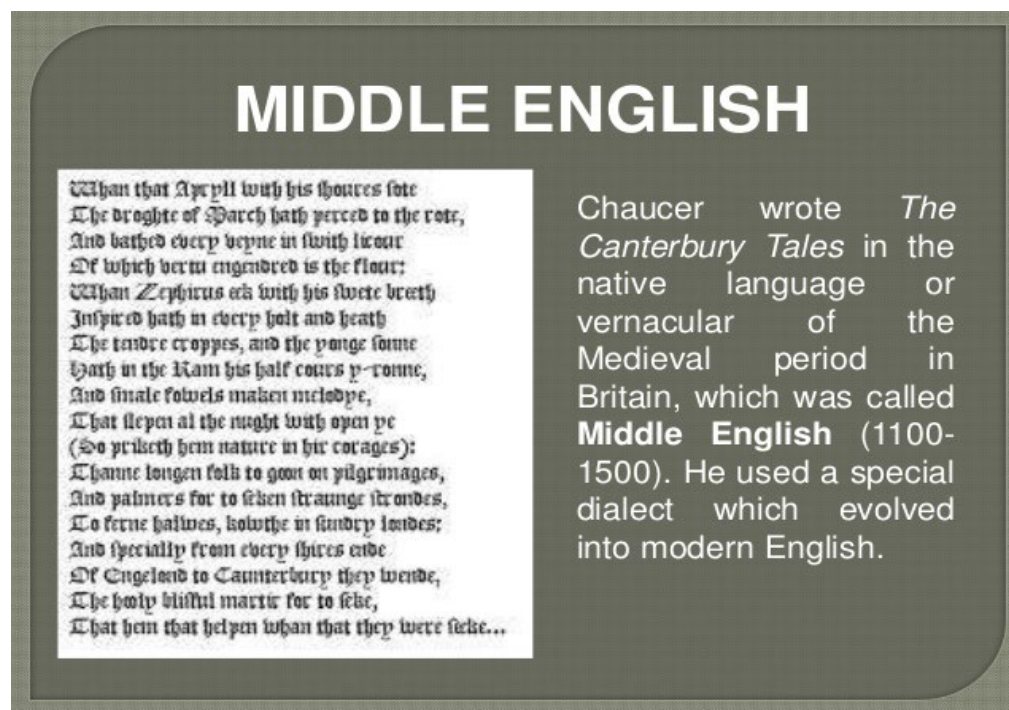
6) IDENTIFICA ALGUNAS PERSONALIDADES ARTÍSTICAS EN TU MUNDO

Por lo general hay muy pocas referencias a escultores, pintores, tejedores de tapices o poetas como individuos en la fantasía. Los bardos son casi la única excepción, y estos llegan a la fama por cantar canciones sobre héroes más que debido a sus propios logros. Si esta es una sociedad medieval o parecida y los artistas son vistos como sirvientes de un propósito superior, como la gloria de Dios, entonces eso podría ser comprensible. Pero, ¿y si no fuera así? E incluso si lo es, todavía debe haber individuos que buscan la gloria. (Este es uno de los principales temas de la excelente duología *El Mosaico de Sarantine*, de Guy Gavriel Kay, en la que el personaje principal, Crispin, un mosaiquista, desea que alguien lo recuerde como el creador de sus mosaicos).

Puede ser divertido desarrollar la personalidad de un artista, ya sea como un personaje principal o como el equivalente de Leonardo da Vinci o Miguel Ángel. Aunque sea puede servir para abrir nuevos argumentos que no estaban disponibles para las típicas fantasías de búsqueda/guerra.

He estado definitivamente pensando demasiado últimamente acerca del arte en la fantasía. Los pensamientos aleatorios sobre damas no-humanos, que vienen a mi cabeza mientras tomo notas sobre las obras trágicas alemanas no son buenos.

DIATRIBA 76. PALABRAS MAL USADAS EN LA FANTASÍA



Esto es más una lista que una diatriba, ya que he tenido menos tiempo del usual esta mañana.¹

Y para que conste, aunque es menos frecuente, he visto que estas palabras son

también usadas mal en la fantasía publicada:

TAUGHT, TAUT, TAUNT

La palabra a la que la mayoría de los autores de fantasía se refieren es *taut*, o *stretched tight* (tirante). Sin embargo, a menudo me encuentro con *His muscles were taught* peor, *taunt*. Un *taunt* es un

insulto o burla, especialmente cuando tiene el objetivo de provocar a alguien a que responda. No tiene nada que ver con la tirantez. No tampoco tiene que ver con eso *taught* (participio de enseñar); solo que suena parecido.

REIN, REIGN

Sigo viendo *He reigned in his horse*. ¡No!. *Rein* (rienda) es la palabra para la parte de la brida a la que se refiere el autor. *Reign* (reinar) es usado en el sentido de alguien que gobierna, como un rey. A menos que quieras decir literalmente que el jinete reina sobre su caballo deberías usar *He reined in his horse*. Esto es tan común que al principio pensé que podría ser un uso británico, pero no he encontrado evidencias de ello en ninguna parte, así que pienso que es simplemente un error común.

SHINNING, SHINING

Son dos palabras distintas que no suenan igual. En la mayoría de los casos, pienso que es un error de tipeo y una edición demasiado rápida. *Shin* es un verbo que significa trepar agarrándose y empujando alternativamente con las manos y las piernas, golpear a alguien en the *shins* (espinillas), o moverse rápidamente a pie.

¹ N del E. Esta lista es útil solo para los que leen en inglés o traducen del inglés, para ellos decidimos publicarla.

Shinning (brillante) es el participio de *shine* (brillar). Fíjate con cuidado cuando escribas la palabra o cuando haces la revisión de la ortografía antes de aceptar la palabra.

GREAVES

Esto es «armadura de las piernas bajo la rodilla», no «armadura para los brazos».

HAUBERK

En Dictionary.com parece como «una larga túnica hecha de anillos de metal, o cota de malla» No puede ser usada para una túnica vieja, o un sobretodo; este es la túnica que usan los caballeros sobre su armadura, que puede llevar el escudo de armas para permitir a la audiencia saber quién es quién en un torneo.

