

# KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

OCTUBRE 2019

SUPLEMENTO 10

**LAS DIATRIBLAS DE LIMYAAEL**

**91-100**



# EDITORIAL

---

Estimados lectores:

Les presentamos el suplemento número 10 con las diatribas de Limyaael. Esta vez de la 91 a la 100. En este número se habla de nombres, de sueños, animales mitológicos poco usados en la fantasía, mucho más sobre gramática, ortografía y palabras mal empleadas, de interés sobre todo para los que leen en inglés, mundos entrecruzados, fantasía feminista y otros. Esperamos que les resulten útiles.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte

Corrección:

Carlos A. Duarte

Colaboradores:

José A. Cantallops

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Portada: *La necesidad de Mordant* de Stephen Donaldson

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

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

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

# ÍNDICE

- 4 Diatriba 091. Igual tiempo para otras especies
- 7 Diatriba 092. Nombres
- 11 Diatriba 093. Sueños
- 14 Diatriba 094. Gramática, ortografía y puntuación, parte 1
- 17 Diatriba 095. Gramática, ortografía y puntuación, parte 2
- 20 Diatriba 096. Gramática, ortografía y puntuación, parte 3
- 22 Diatriba 097. Más palabras mal usadas
- 24 Diatriba 098. Fantasía de mundos entrecruzados
- 28 Diatriba 099. Fantasía urbana
- 32 Diatriba 100. Fantasía feminista

## DIATRIBA 91. IGUAL TIEMPO PARA OTRAS ESPECIES

Sin propósito de nada, fui el otro día a la librería y compré un montón de libros. Libros sobre Swinburne, incluyendo la mejor biografía de él, los libros de Shelley, porque me gustan, y *El libro de Oxford de las historias de Fantasía*, y un libro llamado *Feminismo y Fantasía en la Era Dorada*, el cual, por alguna razón pensé que se refería a la era dorada de la ciencia ficción, pero en vez de eso es sobre el feminismo y la fantasía en la Edad Dorada de España.

Pero yo pasé un curso secundario de español, así que todavía es genial.

...después de un tiempo se vuelven aburridos.

Aquí hay algunas especies que apenas aparecen en la fantasía, aunque son tan parte de la herencia mitológica como los dragones y unicornios.

### WYVERNS

Usualmente son mostrados como criaturas parecidas a los dragones con dos piernas y dos alas en vez de cuatro piernas y dos alas, con una cola de escorpión e incapaces de respirar fuego. Aunque he visto otras descripciones.



Los wyverns tienen muchas de las ventajas de los dragones, pueden volar, lucen amenazadores y reptilianos, puede ser inteligentes y tener magia si los quieres así, y no tienen la gran desventaja de los dragones en la fantasía: que es difícil hacer algo nuevo con ellos. Todo el mundo y hasta sus abuelitas siguen escribiendo sobre dragones, y la mayoría de los giros en las leyendas ya no son brillantemente originales. Otras veces, los autores de fantasía se copian los dragones unos de otros (piensa en todos los clones de McCaffrey).

Los wyverns no tienen este problema. Las pocas fantasías en las que los he visto no hacen mucho con ellos, ya sea porque los hacen parecer tontos, bestias de rapiña (Jany Wurts), o el lado humano de un grupo de cambiaformas (*La trilogía de los Reinos Olvidados* sobre los Wyverns). Hay mucho campo para explorar y cosas nuevas que hacer con ellos.

### KARKADANNS

O la Prueba Viviente de que Todos los Unicornios No son Agradables.

Los Karkadanns son los unicornios árabes, las bestias más violentas de los desiertos. Lucharán contra todo. Una de las leyendas más comunes sobre ellos era la de que algunas veces mataban elefantes y caminaban con ellos ensartados en los cuernos, hasta que el peso y la grasa que se resbala de la bestia los mataba.

Lucen como oryxes en la mayoría de las descripciones, salvo por el único cuerno negro que sobresale de sus frentes. Sus voces se oyen por todo el desierto y la única cosa que puede calmarlos es el llamado de la paloma torcaz, a las que se detienen a escuchar durante horas y les dejan sentarse en sus cuernos.

Me gusta la idea de una princesa de fantasía arrullando al agradable unicornio, solamente para que resulte que es un Karkadann y le ensarte el cuerno justo en el pecho.

### PERROS NEGROS

Cosas enormes de pelo negro del tamaño de ponis, algunas veces con ojos negros, otras escarlatas. Los perros negros aparecían tras los granjeros en la Inglaterra rural mientras caminaban hacia sus casas en la medianoche. Entonces los seguían. Mientras el granjero no se girara y mirara a los perros negros, no los dañaban. Los perros negros solo irían hasta la entrada de la casa y entonces se desvanecerían. Si miraban atrás, morían, ya sea enseguida o muy poco después del encuentro.

Eso puede ser aterrador: caminar a casa con las suaves pisadas detrás de ti mientras sientes su aliento caliente y pegajoso en tu cuello.

### CWN ANNWN

Los mastines blancos de orejas rojas de la Caza Salvaje, asociados con Annwn, el señor celta de la muerte. Habían noches especiales del año donde se decía que cazaban, y sus asociaciones célticas los hacen quizás un poco demasiado extraños para la mayoría de los escenarios de fantasía como para permitirlos por completo, pero pueden ser ajustados.

Había una maravillosa historia de fantasía infantil que leí hace algunos años, cuyo título no puedo recordar ahora, donde el personaje principal era uno de los Cwn Annwn transformado en un perro común. Era una manera maravillosa de traer la fantasía al mundo real, y cambiaba la descripción lo justo para que esta no descansara exclusivamente en los mitos celtas.