FLAUNT, FLOUT

Estas palabras son opuestas, pero en la práctica muchos escritores suelen usar *flaunt* en ambos sentidos. *Flaunt* significa alardear, llamar la atención, resplandecer de forma colorida. Una princesa *is flaunting her wealth* si lleva joyas en el cuello y un anillo en cada dedo. *Flout* por otra parte significa suprimir o ignorar. Alguien *is flouting the laws* si las rompe. Muchos autores de fantasía escriben *flaunt the laws*, lo que no significa nada literalmente, y si se interpreta de forma figurada da una imagen diferente de la que se pretende dar.

CHALCEDONY (CALCEDONIA)

Este es un nombre que a la gente le gusta soltar cuando se sienten realmente impresionantes, y piensan que es el nombre de una vieja joya. En realidad, es una variedad lechosa del cuarzo. Es probable que una armadura o una espada de calcedonia fueran muy pesadas.

ICHOR

La sangre de los ángeles. Pero tal parece que significa la sangre de casi todo el mundo. Aconsejaría no usarlo de esa forma. Para citar a Ursula K. Le Guin, es «la piedra de toque infalible del séptimo grado».

ELDRITCH

Todo lo que significa es sobrenatural o extraño. Hay muchas palabras que significan lo mismo y suenan mucho menos pretenciosas.

THEE, THOU, THY AND THINE

La mayoría de los autores no usan la segunda persona singular del inglés correctamente. En primer lugar, está la segunda persona familiar; *you* fue en realidad la segunda persona formal, la que usarías para dirigirte a un extraño. Usar *thee* y *thou* para dirigirse a un rey es inapropiado. La segunda personas *thou* es el sujeto y *thee* el objeto.

Correcto. *Thou art the image of thy father. I am with thee.*

Incorrecto: *Thee art my enemy. I will hunt thou down.*

Thy es la forma que corresponde a *my*, y es en términos estrictamente correctos solo se usa ante de palabras que no empiezan con vocales o la letra h. Para eso necesitas *thine* (corresponde al uso antiguo por el cual alguien diría *my castle* pero *mine eyes* o *mine heart*).

Correcto: *thy book, thine heart, thine enemy*

Incorrecto: *thine skin, thy eyes, thy hair.*

Mucha gente tampoco conoce las formas verbales correctas que se deben usar con la segunda persona del singular, por lo que le pegan *-est* al final a cualquier verbo y piensan que funciona. No es así. Hay una lista corta de formas verbales especiales

- *to be* (ser o estar)

presente: *art*

pasado: *wert*

- *to have* (tener)

presente: *hast*

pasado: *hadst*

- La mayoría de los verbos son como *know* (conocer):

presente: *knowest*

pasado: *knew*

Y así...

HATH

Esta es tercera persona del singular del presente (pero es usada también en pasado y como segunda persona para todo)

Correcto: *He hath made the world. She hath done it.*

Incorrecto: *Thou hath loved me. He hath an old house before it was destroyed.*

BAY

De color marrón-rojizo.

Los caballos *bay* tienen crines y colas negras, es incorrecto. Algo no es *baysi* es negro. Tampoco es *bay* un caballo con crin y cola blanca, o plateadas.

VERMILLION, VERMILION (BERMELLÓN)

Este es un color rojo brillante o naranja. Por alguna razón, mucha gente quiere usarlo como un tono de verde (sospecho que tiene que ver con el prefijo *ver* que mucha gente piensa que es el mismo que el de *verdant*).

WROUGHT (FORJADO)

Este es un error más raro, pero creo que lo debo mencionar. *Wrought* es uno de los participios irregulares que fueron abandonados cuando el verbo cambió, como *molten*, que una vez tuvo el mismo significado que *melted*. La forma verbal de *wrought* es *work*. He *wroughts* y he *wroughted* no existen.

AUBURN (CASTAÑO ROJIZO)

Significa de castaño rojizo a castaño, no rojo brillante. Algunos autores de fantasía los usan indistintamente con pelo cobrizo o escarlata (que son tonos muy diferentes), También hay *auburn eyes*, que resultarían bastante extraños. Decide de qué tono tiene el pelo tu personaje y límitate a usar palabras que puedan ser usadas para describirlo de forma razonable.

BLOND/BLONDE

Creo que este es el único adjetivo en inglés que cambia con el género. *Blond* es para el masculino y *blonde* para el femenino. Se cuidadoso cuando uses esos adjetivo para presentar un personaje o podrías confundir a tus lectores.

Una lista corta pero espero que sea útil,

DIATRIBA 77. DIÁLOGO



Continuando con el tema del idioma...

Algunos de estos consejos serán inútiles sin un oído para el diálogo. Pienso que la mayoría de las personas puede desarrollarlo si no lo han hecho ya. Escucha a las personas hablando a tu alrededor, no solamente el sentido de lo que están diciendo, sino el ritmo de las palabras, el vo-

cabulario que usan, los titubeos que realizan. Entonces balancéalo con un sentido de lo que la historia requiere.

1) NO USES LA FORMALIDAD EXCEPTO PARA PERSONAJES O ESCENAS FORMALES

Esto es un problema cuando el escritor no puede decidir donde debería terminar la

narración (a través de la voz del narrador) y debería comenzar el diálogo informativo (por medio de la boca de un personaje). Así, un personaje puede terminar sonando casi exactamente como el narrador, usando las palabras elegidas y soltando oraciones completas como «Si escuchas de la manera en que es adecuada para una joven señorita, sabrías que los Leones del Reino cruzaron el borde en los días de los ancestros de ninguno de los que viven, y fueron los primeros en tejer sus sueños de amatista en el Salón de los Esplendores». Esto es especialmente inapropiado cuando el personaje no se supone que sea formal, tedioso o académico. Carece de contracciones, lenguaje altisonante y oraciones extremadamente largas, especialmente algunas sin pausas convenientes para respirar, son algunas de las cosas que harán que tus personajes suenen desafortunadamente formales.

Este es un lugar donde la caracterización debe venir primero. ¿Puedes ofrecer un vertedero de información a través de la boca de un personaje, porque ella o él hablan así realmente? ¿Todavía tendrán personalidad cuando el autor necesite que el vertedero de información se desvanezca? ¿O (como sucede muy a menudo) el per-

sonaje experimentará un cambio completo de personalidad que lo volverá un amigo vivaz, feliz e informal? Si es así, entonces estás confiando demasiado en los diálogos para proveer información y no lo suficiente en ellos como un discurso real. Encuentra otra manera de incluir los vertederos de basura. Si, de cualquier manera, estás usando la voz omnisciente del narrador, la carencia de contracciones y las palabras como «argénteo» pertenecen a este sitio. Si tienes un personaje tedioso, asegúrate de que se mantenga tedioso cuando el momento ha pasado.

Lo mismo se aplica para las escenas formales. Está bien que un personaje en su mejor comportamiento se vuelva orondo cuando está siendo presentado al rey. Fuera de la habitación, debería volver a su informalidad normal. No hagas que tus personajes oscilen hacia delante y detrás sin ninguna razón.

2) ELIMINA LAS DUDAS

Este es un lugar donde necesitas balancear el realismo con las necesidades de tu historia. En la práctica, todos sabemos que las personas usan constantemente una muletilla cada pocas palabras, como «sabes» o «como», o dudan y dicen «hum» bastante a menudo. En una historia esto es angustiosamente aburrido de leer, y ninguna cantidad de compromiso con el realismo puede justificarlo. El diálogo debería responder al menos a cuatro propó-

sitos: caracterización, información, avanzar la historia o contextualizar una escena. Por supuesto, cuando hablamos normalmente, esto varía mucho más ampliamente, pero si un autor intenta representar una conversación absolutamente normal mataría la historia. Elimina todo lo que sobra.

Esto se aplica incluso para las muletillas adorables, la creatividad profana o un personaje tartamudo, que serán áreas donde el autor estará tentado de incluir cada pequeña permutación en la conversación como caracterización. Represéntalo algunas pocas veces, y después de eso, nótalos solo como descripción. Los tartamudeos son lo peor, y tener que leer cada línea del personaje como «D-d-detengan el S-señor O-oscuro» irá escalando en la escala de molestia mucho más allá de lo que muchos lectores pueden tolerar. Puedes poner «Tartamudeó» o «Volvió a maldecir» sin hacerlo parecer como si estuvieras obsesionado con pequeñas y adorables características a expensas de la historia.

3) DECIDE CUANTAS CONVERSACIONES CIRCULARES O REPETIDAS PERMITIRÁS

Por supuesto, en la vida real, ocurrirán todo el tiempo, dos personas pueden estar evitándose emocionalmente por años y darse los mismos saludos vacíos cada vez que se ven. En la fantasía, donde se requiere un avance más rápido que el normal, y estos dos personajes serán unos entre muchos,

no puede permitirse que esto arruine la historia.

Camina entre la fina línea de mostrar que estos personajes tienen problemas y nunca hacer avanzar la historia. Si no lo haces lo suficiente bien, el lector podría no saber nunca que se supone que haya un problema. Por otra parte, si cada conversación se vuelve otra sesión infructuosa de cosas repetidas que ya sabes y se ofenden el uno al otro, entonces la historia se atasca, los personajes se miran el uno al otro y tu lector (o esta, al menos), cerrará el libro.

La frustración más grande me llega con las escenas de romance. Cuando el héroe y la heroína tienen los mismos pensamientos y dicen pequeñas variaciones de las mismas palabras una y otra vez, entonces no solo el final feliz parecerá forzado, sino el viaje para llegar allí estará también estancado, será como trotar en el lugar en vez de correr por un camino.

4) NO FUERCES LA CARACTERIZACIÓN A TRAVÉS DEL DIÁLOGO

Este es un lugar donde el compromiso con el realismo necesita ser mayor que con la historia. Muchos autores saben que el diálogo es un gran lugar para mostrar el personaje. El problema viene en cómo lo usan.

Si tu personaje cuenta toda la trágica y triste historia de su pasado durante diez páginas a alguien que apenas acaba de cono-

cer, entonces la historia se ha alejado del realismo. Primero que todo, es difícil que un extraño se detenga a escuchar la historia completa. Habrá pausas, dudas, algo de edición interna. Tu heroína realmente podría querer compartir el dolor de su pasado abusivo, pero, ¿se lo dirá de una vez todo a alguien con quién no tiene relación? Difícilmente.

Segundo, el autor estará descuidando otras pistas que pueden ayudar a mover la historia y romper los momentos de puro dialogar sobre un pasaje de su pasado. Enfrentémoslo, las largas, largas conversaciones son aburridas de leer, particularmente cuando no hay razón para ellas, y la audiencia no ha tenido la oportunidad de preguntarse fervientemente qué esconde el personaje. Has que el personaje se vire, incline su cabeza para que así su pelo cubra su rostro, se vaya pronto, gesticule con sus manos desde su pecho, pestañee, trague, mire. Todas estas cosas le recuerdan al lector que es una persona real a quién pertenece esta historia, no solo un monólogo infinito de dolor.

Finalmente, ¿cómo puede hablar alguien perfectamente y sin errores durante todo el tiempo que te tome leer esos pasajes en voz alta? Su voz se irá haciendo ronca, y más aún si realmente ya está ronca de llorar o gritar. Has que pida agua al menos, o simplemente interrúmpelo.

Siempre puedes condensar la historia. No hay necesidad de que el lector sepa absolutamente todo, incluso si has hecho el pasado de la heroína un misterio por un tiempo, y la audiencia está muriéndose por saber qué es. Incluye solamente la información que sea relevante para la historia. No describas la vez que se cayó por las escaleras y se rompió la rodilla cuando tenía diez años, si no viene al caso.

5) INCLUYE ALGÚN ACCIDENTE, PERO NO DESCANSES SOLO EN ÉL

Que un personaje diga algo inapropiado y eso lo meta en problemas, es una mezcla interesante de caracterización y avance de la historia, y algunas veces pueden proveer información o contextualización también. El problema viene cuando se usa demasiado, cuando hay un personaje que siempre revela el secreto importante en el momento equivocado, o tiene la respuesta a cada simple misterio que se ponga en su camino.

Las personas se interrumpen unas a otras, dicen cosas que no quieren, se gritan furiosamente por razones sin importancia, apuñalan de palabra por la espalda a otros por razones insignificantes, etcétera. Pero los personajes tienen que servir a los propósitos de la historia, y no solo a la conveniencia. Si un personaje ha controlado su temperamento y su secreto durante miles de kilómetros de salvaje viaje acompañado por el mal tiempo, comida mala y una

princesa heredera llorica, ¿realmente gritaría la devastante información solo porque se golpeó un dedo? Podría ser muy conveniente para el autor, pero destruiría la caracterización y una buena parte del suspenso que ha ido construyendo. Algo oculto usualmente necesita una revelación dramática, como que la esposa del héroe lo ha traicionado debido a los problemas de su matrimonio. Una revelación insignificante pone esa joya de información en una ambientación llena de basura.