### OTROS TIPOS DE CAMBIAFORMAS

Los hombres lobos son maravillosos, pero tienen el mismo problema que los dragones; demasiados autores copian cosas que otros autores o cineastas han hecho, en vez de que volver a la mitología original y sacar la inspiración de allí. Las historias de hombres lobos se están volviendo aburridas.

Hay leyendas de otros cambiaformas: los hombres jaguar en Sudamérica, los hom-

bres tigres en la India, los hombres osos en el norte, los hombres zorros en Japón, y cualquier otro que puedas nombrar. Usualmente es el depredador más grande y peli-groso de un área el que es marcado como la forma animal de un cambiaformas, pero no siempre; por ejemplo, hay historias de brujas que se transformaban en liebres o transformaban a otros en caballos.

Unas pocas historias usan estos cambiaformas, aunque hay que resaltar la saga de *Anita Blake* de Laurell K. Hamilton, pero hasta ahora ha fallado en hacer algo nuevo con ellos. Los hombres leopardos y los hombres jaguar actúan demasiado parecido a los hombres lobos en su serie, incluso cuando los comportamientos diferentes de ambas especies probablemente afectarían de alguna manera a los cambiaformas.

Investigar el conocimiento popular de los animales y quizás la religión (los jaguares eran sagrados en algunas religiones de Sudamérica), le daría al autor un terreno más amplio. Pero entonces, también lo haría regresar a las leyendas originales de los hombres lobos. La mayoría de los hombres lobos originales cambiaban a una forma de cuatro patas, no de dos, y las personas fueron juzgadas por convertirse en lobos entre 1400 y 1700. Como la brujería, usualmente se pensaba que venía de un trato con el Diablo y las personas «asumían» la forma de lobo enrollándose en pieles de lobos, usando una

complicada mezcla de hierbas que incluía acónito<sup>1</sup> y belladona, y cantando.

### DONCELLAS CISNES/SELKIES

También fueron cambiaformas, pero cambiaban por medio de un cisne o una piel de foca que dejaban atrás en la orilla cuando iban a bañarse. Hay varias historias de emprendedores hombres jóvenes que veían a una doncella bañándose, capturaban su piel y la forzaban a ser su prometida. En la mayoría de las versiones de las historias, los hijos de la mujer generalmente descubrían la piel y ella escapaba volando hacia el mar, dejando atrás una familia perturbada.

La forma original del cuento de hadas es un poco limitada, pero puede ser cambiada. La película *El secreto de Roan Inish* hizo una versión interesante de la leyenda selkie.

(Entre otras leyendas sobre focas estaban las que ellos era en realidad marineros ahogados o ángeles caídos, además de un cuento popular que leí que decía que Judas era confinado en forma de foca sobre un témpano por toda la eternidad).

### PÁJAROS DE FUEGO

Los pájaros de fuego nos recuerdan al fénix, pero es definitivamente una cambiaformas de la mitología rusa, un pájaro de llamas que canta adorables canciones. El cuento de hadas dice que ella robaba frutas raras del

jardín del zar. El inteligente tercer hijo del zar la ve y jura capturarla, por lo que sale a atraparla, perseguido por sus resentidos y estúpidos hermanos. El cuento de hadas ha sido recontado varias veces por algunos autores de fantasía recientes.

Pienso que el pájaro de fuego puede ser fácilmente el centro de su propia historia, o arreglado y sacado del contexto ruso. Los fénix no están tan sobreusados como los dragones y los unicornios, pero están llegando a ese punto. El pájaro de fuego podría hacer un contraste interesante.

### QUIMERAS

Probablemente la bestia más mezclada de la mitología. He visto varias descripciones, pero con la que más estoy familiarizada es una bestia parecida a un león con alas, aliento de fuego y tres cabezas: la cabeza de león en el frente del cuerpo, una cabeza de cabra en el medio de la espalda y una cabeza de serpiente ya sea pegada sobre la cola o doblada como una cola. Es una cosa muy desagradable que algo así te caiga desde lo alto.

### BASILISCOS

Justo ahora, la descripción de más famosa de este sea la de Rowling, pero ella no sigue a la mayoría de las leyendas. Los basiliscos surgían supuestamente de huevos puestos por gallos y empollados por un sapo o una serpiente. La criatura que emergía lucía como un gallo, pero tenía una cola escamosa, la cabeza de una serpiente y los

ojos de un sapo. Cualquiera que lo mirara se convertiría en piedra muerta y algunas veces se contaba que su aliento también era venenoso.

Realmente debería trabajar en esa cultura wyvern.

<sup>1</sup> N del E. *wolfbane* en inglés

## DIATRIBA 92. NOMBRES

Esta diatriba se basa principalmente en mis experiencias con autores principiantes de fantasía online, y algo de mi propia escritura. Un autor profesional puede tener éxito en que acepte los nombres de personajes más ridículos (aunque definitivamente no siempre).

### 1. NO BASES EL NOMBRE DEMASIADO EN EL TUYO

Esto se debe a dos razones, puede que tres. Las dos que considero más importantes son el riesgo de tener demasiada identificación con el personaje y violar la estructura de tu mundo.