6) HAZ LA CONVERSACIÓN INTERESANTE DE LEER

Las conversaciones puramente informativas no lo son. Ni tampoco lo son esas que tienen demasiadas dudas y temas circulares que mencioné en el punto 3. Ni lo es una conversación donde un personaje es ingenioso y burlón, mientras el resto de los personajes se quedan con las bocas abiertas del asombro (incluso cuando los comentarios no son particularmente inteligentes).

Haz que los personajes sean compañeros iguales en la conversación. Lo que no veo muy a menudo es un diálogo donde ambos compañeros sean igual de inteligente y hábiles para crear juegos de palabras, bromas o frases inteligentes con impunidad. Muchos autores son capaces de completar este desafío con un personaje, así que no creo que sea falta de ingenio. Pienso es más de identificación con el per-

sonaje y de que nadie debería ser capaz de igualarlo. Intenta darle alguien que lo iguale. No será el fin del mundo.

Otras maneras de hacer igualitaria la conversación son:

Un personaje intenta molestar al otro, el otro controla su temperamento y cambia de tema de conversación.

Un personaje es ingenioso, inteligente o dramático, pero el otro mantiene el poder sobre él (siendo el captor, por ejemplo).

Ambos personajes están igualmente furiosos, desesperados o (inserta un adjetivo emocional).

Un personaje se mantiene preguntando y siendo escéptico; el otro tiene que responder.

Los personajes están siendo abiertos el uno con el otro después de un largo tiempo en silencio.

Hay muchas maneras de hacerlo y la mayoría de ellas son mucho más interesantes que el bromista ingenioso o el sabio lector dispensando su conocimiento a las masas.

Es increíble cuánto varían los diálogos. A menos que el autor tenga un mal oído o sea la primera vez que los escriba, puedo usualmente ver todos los distintos niveles en una historia: creíble, diálogo fácil; pala-

bras que puedo aceptar bajo las circunstancias; y el diálogo que tendría nunca sentido ni en un millar de años.

DIATRIBA 78. POLÍTICA Y DIPLOMACIA



Porque, ¿Por qué no?

Superstición aleatoria del día: Se creía que los gatos se acostaban encima de los bebés y les absorbían el aliento. Una de las muchas, muchas razones por las que los gatos fueron matados y quemados vivos durante la Edad Media.

La mayoría de las fantasías tienen algo de política, incluso si esta no es el foco de la historia (las historias que las tienen como centro son a menudo una subespecie diferente a la fantasía política pura, como el misterio o la guerra, ya que generalmente la política involucra a la guerra y las intrigas). Pero es posible que un pequeño error desenvuelva una subtrama completa, o incluso, en ocasiones un libro completo. Y

esos errores vienen la mayoría de las veces de comportamientos poco realistas, ya sea de acuerdo al sentido común, o a las leyes de ese mundo de fantasía.

1) NO DEJES QUE «EL HÉROE DEBE LUCIR GENIAL» TOME PRECEDENCIA SOBRE «DEBEMOS APLACAR AL ENEMIGO».

La mayoría de los héroes de fantasía tienen algunos genes de sabelotodos. Los autores a veces muestran esto haciendo que hagan bromas ingeniosas, superen en inteligencia a sus enemigos (aunque a veces esos planes son tan transparentes que hacen a sus enemigos idiotas), y decir cosas escandalosas a gente importante.

El problema consiste en que ellos siempre se libran sin daño de decir cosas escandalosas a gente importante.

La mayoría de las situaciones políticas son demasiado delicadas para que un héroe de fantasía típico sirva como embajador, a menos que un monarca u otro gobernador realmente quieran comenzar una guerra. ¿Puedes imaginarte a tu típico héroe de fantasía soltando a la reina enemiga uno de esos insultos que el autor quiere tanto poner en su boca? Habría un momento de silencio por el shock, por supuesto, pero cualquier autor con un poco de sentido común vería que esa no sería la única

consecuencia. El héroe podría fácilmente causar que el enemigo de la reina declare la guerra en el acto, si se siente lo suficientemente insultada.

Las personas que están acostumbradas a ser tratadas de una mejor manera, presumidas o no, simplemente no deberían quedarse con la boca abierta y asentir en dirección al héroe cuando dice algo genialmente estúpido.

2) NO USES SIEMPRE LA METÁFORA DEL AJEDREZ

Sí, quizás esto es un punto menor, pero está dondequiera, la comparación de la política en la fantasía con un juego de ajedrez, y por todos los dioses que han existido, es molesto. La mayoría de las veces, la similitud es muy débil, especialmente cuando los autores han teleografiado cada movimiento de sus héroes o villanos, y no hay nada genuinamente sorprendente. La comparación de los héroes con peones o reinas es también nauseabunda, así como ya está muy trillado el escenario donde «el peón se convierte en una pieza importante».

Si un rey o señor está realmente usando a alguien más como una reina, entonces eso significa que es poco probable él o ella esté en las primeras líneas, de la misma manera en que las reinas casi nunca son amenazadas hasta en la apertura del juego de ajedrez. Y si el monarca realmente no tie-

ne mucho interés en el héroe, y en verdad intenta usarlo como un peón, ¿se lo diría al héroe en su cara? Es muy poco probable. Le diría algo que satisfaga al héroe con la esperanza de asegurar su lealtad, no algo que lo haga enojar y hacer algo drástico en aras de una metáfora inteligente.

3) HAS QUE TUS LÍDERES POLÍTICOS SEAN VERDADEROS LÍDERES POLÍTICOS, ESTÉN BAJO EL CONTROL DE ALGUIEN MÁS, O ESTÉN MUERTOS

En un mundo con todos los peligros de nuestro propio periodo medieval, con más o menos poderes de unas pocas naciones específicas y la iglesia, más la magia, más una maldad sobrenatural encarnada en un Señor Oscuro, no hay lugar para líderes políticos irresponsables. Los reyes que no hacen nada todo el año excepto cazar y comer en platos dorados no deberían existir en tu mundo de fantasía. Si lo hacen, es probable que alguien se haya desplazado para llenar el vacío, ya sea un consejero, un grupo parecido a un consejo o parlamento, o los nobles. Alguien más siempre estará listo para vestir y soportar el poder político, si la persona que lo tiene solo está interesada en la caza con trampas.