Imagina que tu nombre es Kelli y tu personaje es Kelly. ¿Cuán diferente será el personaje del libro de ti? ¿Estás escribiendo sobre alguien con una personalidad completamente diferente? ¿Eres lo suficientemente hábil para separarte para saber cuándo un personaje necesita un ajuste? Incluso peor, ¿estás tentado de incluir experiencias de tu propia vida, no importa cuán poco encaje, solo porque sientes que un personaje con el nombre de Kelly debería también haberlas experimentado? (Eso fue lo que hice con mi primer personaje, cuyo nombre era muy similar al mío).

Siguiente, ¿el nombre de Kelly realmente encaja dentro de la estructura de tu mundo? Si nadie más tiene un antiguo nombre inglés, no



lo hará. Ni lo hará si las otras mujeres tienen un nombre terminado con n o r. Me irrita cuando veo un creador que ha construido con mucho cuidado una tradición de nombres, y luego la rompe por razones propias, solo porque no puede soportar el sacrificio de ese precioso nombre.

Finalmente, como la razón menos importante, no te dará ningún punto con lectores

críticos, especialmente aquellos que están conscientes de las Mary Sues. Alzaría mis cejas si estuviera leyendo un libro de una autora llamada Elaine cuyo personaje principal se llamara Ellayne, incluso si no creyera que era una Mary Sue. Muchos autores ponen un poco de sí en los personajes, pero enmascarado. Proclamar que el personaje eres tú, niega ese enmascaramiento y parece como si estuvieras disfrutando más con tus aven-

turas que con las aventuras de un personaje de fantasía. No es la mejor opción.

## 2. NO HAGAS EL NOMBRE DEMASIADO LARGO O ALIENÍGENA

Sí, sé que tu personaje Xiwylipoliopion tiene que ser definitivamente deletreado de esa manera o no sentirías ninguna conexión con él. Sí, sé que Xiwylipoliopion es tu yo adolescente. Un tipo difícil. En esos casos tienes que elegir entre la conexión con el personaje y la conexión con tus lectores.

Nadie disfruta al tener que pausar y tropezar cada vez que llega al nombre de un personaje, o al tener que saltárselos todos, de la manera en que leería las palabras en un idioma extranjero. Los nombres de los personajes en la fantasía son extranjeros, pero igual que la palabra amigo<sup>1</sup>, que debería ser reconocible como extranjera sin doblar, empalar y mutilar las restricciones fonéticas del inglés. Se supone que vamos a conocer a estas personas y valorarlos como amigos. Largas cadenas de vocales, apóstrofes y letras capitales en lugares incorrectos, el sobreuso de la X, Q, J y la Z, comenzando palabras con combinaciones extremadamente improbables de consonantes (como mt) y hacer los nombres demasiados largos, todo eso junto, hará que tus lectores se retiren.

En el caso del trabajo propio de un autor, puede que necesites otros jueces. He sido capaz

de pronunciar largos nombres y usarlos después de algunas prácticas, pero hubo otros que me dijeron que no podían entenderlos o que los encontraban abrumadores. Si solo un lector se queja, probablemente no necesites preocuparte. Si todos te están diciendo que no pueden recordar cómo se deletrea Liialaara, tras varias lecturas, tienes un problema. (A menos que estés haciendo una parodia; tengo un personaje llamado Lusirimonalata que disfruto mucho usando).

## 3. EVITA LAS COINCIDENCIAS DESAFORTUNADAS TANTO COMO SEA POSIBLE

Tengo un lector que sabe griego, que me dijo que el nombre Teridona, el cuál le di a uno de mis personajes, significaba «diente cariado» en griego. Este tipo de cosas puede tomarse como una broma, especialmente si encaja con la historia o si es un lenguaje que es difícil que encuentres, pero es otra cosa cuando conoces el lenguaje y no tienes excusas para no comprobar el nombre. Es como nombrar a una heroína Chlamydia cuando eres un angloparlante nativo.

No te molestes demasiado con esto. Si te pones demasiado paranoico para poner un nombre pronunciable a tu personaje, terminarás usando los nombres ridículos que siguen. Pero puedes hacer búsquedas en Google y comprobar en los diccionarios, y si el nombre de tu personaje suena como si pudiera tener un algún significado en un lenguaje que no ha-

blas, ve y pregúntale a alguien que hable ese idioma

<sup>1</sup> N del E. En español en el original



#### 4. ASEGÚRATE QUE LOS NOMBRES DE TUS PERSONAJES ENCAJEN CON EL TONO DE LA HISTORIA

No tiene sentido nombrar a tu heroína Raven cuando se supone que vaya a ser sinceramente vital, animada y feliz. Sí, siempre hay una excusa para la ironía, pero he leído demasiadas historias donde el autor clamaba eso y en las que no vi ninguna traza de ello.

Siéntate y pregúntate honestamente si el nombre encaja. Si las personas siguen preguntándote por él, es posible que la impresión irónica o inversa que intentaste con ese nombre no fructificó, y que, necesites trabajar más para mostrar eso. Si no intentaste nada de ese tipo, y simplemente no notaste la enorme contradicción, entonces ten el valor de admitirlo y cambiar el nombre.

Siempre se cuidadoso cuando nombres a un personaje con el nombre de algo, ya sea animal, piedra preciosa, virtud o acción. Una heroína llamada Bailarina<sup>2</sup> que es demasiado torpe, podría ser irónico; si es llorona y hosca también, es menos probable que encaje de cualquier manera. Soy incapaz de tomar seriamente a una heroína llamada Raimbow<sup>3</sup>, después de Raimbow

<sup>2</sup> N del T. Curiosamente, Bailarín es el nombre del patrón de los asesinos y, por descontado el asesino más peligroso de Malaz.

<sup>3</sup> N del E. Arcoiris en inglés

Brite<sup>4</sup> y la absoluta falta de relevancia que el nombre tiene en la historia. Todos los Zorros, inteligentes y pelirrojos me hacen vomitar, igual que nombres como Destino, Esperanza y Caridad, que usualmente terminan condenando a sus portadores a ser superficialmente irónicos o implacablemente conformistas.

Si eliges un nombre como este, intenta elegir uno que sea raro —no puedo recordar una heroína llamada Abedul, o un héroe llamado Armiño—, o trabaja en establecer una impresión que podría encajar con el nombre pero sin seguir los estereotipos. (De cierta forma es una vergüenza que los nombres de fantasía tiendan a ser significativos; he conocido muchas personas trabajando con nombres similares en el mundo real que simplemente se niegan a dejar que los nombres los definan y hacían lo que querían sin preocuparse por ello).

#### 5. NO HAGAS LOS APODOS MUY EDULCORADOS

Me vuelve loca cuando el nombre de la heroína es algo como Kalandra, lo que está bastante correcto, no demasiado largo y los otros personajes insisten en llamarla «bebé-Kali». O, incluso peor, cuando el autor piensa que está siendo «inteligente» y conecta el apodo a algo más, en este caso Kali, la diosa de la muerte. Pienso que, quizás, esa broma funcionaría una vez. Des-

<sup>4</sup> N del E. Personaje de una serie de animación de la Warner Bros de 1985.

pués de eso, intentaría cortar la página con un par de tijeras cuando otro personaje lance un chiste sobre «la diosa».

Esta es una lista de palabras que no deberías, nunca, bajo ninguna circunstancia, combinar con un apodo de la fantasía:

- Bebé
- Corazón
- Querida
- Gatita
- Nena
- Niño

DETENTE, por el amor de todos los dioses que hay.

Un problema relacionado con esto es cuando el autor sale con un apodo que no tiene conexiones obvias de ningún tipo con el nombre del personaje principal. Si su nombre es Laradia y los otros personajes la llaman Emily, te quedas ehhh.

#### 6. ADAPTA EL NOMBRE A LOS OTROS NOMBRES A SU ALREDEDOR

No tiene sentido tener un personaje llamado Tito, cuyos padres sean Helga y James. Sí, las culturas de fantasía roban cosas del mundo real, incluyendo los nombres, pero

no tiene sentido mezclar ciegamente y enredar dos culturas juntas. Tus lectores traerán sus sensibilidades del mundo real a estas cosas, ya que estás usando nombres reales. Si hay nombres ingleses, franceses, españoles y alemanes que coexisten en un mismo lugar, vas a tener que sacarte una complicada historia de invasiones para poder explicarlo. Es mucho más fácil solo usar un cierto conjunto de nombres para un grupo de personas. (Tad Williams lo hace bien en sus novelas de *Osten Ard*, donde los personajes que tienen nombres ingleses los tienen porque su rey venía de una cultura que los usaba, y se decidió que las personas nacidas en la vecindad del castillo tendrían sus nombres modificados a eso, o a cualquiera que fuera similar).

Nunca olvides cuando estás planeado tu historia social y cultural, algo que hacen muchos autores de fantasía, que esos invasores, conquistadores, colonizadores, mercaderes o inmigrantes traerán su lenguaje con ellos. Las dimensiones lingüísticas de la historia son a veces descuidadas, pero no hay razón para que sea así. Y, si la mitad de tus personajes tienen nombres con largas cadenas de vocales y los otras casi no tienen vocales, quiero saber por qué.

Finalmente, regresando al punto uno, tendrás que decidir cuan ligado está tu nombre al de tu personaje principal. Si no puedes imaginarte cambiándolo, y suena como si fuera español mientras todos los demás tienen un nombre

alemán, entonces tendrás que cambiar la cultura. Si te gusta demasiado una cultura, hazlo a la inversa. Es mejor que tener un personaje que resalta como un diente roto.

No hay razones para la mayoría de estos sentimientos con los nombres, excepto que los autores se meten demasiado en su trabajo y se olvidan de cómo suena Krystalynne para alguien que no conoce ni ama al personaje.

# DIATRIBA 93. SUEÑOS



Puede que sea un tema peculiar sobre el que hacer una diatriba. De nuevo, creo que he leído últimamente demasiadas escenas de sueños escritas en cursivas.

...intenta no dejarlos que se apoderen de la historia.

## 1. SI HACES QUE TODOS LOS SUEÑOS SEAN RELEVANTES, ATENTE A LAS CONSECUENCIAS

Sí, incluso en la vida real las personas tienen sueños que parecen contarles historias (tuve uno anoche que me contaba una historia de fantasía urbana, y que recuerdo lo suficientemente bien como para escribirlo). Tienen sueños recurrentes, sueños lúcidos y sueños que parecen proféticos y que podrían ser en realidad proféticos en un mundo de fantasía.

Pero piensa en ello. ¿Por qué recordamos esos sueños tan bien, a veces lo suficientemente bien como para recordarlos como «la vez que soñé con X»?

Porque son raros. Porque estamos mucho más acostumbrados a no recordar nuestros sueños, recordar fragmentos difusos o tener secuencias de imágenes carentes de significado que no harían buenas historias por sí mismas. Si tuviéramos un sueño significativo cada noche, eventualmente creceríamos tan acostumbrados a ellos como lo hacemos a los pensamientos basura que danzan por nuestras cabezas. Se convertirían en algo para ser mayormente ignorado, más que algo que notar y celebrar.