Al mismo tiempo, no siempre muestres como villanos a aquellos ansiosos por hacerse del poder y ejercerlo. Un país con un rey bufón muy bien necesitaría personas como estas si hay que tomar cualquier decisión. La reina hacia la que los nobles se

inclinan en su desesperación podría ser un mejor gobernante que su esposo. Alguien más podría haberse cansado lo suficiente como para quitar al rey del trono; esto sucede en la saga de Canción de Hielo y Fuego de Martin. ¿Es eso una cosa malvada? Pienso que es siempre mostrado de esa manera en la fantasía porque la mayoría de los tronos de fantasía tienen poca relación con las tierras a su alrededor. Allí, está bien que los reyes vaguen, no tienen más nada que hacer y alguien es malvado cuando decide realmente hacer cosas.

Por supuesto, eso no significa que el usurpador siempre debería tener los motivos correctos. La mayoría de las situaciones políticas fantásticas podrían ser considerablemente más grises de lo que son.

4) INCLUSO LAS PARTES MÁS «ABURRIDAS» DE LA POLÍTICA PUEDEN DAR BUENAS HISTORIAS

Esto incluye construir carreteras, imponer impuestos o tarifas, socorrer a campesinos con campos inundados o cosechas dañadas, construir ciudades, catedrales o cualquier otro gran proyecto, moderar consejos, etcétera. Sin nada más, la mayoría de estos pueden proveer buenas motivos para la guerra. Es increíble cuantas guerras fueron causadas en la Tierra por desacuerdos comerciales o respecto a las tarifas. La Revolución Americana comenzó en gran medida como una propuesta en

contra de los impuestos.¹ Otras veces, los nobles pueden molestarse con el monarca que está tomando demasiado dinero para sus proyectos favoritos como iglesias para las que no ven ningún uso, o quitándole a los mejores trabajadores de ese campo para participar en los proyectos. También, una decisión hecha para aumentar el comercio puede tener enormes consecuencias. El movimiento de cercado en Inglaterra, el cual encerró los campos, haciendo que miles de campesinos se quedaran sin trabajo y migraran hacia las ciudades, especialmente a Londres y comenzara la urbanización moderna y sus problemas. Algo como esto estaría basado en el sentido común y sería una razón no trillada para el conflicto.

También puede funcionar si tu héroe es el monarca acosado. Si está aplastado bajo el peso de trabajo como este, tu lector podría simpatizar más con su deseo de salir y cazar todo el día. Y la princesa o príncipe que escapa porque no quieren seguir cargando con ese peso, sería mucho más creíble que uno que escapa porque no le gustan los trajes de gala, o la noción de que se espera que se case con alguien por cualquier razón que no sea el amor.

¹ N del T. Sobre el té y el papel de timbre. Lo extraño es que fueron a la guerra por eso y desde entonces se pasaron al café.

5) DECIDE CUALES SON LAS COSTUMBRES DIPLOMÁTICAS EN TU MUNDO

Quizás en tu mundo no hay tal cosa como inmunidad diplomática, y un monarca puede golpear a un embajador sin comenzar una guerra. En ese caso, podría no tener sentido para los diplomáticos ser personas inofensivas primariamente entrenadas para luchar con palabras (aunque todavía tendría sentido no enviar alguien de temperamento tan fiero como tu típico héroe de fantasía). Quizás podría ir el espadachín o mago más fuerte, alguien que ha viajado al extranjero para aprender en guerras foráneas, o aprender su magia. Debe ser capaz de defenderse a sí mismo y tener una buena posibilidad de regresar a casa con vida.

Si vas a usar la inmunidad diplomática, los diplomáticos de hablar suave en las presentaciones formales ante las cortes del enemigo, etcétera, haz un intento serio y creíble al presentarlos. Muchos monarcas de fantasía cometen lo que serían serios errores incluso en un mundo gobernado por las mismas leyes que el nuestro. El héroe de fantasía de temperamento fiero como embajador es solo uno de ellos. También envían diplomáticos que no saben nada de la situación, violan la inmunidad diplomática, se burlan y ríen de la idea de evitar la guerra, rompen tratados, a veces con la completa aprobación del autor. Esto lo hace ver como si los otros países no perderían su tiempo enviando a alguien,

sino que comenzarían de inmediato a almacenar armas.

6) USA RARAS HERRAMIENTAS LEGALES

La magia es a menudo usada como un arma para la guerra y la intriga, o como una señal de una minoría que es perseguida en un reino de fantasía, pero es mucho menos usada como una herramienta para la diplomacia. Imagina un embajador que esté armado con la habilidad de saber cuándo alguien está mintiéndole, o incluso un mundo donde todos tienen esta habilidad. Animaría el desarrollo de un discurso político de doble sentido, y le daría un ambiente natural para desarrollarse, lo cual podría ser un cambio respecto a los mundos de fantasía donde todos son aparentemente fanfarrones, honestos y de buen corazón hasta que comienzan a hablarle a un diplomático.

El lenguaje también puede ser una buena herramienta de organización política. Es un poderoso vehículo de cultura e identidad, e incluso hoy hay algunas minorías lingüísticas en la Tierra que lo consideran un asunto importante. Los hablantes del euskera en España, quienes quieren separarse de ese país, tienen un grupo terrorista, el ETA, quienes regularmente plantan bombas y secuestran hombres de negocios en un intento de animar al gobierno de España a darles la libertad política. El gobierno británico casi erradicó el galés, pero los hablantes de esta lengua lucha-

ron y ganaron el derecho a enseñarlo en las escuelas y usarlo en programas de radio y TV. Las diferencias de lenguaje entre los hablantes del francés y el inglés son un gran problema ahora mismo en Quebec. Esto puede estar presente en la fantasía, pero es bastante poco usado como como una fisura. Allí, los desacuerdos son casi siempre debidos al Señor Oscuro o el miedo a la magia.

Solo algunas ideas con las que jugar.

DIATRIBA 79. PLANEACIÓN Y *WORLDBUILDING*



Hoy esto va más en formato evaluación que en formato diatriba.

Superstición/creencia aleatoria: Supuestamente, de todos los que Adán nombró en el Edén el primero fue al unicornio. Cuando Adán y Eva fueron exiliados del Edén, el unicornio fue el único animal que escogió seguirlos al mundo y compartir sus diversiones y pesares.

De nuevo, siéntete libre de estar en desacuerdo conmigo en esto. Este es incluso más personal que los otros.

En el transcurso de mi búsqueda de consejos sobre fantasía, pensamientos sobre fantasía, y alguna manera de ver lo que decían otros autores inéditos, encontré un montón de páginas web sobre mundos de fantasía. Me aventuro a decir que están en una proporción de diez a uno. El uno es el número de personas que han comenzado a escribir, ya sea incluyendo resúmenes de

las historias en sus páginas webs, o detallando el progreso de sus ideas en forma de relato.

El diez es para lo que todavía están en las etapas de planeación: creando mitos, escribiendo bocetos de personajes e historias, sufriendo ataques aleatorios de ideas claras mientras forjan el mundo, etcétera.

Comprendo la necesidad de planear un mundo de fantasía; no tendría sentido saltar dentro de un proyecto tan grande

como una serie de fantasía sin planearlo. Pero pienso que en algún punto, la planeación comienza a sustituirlo todo, y muchas personas nunca comienzan a escribir, porque piensan que deben tener cada pequeño detalle bosquejado.

No es cierto. Los detalles cambiarán de cualquier manera mientras cuentas la historia, asumiendo que la historia está viva y no está tan muerta como una mariposa disecada.

Esta es mi evaluación de varias herramientas de *worldbuilding*, cuanto pienso que ayudan o entorpecen el progreso, y en qué punto se convierten en una excusa para no escribir la historia.

PERFILES DE PERSONAJE

Si estos funcionan o no depende de dos cosas:

- 1) Cuan seriamente el autor se toma lo que escribe en ellos.
- 2) El formato que usan.

Si el autor piensa que cada pedazo de información en el perfil de personaje es sagrado y pertenece a la historia, entonces va a tener problemas. Puede que importe mucho que la asesina Serai haya perdido a su adorado hermano menor, y ahora esté intentando encontrarlo. Es menos probable que importe que ella una vez haya

tratado de entrenarse con el rompedor de espadas y terminara odiándolo. Es incluso menos probable que importe que su olor favorito es el de naranjas. Aun así muchos autores atiborran las páginas con información inútil junto con la útil, porque si está en el perfil, es Verdad, y las cosas Verdaderas pertenecen a la historia. O realmente piensan que importa que el color favorito de Serai sea el azul, e interrumpen una importante escena de persecución para decirselo al lector.

Evita esto. Si no estás seguro todavía de qué información pertenece a la historia y cual no, hay una prueba simple. Pregúntate a ti mismo que cambiaría si la audiencia no supiera este pedazo en particular de información sobre el personaje. Quizás realmente importa que la audiencia sepa que el color favorito de Serai es el azul, porque la prueba final que le pone el Señor Oscuro tiene que ver con el color azul. Pero si no, entonces elimínala. En particular, elimínala si está en el medio de una escena que debería resaltar de forma natural otro de sus rasgos, como el rasgo de Serai que la haría golpear a la gente que no le quieren decir dónde está su hermano.

El formato del perfil de personaje es otro enorme problema, particularmente cuando lo dividen en fortalezas y debilidades. Si es que decides usar alguno, yo podría todos los rasgos de «personalidad» en una sola sección. Esto evitará los sinsentidos

como que Serai tenga como fortalezas ser amable y calmada en situaciones interesantes, bien educada y compasiva, y, como debilidades, ser insolente con los poderosos, de temperamento impulsivo y una tendencia a complicarse la vida con problemas y arrogancia. Si no ves por qué estas debilidades y fuerzas son un problema, por favor, lee las dos listas de nuevo y dime cómo funcionarían bien juntas.

Si usas una sección de personalidad integrada, al menos podrías escapar sin invocar inconsistencias tan evidentes.

Si te encuentras haciendo perfiles de personajes y detallados trasfondos para cada simple personaje que te pasa por la mente, incluso si son solo vendedores que no volverán a aparecer de nuevo, entonces sabrás que los perfiles de personajes serán una excusa para no escribir.

HISTORIAS/CONCORDANCIAS

Estas llenan el trasfondo de la historia del mundo y los mitos, algunas veces actuando como un diccionario o una enciclopedia más que una línea de tiempo. Y, también son desperdicios de tiempo.

Afróntalo: No puedes documentar cada simple idea, personaje, lugar, concepto mágico, arma, evento histórico, etcétera, de tu mundo. Si es un lugar, entonces cada idea producirá otros siete, y esos producirán ramas más pequeñas. Incluso si

has comenzado con el héroe, tendrás que explicar quiénes son sus padres y donde viven. Entonces vienen las descripciones físicas de ese lugar, y las montañas tras él, y el río que fluye entre ellas. Agrega el glaciador que es la fuente del río, las dimensiones de las minas de hierro, y la tendencia de los personajes en ese lugar de darle a sus hijos nombres que recuerdan las montañas y tendrás otra docena de entradas en segundos.²

Tengo que decir que la mayoría de la información esencial que necesitas que esté en concordancia; digamos, los nombres de los personajes y dioses, incluso estas, no necesitan estar completas. Sospecho que eso es lo que detiene a muchos autores. Piensan que deben llenar todas las entradas de su enciclopedia antes de empezar. Incluso si te mantienes centrado en las «cosas más importantes», llenarlas puede tomarte cantidades inmensas de tiempo, especialmente si trabajas mayoritariamente en base a la inspiración y no puedes hacerlo todo de una vez.

Hay otra muy buena manera de llenar esos agujeros en tu concordancia, sabes.

Escribe.

² N del T. Creo que Limyaael está refiriéndose a Dos Ríos, el poblado donde nace el héroe de *La Rueda del Tiempo* de Robert Jordan, ya a estas alturas sabrán lo mucho que ella lo quiere.

Escribir, digamos, el prólogo o el primer capítulo de tu libro debería decirte muy rápido qué información necesitarás tener y cual no. Quizás te encuentres dudando después de escribir el nombre de la diosa principal del pueblo y sabes que funcionaría mejor si ideas uno definitivo. Por otra parte, quizás comienzas el prólogo pensando que debes tener completo el trasfondo del padre muerto del héroe, y la historia cambiará muy rápido y se convertirá en una en la que ambos padres todavía están vivos, haciendo que la batalla dramática que guiaba a la muerte del padre sea totalmente irrelevante.

Las historias de fantasía son cosas adaptables si le das una oportunidad. El problema es que muchas veces no le dan siquiera una oportunidad, y el escritor estará todavía llenando entradas en la línea de tiempo mucho tiempo después del que hubiera tenido para completar la novela, o al menos la mitad.