Los personajes de fantasía que nunca tienen sueños sin significados me molestan. Al igual que los personajes que tienen sueños relevantes todos los días y reaccionan todavía a ellos como si esto fuera algo milagroso.

La Fantasía ya tiene suficientes problemas con el realismo, a causa de las tendencias de los autores hacia el drama sin sentido. Piensa sobre la manera en que tu personaje reaccionaría a los sueños, no de la manera en que tú necesitas que reaccione en función de la trama.

## 2. TAMPOCO USES LOS SUEÑOS PARA DRAMAS SIN SENTIDO

He perdido la cuenta del número de veces que he leído sobre un personaje que tiene sueños proféticos, y sabe que son proféticos, y se da cuenta de que podrían significar que él o alguien que conoce está en peligro... y no le dirá nada a nadie.

La razón es a veces extremadamente débil. El «nadie me creerá» solo funciona cuando los otros personajes ya han expresado sus dudas acerca de la existencia de sueños proféticos, lo cual sucede muy raramente. «No quiero preocuparlos» esto es algo que en primer lugar lleva mucho trabajo, y falla completamente cuando hay personas a su alrededor que han expresado su disposición a preocuparse por el personaje. El «no estoy

seguro» se vuelve algo insignificante cuando el autor muestra muchas escenas del personaje primero dudando de sus sueños y luego confiando completamente en él.

La mayoría del tiempo, los personajes que lidian con las consecuencias de la visión o con las consecuencias de uno de ellos que es capaz de ver el futuro, son mucho más interesantes que el ciclo de esconder-descubrir-acusar que sucede cuando el autor hace que el personaje esconda el sueño.

### 3. ENCUENTRA OTRO MEDIO DE SEPARAR EL SUEÑO DEL TEXTO PRINCIPAL QUE NO SEAN LAS CURSIVAS

Demasiados de ellos se vuelven cansinos de leer, especialmente cuando la escena dura varias páginas. También, las cursivas tienden a la impresión de énfasis, como si lo que está sucediendo en el sueño fuera más significativo y tendrá un mayor impacto que cualquier cosa en el texto principal. Entonces, la mayoría de las veces el sueño no entra en juego durante varios capítulos, si es que entra.

Las cursivas están mejor confinadas a escenas cortas, especialmente esas que advierten sobre un peligro inminente, son igual de relevantes cuando el personaje despierta. De otra manera, ¿por qué no solo separar las escenas de sueños al igual que hacemos con las demás, ya sea con saltos de línea o con algún símbolo?

### 4. NO SOBREEXPLOTES LOS SUEÑOS COMO UN MEDIO PARA QUE TU PERSONAJE CONSIGA INFORMACIÓN

Si ella no tiene que pasar ningún problema para aprender algo porque siempre lo sabe por un sueño, hay un problema con tu heroína. Por una cosa, significa que ella nunca comete errores reales, lo que nos conduce a la muerte del suspenso. Por otra, es una trampa muy evidente de parte del autor para quitarse de arriba el problema de encontrar maneras creíbles de entregar esa información.

Incluso más que eso, golpea directamente en las raíces de lo que hace un sueño diferente de otra magia, visiones o medios de comunicación en los libros de fantasía: su intrigante irrealidad. Los sueños pueden no contar la verdad, o pueden contarla torcida. Otras veces revelan la verdad, pero lo hacen en forma de extraños símbolos que el personaje necesita analizar para reconocer. Y, por supuesto, son impredecibles. Muchos personajes tienen sueños proféticos, pero pocos pueden ordenarles que aparezcan sin la asistencia de magia o drogas.

Si un sueño aparece todas las noches, perfectamente coordinado, y siempre le dice a la heroína en preciso detalle lo que está sucediendo a miles de kilómetros, lo destruye todo. ¿Por qué no hacerla una clarividente que sería capaz de verlo cuando esté despierta? Parecería menos una trampa, especialmente si ningún otro personaje tiene el mismo talento.

Alternativamente, planta alguien con el mismo talento en el lado rival. Tan fácilmente como la heroína puede ver las cosas que los chicos malos están haciendo, este soñador puede ver lo que están haciendo los chicos buenos. Al menos le daría algo más de balance a la historia.

### 5. SI TIENES UN REINO DE LOS SUEÑOS, HAZLO ALGO MÁS QUE UN REFLEJO DEL MUNDO REAL

A veces tenemos sueños que se parecen a la realidad, pero que son más ilógicos o diferentes de ella. Cuando los personajes pueden caminar en un reino de los sueños con perfecta confianza porque es su propio mundo con algunos detalles cambiados, yo bostezo. ¿Cómo demonios pueden las visiones que experimenta un personaje provenir de un lugar como este?

Como los propios sueños, un reino de sueños debería ser más que una conveniente manera de espiar a alguien o presentar información argumental. Tus lectores no perdonarán a menudo la mentira autoral deliberada en el contexto de la narrativa, y si escondes tus hechos demasiado bien antes de las revelaciones, pueden parecer poco creíbles. Pero muchos lectores perdonarán a los personajes ser inseguros de algo que conocen en el mundo de sus mentes por la noche, o que el autor sea tímido a la hora de mostrar algo que todavía no quiere revelar. Es más fácil para el autor mantener las cartas cerca de su pecho que en cualquier otro lugar.

Si tus personajes son incapaces de comandar sus sueños, puede ser interesante hacer que se encuentren con cosas que nunca esperaban encontrar. Quizás pueden venir buscando la visión de la muerte de un enemigo y, en vez de eso, ver la suya.

#### 6. SE COMEDIDO EN EL USO DE LAS PESADILLAS

Algunas veces parece como si cada personaje de fantasía que haya pasado por un trauma sufra de pesadillas, principalmente como una excusa para más drama (despertando pálidos y temblorosos, sin dormir bien, dándole al resto de los personajes una excusa para preocuparse, etcétera). Sin embargo, hay algunos problemas con hacer siempre esto.

a) Hay otras consecuencias a los traumas más allá de las pesadillas, a las que se les presta mucho menos atención, si es que se hace. Probablemente no serían dramáticas y podrían ser inconvenientes para el personaje.

b) Se vuelve más drama sin sentido cuando los personajes se niegan a hablar de sus pesadillas, incluso cuando obviamente las están teniendo.

c) Demasiados autores de fantasía carecen de la habilidad para escribir algo realmente aterrador, así que las pesadillas suenan tontas e incapaces de inspirar terror cuando se describen.

d) Es una manera demasiado fácil de mostrar el sufrimiento del personaje. Más que tener un observador exterior que note las sutiles señales de problemas internos, o incluso narrarlos a través de los pensamientos del doliente, el autor toma la ruta barata y obvia. Y, entonces, demasiado a menudo, falla incluso en seguir esta. La falta de sueño nunca incapacita al personaje. Las sombras de las pesadillas o la sombra de lo que sea que se las causa, pasa sin mencionarse cuando el autor quiere que el personaje haga otra cosa. El personaje nunca tiene que invertir su tiempo en reafirmarse que tales sueños no son reales o temblar de terror, en la manera en que las personas ordinarias hacen cuando despiertan de sus ordinarias pesadillas.

Justo como los sueños ordinarios no deberían ser usados como un sustituto para conseguir información para tu personaje, las pesadillas no deberían ser usadas como una excusa para evitar hacer sufrir de verdad a tu personaje.

Pienso que demasiadas escenas de sueño en cursivas han causado esto.

# DIATRIBA 94. GRAMÁTICA, ORTOGRAFÍA Y PUNTUACIÓN, PARTE 1

Bueno, ya he hecho casi todo excepto el artículo y las 1200 palabras de una de mis historias, y estas se harán, y ya tengo dos páginas del artículo escritas.

(Traducción: Si sigo trabajando me voy a volver loca)

Entonces, para ahora.

## 10. LA MAYORÍA DE LA GENTE NO

Es un número asombrosamente elevado, de acuerdo a los comentarios de los editores en la red (como el blog de Teresa Nielsen Hayden). No sé si esto viene de gente que no ha leído lo suficiente como para conocer las reglas básicas de la gramática y no se dan cuenta de lo equivocados que están, o por tener lectores beta incompetentes, o por estar seguros de que el libro se va a vender que no se molestan en corregir el texto. Por cualquier razón, mandar un manuscrito lleno de errores puede hacer que lo rechacen al primer vistazo.

## 9. ES PROFESIONAL

¿Realmente entregarías una solicitud para un trabajo que esté llena de errores ortográficos? ¿O un trabajo escolar que representa

el 50% de los puntos de la asignatura? ¿O cualquier cosa con la que pretendes honestamente impresionar a alguien? Si lo haces acostúmbrate a las decepciones. Por muy alta que sea tu genialidad, no vas a parecer ningún genio si no te molestas por corregir los errores básicos.

## 8. LOS MANUSCRITOS NO SON LA INTERNET

Muchos sitios web no tienen correctores ortográficos. La gente teclea rápido en los chats (o en los comentarios en LJ<sup>1</sup>). Alguna gente usa ortografía raras, no usan mayúsculas, y cosas así como un estilo. La cultura de Internet normalmente entiende esto y le da carta blanca a los escritores.

Sin embargo, en un manuscrito (a menos que el libro este estructurado en forma de transcripciones de internet en lugar de una narrativa tradicional), no se aplica nada de eso. Tienes un corrector ortográfico en tu computadora, o el tiempo para adquirir uno si es que no lo tienes. Tienes todo el tiempo del mundo para corregir tu libro, al contrario de en un comentario en LJ o un mensaje instantáneo. Y el editor que revisará tu tra-

bajo no te conoce, y no conoce si es que tú te crees diferente o radical porque te gusta escribir mujer como «miujjer», o si es solo un signo de incompetencia. De manera que no trates tu escritura original como si fuera un comentario de LJ.

## 7. ESCRIBIR ES UN ARTE CUYO MEDIO ES EL LENGUAJE

Una de las declaraciones mejores y más sucintas que he visto acerca de la necesidad de corregir los textos (viene de Wicked X Witches, un sitio que ya no se actualiza y que destroza los malos expedientes X de fanfictions). Así como la mayoría de la gente no piensa que basta con tomar un pincel para convertirse al instante en un artista, no deben tampoco pensar que basta con sentarse, destrozarse cualquier cosa vieja y producir un escrito vendible. Puede que escribir no sea más creativo que otras artes, pero de seguro que tampoco lo es menos. Y si vas a romper con las técnicas y reglas formales, primero tienes que conocerlas bien, y como vas a lucir si las rompes.

<sup>1</sup> N del E. Del inglés comunidad «*livejournal*» en internet en la que acostumbraba a escribir Limyaael.