BOSQUEJOS ARGUMENTALES

Es muy tentador gastar mucho tiempo bosquejando capítulos, argumentos o libros. Te dará un sentimiento de cumplimiento cuando termines, y a muchas personas les ayudará a tomar la decisión de que es mejor que escriban esta historia que otra.

Ese sentimiento de cumplimento, por desgracia, hace que muchas historias nunca lleguen a escribirse.

Siempre recuerda que el bosquejo, aunque importante si no eres un escritor que le gusta saltar salvajemente dentro de lo desconocido, no es el producto terminado. No es siquiera un inicio brillante. Es solo un bosquejo y todo lo que tienes es meramente lo esencial. No sabes el matiz que tendrá la historia. Realmente no conoces a tus personajes. No sabes qué giro repentino e inesperado te sorprenderá en medio de la escritura.

Si te sientes orgulloso y feliz del bosquejo, y no puedes esperar a escribir la historia que viene en él, entonces escribe la historia a cualquier precio. No gastes meses arreglando el bosquejo y soñando del libro que escribirás algún día. Soñar, maravilloso como es, no puede ser sustituto del fuego de la creación.

CREACIÓN DE MITOS/BOSQUEJOS DE PERSONAJES

Hay otras herramientas que trabajan maravillosamente mientras el autor no las tome como sustitutos de las cosas reales. Si planeas convertir la creación de mitos y los bosquejos de personajes en cuentos, entonces puede que los dioses te insuflén un poco de suerte. Habrás avanzado un paso en transformar las visiones en realidad.

Sin embargo, si la creación del mito es solo trasfondo y los bosquejos de personajes solamente piezas dispersas de una novela (como muchos de los bosquejos que he visto, de otra manera, los llaman cuentos) esto solo es otro sueño más avanzado. Más temprano o más tarde, tendrás que conocer más personas que los dioses y los personajes que escogiste para tus bosquejos. Tienes que comenzar a caminar por la carretera en vez de detenerte desamparado en el principio. Un viaje de un millar de millas puede comenzar con un simple paso, pero es el segundo paso el que cuenta.

No pienso que siquiera sea necesario tener un mito creacional. Demasiadas historias de fantasía comienzan con uno, particularmente con uno que no tiene nada que ver con la historia que sigue. Así que tienes un dios y una diosa que se casaron y sus hijos fueron los dioses, el mundo de los humanos fueron hecho de la placenta y el fluido. ¿Deberías poner esto en el comienzo de la historia? ¿Realmente cambiará el curso completo de la novela si está solamente en tu cabeza y no escrita antes de comenzar?

Con los bosquejos de los personajes, mantente al tanto de ellos. Adiciónalos algunas veces, y mira la cantidad de palabras. Entonces pregúntate si estás contento con que estos sean bosquejos de personajes, o si mejor los conviertes en capítulos completamente desarrollados de una novela.

Entonces intenta igualar la cantidad de palabras de los bosquejos con una parte igual de la novela.

Está muy bien querer aletear antes de volar, pero es increíblemente frustrante cuantas personas he visto o conocido, personalmente, quienes no pueden pasar de la etapa de «construcción». Tengo también algunos amigos que comenzaron a escribir novelas o historias cortas, y entonces decidieron que tenían que regresar y detallar la historia y los mitos de creación. Nunca continuaron la historia principal.³

La literatura de fantasía es un maravilloso género para crear, pero a menos que tu objetivo final sea solo crear y hacer *worldbuilding* y no escribir literatura, no te detengas allí.

³ N del T. Esto me pasó recientemente, a mitad de novela decidí construir un trasfondo y la novela quedó allí.

DIATRIBA 80. INTRODUCCIÓN A LOS PERSONAJES E INTERACCIONES ENTRE ELLOS



Ya hice uno de diálogo y otro de personajes secundarios, pero últimamente he estado leyendo tantos libros que me irritaron por pequeñas cosas que pienso que hay cosas que aún deben ser dichas.

Superstición/creencia aleatoria: Las personas que veían elfos en los bosques eran advertidos de que no aceptarían regalos de oro de ellos. Cualquier oro que dieran se convertiría en hojas secas por la mañana.

La primera parte de esto cubrirá la introducción.

1) NO INTENTES INTRODUCIR UN GRUPO DEMASIADO GRANDE AL MISMO TIEMPO

Algunos autores parecen sentir que no pueden evitarlo, y así es como nos dan largas listas de nombres y descripciones. Una sería una cosa si se hiciera para lograr un efecto, para dar una impresión de, digamos, nombres de nobles o el tipo de ropas que los personajes están vistiendo, pero demasiado a menudo estos personajes

vuelven a aparecer de nuevo. Lord Leonardo puede no ser importante en la página 50, pero si regresa en la página 200, el autor esperará que sepas quién es. Probablemente esperará que recuerdes que es el hermano de Lady Sissindra, y le gusta vestir ropas azules y etcétera. Demasiado a menudo, he tenido la desagradable experiencia de decir «¿queeeé?» cuando el autor suelta una pista como un yunque y entonces me veo obligada a leer esa apresurada escena de introducción de nuevo para comprender de qué está hablando.

Es mejor presentar a los personajes significativos con más fanfarrias que a los menos significativos, es mejor introducirlos de uno en uno, o en pares cuando sea posible. De esa manera, resolverás dos problemas para tu lector: el estará en mejores condiciones de seguir la pista de los nombres y rostros, será capaz de saber quiénes serán importantes para la historia y quiénes puede con seguridad olvidar. Esto puede arruinar un poco el suspenso, especialmente si el autor suelta yunques alrededor de cierto personaje marcándolo como un traidor o un espía, pero le ahorrará a tus lectores la impaciencia de regresar

e intentar adivinar exactamente que está sucediendo.

2) DEJA QUE LA DESCRIPCIÓN INTRODUCTORIA DEPENDA DE LAS CIRCUNSTANCIAS DEL ENCUENTRO

Es increíble que muchos héroes de fantasía, mientras escapan de sus enemigos para caer en los brazos de algún Extraño Servicial, todavía encuentren tiempo para mirar al Extraño Servicial y notar cada detalle de su color de ojos, tipo de pelo y ropas. Ahorra las descripciones para el momento en que el héroe tenga el tiempo libre para hablar de ellas, y cuando podría, plausiblemente preocuparse más acerca de eso que de cualquier otra cosa. Mientras está corriendo por su vida no es el momento para notar que su rescatador tiene los ojos violetas.