## 6. LA PROBABILIDAD DE QUE TÚ SEAS EL PRÓXIMO E. E. CUMMINGS VA DESDE MUY BAJA A NULA

Puedes pensar que estés haciendo una «declaración» al no usar mayúsculas en los nombres o al usar comas en lugares erróneos, pero créeme, es casi imposible distinguir entre eso y los errores específicos. (Esto se aplica específicamente si usas las reglas bien en una parte del texto y luego las jodes en el resto). Si estas vendiendo para un mercado chico que aprecia este tipo de cosas, como una revista feminista que normalmente escribe miujjer en lugar de mujer, esto puedo funcionar. En otro caso, incluso si el editor sospecha que lo estás haciendo a propósito es más probable que quedes como tonto o pretencioso.

## 5. NADIE ESTÁ OBLIGADO A COMPRAR ALGÚN TEXTO MAL ESCRITO O CON ERRORES ORTOGRÁFICOS

Si, muchos de os que sueñan con ser escritores no usan bien la gramática o la puntuación. Pero decidir que no tienes que hacerlo porque ellos no dejarán tu trabajo olvidado en el polvo comparado con alguien que se toma el tiempo en hacerlo.

## 4. LA «GRAMÁTICA ES ABURRIDA» NO ES UNA ESCUSA

Quizás haya sido aburrida en la forma en que te la enseñaron, o quizás no la aprecias, o quizás tienes toda una hueste de excusas que empiezan con «pero». «Pero todo está escrito en dialecto», «Pero no me gusta la

gramática», «Pero estoy seguro que a ellos no les importa que use mal cada gerundio en todo el libro.

Mis respuesta para esos serían:

Un poco de dialecto es algo bueno, y otra vez, se trata de conocer tu mercado, hay razones para que no todos los personajes de *Harry Potter* hablen como Hagrid.

Muy mal que no te guste la gramática. Es probable que tampoco ames el alfabeto entonces, pero como escritor tienes que conocerlo.

Si, a ellos les importa.

Realmente no importa cuál es tu grado de interés en este aspecto. Tienes que conocerlo lo bastante bien para avanzar.

## 3. LA GENTE VA A HACER JUICIOS

Imagina que envías un manuscrito nuevo donde todo está correctamente escrito excepto las primeras veinte páginas. ¿Pasará el editor de esas primeras veinte páginas para notar la brillante mitad? Probablemente no. Va a asumir que el libro no vale la pena comprarlo, que no pudiste dedicarle el tiempo para corregir tu ortografía y gramática, o que eres un idiota. Y quizás ninguna de esas asunciones sea real pero esa es la forma en que te presentaste.

No tienes contacto con la gente que solo ve

tu escritura, en particular si lo envías sin un agente o algo más que requiera particular atención. Solo tienes las palabras que actúan como tu voz. Y un montón de comas mal puestas puede hacer tanto daño en esa situación como gaguear en una reunión presencial importante.

## 2. CORREGIR LOS ERRORES ORTOGRÁFICOS Y GRAMATICALES ES EL TRABAJO DEL AUTOR NO DEL COMPRADOR

Si los correctores de estilo lo revisaran si va a ser publicado, pero ese es un trabajo riguroso destinado a encontrar los errores de último minuto que hasta entonces se han deslizado de todos los ojos. Enviar un manuscrito sin corregir porque «el editor encontrara esos errores» es deshonesto. Si sabes que hiciste el mejor trabajo de que eras capaz, es mucho más fácil aceptar un rechazo que si sabes que lo mandaste tan rápido como pudiste porque no podías esperar a ver tu nombre publicado.

Y finalmente...

## 1. PUEDE QUE EXISTA UNA GRAN HISTORIA BAJO ESE DESASTRE, PERO NADIE VA A GASTAR SU TIEMPO SACÁNDOLA A LA LUZ.

He visto textos que hubieran sido absolutamente brillantes con todos los errores corregidos... asumiendo que los errores hubieran sido corregidos de la forma en que asume que eran, y asumiendo que el autor se preocupara lo suficiente para hacer eso, y asumiendo que el texto era corto. Si me

meto en una página web o una novela online con errores en cada párrafo, lo dejo por el disgusto.

La gente tiene razón usualmente cuando hablan sobre errores gramaticales y ortográficos como básicos. El problema viene cuando la gente olvida que «básico» tiene dos significados. Significa simple y significa el punto más bajo. Si tienes los mejores personajes y argumento del mundo, pero nadie lo puede saber porque has escrito mal cada palabra con más de dos sílabas, e improvisado como un loco con los tiempos verbales, la culpa es solo tuya.

¿Sonó amargo? Mirar los trabajos de los estudiantes te haría eso.



## DIATRIBA 95. GRAMÁTICA, ORTOGRAFÍA Y PUNTUACIÓN, PARTE 2

Otro listado de errores de gramática/ortografía sin los cuales el mundo estaría mejor.

Hoy fui a trabajar y revise los ensayos de los alumnos y dije: ¡AARGH!

Entonces regresé a mi casa y miré en las páginas web, y dije: ¡AARGH!

Entonces elegí un libro publicado profesionalmente lo miré y dije: ¡AARGH!

### FLAIR/FLARE

Estas no son LA MISMA JODIDA PALABRA. Si te refieres a algo que produce una gran cantidad de luz, especialmente con un resplandor súbito, usa «*flare*». Si quieres decir que alguien tiene un don o talento para hacer algo, o lo hace con estilo, usa «*flair*». Cuando la gente mezcla esto tengo la rara imagen mental de un personaje chisporroteando en una hoguera.