También, considera el tipo de lugar en que el héroe y el nuevo personaje se conocen. Si está oscuro, exactamente, ¿cómo se supone que note que tiene los ojos violetas? ¿O el pelo castaño? Si está detrás de él, ¿cómo se supone que notará cada detalle de sus ropas? Si está en una mazmorra, y el personaje es descrito como «hermoso», tendré la urgencia de reírme. (Entonces tendré la urgencia de patear al autor). Si están a la luz del día o del fuego y el personaje no ha estado viajando por el campo durante semanas, entonces él o ella podrían convincentemente lucir muy bien. De otra manera, ¿Cómo se supone que el

héroe sepa que el pelo de la heroína es ordinariamente de un insano rojo brillante, y largo, lacio y suave? No luciría de esa manera cubierto de mugre y trenzado alrededor de su cabeza para facilitar el viaje.

3) NO HAGAS AL NUEVO PERSONAJE COMPRENSIBLE TRAS LA PRIMERA IMPRESIÓN

Lo mismo si un caso de ese cansado viejo cliché acerca de que las apariencias engañan, o el caso del héroe canónico Mary Sue/Marty Stu que nunca se equivoca, hay demasiados personajes en la fantasía que terminan encuadrados dentro de un estereotipo de personalidad. Esto es obvio desde el momento en que el personaje principal los mira a los ojos. No necesariamente tiene que tener un estereotipo de personalidad que corresponda con su apariencia; el personaje puede lucir afeitado y no ser gay. Pero si el protagonista siente una «fuerza oculta» en ellos, no resultará que son débiles. Si son alegres, nunca van a tener un pasado oscuro. Esto es Una Regla.

Esta es una Regla que debe ser rota.

Considera. ¿Hay alguien que hayas conocido durante años y que nunca te haya sorprendido? ¿Realmente conoces todo acerca de ellos desde el primer momento en que los vistes? ¿O piensas honestamente que eran una cosa y luego resultaron ser otra cosa completamente opuesta?

La mayoría de las personas no son perfectamente perceptivas o perfectamente ciegas. Crea un equilibrio entre ambas cosas para tu protagonista y para el nuevo personaje, y si están asociados durante buena parte del libro, haz que el nuevo personaje desarrolle profundidades inesperadas. Los mejores tipos de pasados oscuros, debilidades secretas, etcétera, son aquellas con las que el autor me sorprende, no las que puedo adivinar tan solo una página después de conocer al personaje.

Para las interacciones:

4) AGREGA PISTAS QUE NO SEAN DIÁLOGOS O ADVERBIOS

Algunas veces, realmente no hay otra manera de poner algo más que: «¡Dame la espada! —dijo furioso». Pero la mayoría del tiempo, el adverbio y el diálogo son solamente atajos que toman los autores. Hay otras maneras, más vívidas, para mostrar las emociones de los personajes.

Estudia el lenguaje corporal. Nota la manera en que las personas actúan cuando están interesada en una conversación: se inclinan adelante, se le dilatan las pupilas, asienten en las partes apropiadas, ríen, se enfocan intensamente en la persona que cuenta la historia. O nota la manera en que las personas actúan cuando tratan de intimidar a otras personas: el cuerpo se pone tenso, aprietan los puños, contacto visual directo y hostil, bajan su voz. No to-

dos tendrás todas las señales, pero puedes mezclarlas y encajar las necesarias para crear a una «personalidad corporal» para tu personaje.

No todos los personajes deberían tener que decir las cosas «furiosamente» o «directamente», o bufar, gemir o balbucear en vez de hablar todo el tiempo. Muestra a tus lectores como se mueven, como escuchan y como discuten.

5) CAMBIA SUTILMENTE LAS INTERACCIONES DEL GRUPO CUANDO APARECE UN NUEVO PERSONAJE

Muchos autores son buenos haciendo esto en un estilo dramático, como mostrar a una pareja que se está besando y se separan cuando alguien nuevo entra en el cuarto. Pero las dinámicas más sutiles son algo en lo que no piensan. Dos personas se hablan entre ellas de la misma manera en que lo hacen entre tres, y dos grupos de tres lo hacen de la misma forma.

En la vida real no es así. Algunas veces un grupo ralentizará la conversación y hará un lugar para la nueva persona en ella. Otras veces, la ignorarán. Podrían evitar ciertos temas ahora que la nueva persona ha llegado. Pueden adoptar ligeros cambios de personalidad; si Lyona conoce a Dara como una persona dulce y amante de la diversión, pero Dara es por lo regular más abierta y desagradable en frente de George, Dara probablemente adoptará una

mezcla de las dos cuando Lyona entre a su conversación con George. Esto no siempre va a ser una decisión consciente. Muchos de nosotros tenemos personalidades distintas. Quiénes somos en el trabajo no es quiénes somos en casa, ni tampoco las mismas personas que somos en internet. Intenta pensar sobre los tipos de personalidades que tu personaje está dispuesto a adoptar, y en cuan completamente la adoptaría. Quizás Dara está un poco irritada por ser interrumpida por Lyona, y dirá algo un poco subido de tono, o compartirá bromas privadas con George.

6) NO CONVIERTAS A LOS PERSONAJES EN HABLANTES Y OYENTES ACTIVOS

La única excepción a esto que puedo pensar es cuando los personajes tienen una relación amo-sirviente, e incluso entonces, es improbable que el sirviente nunca haga preguntas, o solo haga las adecuadas. Cuando el protagonista hace su agonizantemente largo relato de abuso sin recibir ni una pregunta, apuntes o pensamientos del personaje al que le está hablando, me pongo suspicaz. El autor parece haber olvidado al otro personaje y sus probables acciones. Otras veces, la persona, incluso si es un perfecto extraño, lo interrumpe solo con exclamaciones de horror, o hace preguntas que están completa y totalmente divorciadas de su personaje (como los bandidos captores que repentinamente se vuelven simpáticos cuando escuchan todo sobre la infancia

apestosa del cautivo). Esto glorifica el protagonista a expensas de otro personaje. Hazlo capaz de tener sus propios pensamientos, de hacer preguntas estúpidas o equivocadas, o, maravilla de maravillas, no prestar atención realmente. Esto es especialmente verdad si él o ella no están acostumbrados a ser un oyente pasivo en una conversación. Dara no debería domar todos sus pensamientos, y solo escuchar a Lyona si es agresiva y está acostumbrada a ser escuchada.

Puede que más de esto mañana. Solo tengo que pensar más cosas que me molesten.