Esto no es negociable. Te cazaré si veo esto:

“*She always knew she had a flare for music.*”

(Ella siempre supo que tenía una llamada para la música)

Mi alma muere un poco cada vez que lo leo. Y si piensas que tengo un alma frágil, imagínate cuantas veces lo he leído.

### DISCREET/DISCRETE

De pronto esta se encuentra en todas partes. NTSFW<sup>2</sup>

«*Discreet*» es lo que la mayoría de la gente quiere decir, tranquilo cuando se necesita y reservado con los secretos. «*discrete*» significa separado de otras cosas<sup>3</sup>. La paredes dividen las casas en secciones *discrete* (discontinuas) en las que la gente puede tener sexo si son *discreet* (discretas).

### WONDER/WANDER

Uno de los errores más comunes que he visto, pero este es un caso en el que las palabras ni siquiera tienen la misma ortografía, y solo necesitan ser revisadas con cuidado. El corrector automático no las arreglará solo. Revisa con cuidado cada vez que aparezcan estas palabras y asegúrate que tu héroe no estará «*wondering off into the distance*» (interrogándose en la distancia) o alguna otra

<sup>2</sup> N del E. *North Texas Speculative Fiction Writing Workshop* (Taller de Ficción Especulativa del Norte de Texas)

<sup>3</sup> N del E. En español se puede usar *discreto* para las dos acepciones.

cosa sin sentido. «*Wander*» es, por alguna razón, en la que la gente mete la pata por lo general.

### WERE/WHERE

Otro gran error. ¿Es realmente tan difícil correr «buscar y reemplazar» si sabes que tienes problemas con estos, o al menos leerlo otra vez antes de publicarlo? Sé que hay algunas palabras, especialmente *the* y *they*, que confundo entre ellas, por eso soy muy cuidadosa cuando leo la copia final para estar segura de que no las he empleado mal. Y *were* y *where* no están para nada cercanas en significado, así que no encuentro placer en pensar en una oración como *They where going to the grocery store* (Ellos donde iban al mercado), sea una idea inteligente del autor. Es solo un error de tipeo, y uno que me saca de un tirón de la escritura.

### THEN/THAN

NTSFW. He visto a mucha gente quejarse de que hay demasiado alboroto con esas palabras, que los significados no son lo suficientemente distintos para que merezcan comentarlas. Oh sí, lo son.

*Then* es estrictamente una palabra de tiempo o consecuencia.

*Then do it* (entonces, hazlo). *She did it then* (Ella lo hizo entonces). Usar *than* en esos dos contextos es inapropiado.

Desafortunadamente, ya que *then* tiene un uso más amplio, la gente empieza a pensar que puede usarlo en cualquier lugar. No. La vida fuera más simple si fuera así, pero es inglés, no la vida, y el inglés es más mañoso que Gollum. Tienes que vigilar a ese sucio tramposillo.

*Than* se usa en las comparaciones. *She was more upset than Scooby was about the ghost*. (Ella estaba más molesta que Scooby por el fantasma). Apréndelo, amalo, úsalo. En cada par de errores uno de sus miembros es favorecido y el otro es relegado al frío, y *than* resulta ser en este par el que está más necesitado de un buen calentador de piernas.

### LAS MAYÚSCULAS EN LOS DIÁLOGOS

Solo se usan cuando terminas una oración del dialogo con un punto final, un signo de interrogación o de admiración. Si terminas una oración de diálogo con una coma, no inicies la acotación del diálogo con mayúsculas, te lo suplico. Sí, Mercedes Lackey lo hace, pero para citar a *erytrhos*, ella nunca lo entenderá. No tienes que hacer lo mismo.

Por favor, no:

—Pienso que eso es todo —Dijo Samantha.

O:

—Sí, estoy seguro de que lo es —Asintió con la cabeza él.

(Recuérdense hacer una diatriba sobre los acotaciones de diálogo ridículas más adelante)

Esto es básico, elementos básicos. Si te sentaron en cualquier clase de inglés en el preuniversitario, vaya, si has leído más de tres libros en inglés que no hayan sido escritos por Mercedes Lackey, deberías saberlo.

### MAL USO DE LA COMA

Supuestamente nadie sabe cómo usarlas correctamente. Puedo decirte la manera simple: las comas son pausas cortas para respirar.

Cuando miras el lenguaje escrito, no tienes ninguna de las pistas habladas que te dicen cuando alguien quiere pausar, parar por completo o invitarte a compartir su dolor sobre malas acotaciones de diálogos. Para eso es la puntuación, y la mitad de las veces nadie tendrá ni idea de lo que estás diciendo si las usas mal.

Las comas son para las pausas leves, el punto y coma y los puntos para las más largas, y los signos de exclamación para denotar dolor extremo por los *flair/flare*. Si tienes alguna duda sobre dónde poner un signo de

puntuación, lee la oración en voz alta y nota donde tu voz hace una pausa.

No tiene sentido:

«El traje unas flores para, ponerlas en agua».

Harías una pausa después de flores pero, ¿por qué después de para?. No es necesario.

Tampoco tiene sentido esto:

«No puedo invitarla a salir, ella no es mi tipo».

Es difícil leer esto en voz alta haciendo solo la ligera pausa de la coma. Necesitas un punto y coma o un punto. Puede ser ligeramente más fácil en el diálogo, y es muy fácil como parte de una lista. (No puedo invitarla a salir, ella no es mi tipo, y huele raro). También se supone que no se debe usar punto y coma en un diálogo. Pero para mí es mejor usar puntos:

«No puedo invitarla a salir. Ella no es mi tipo».

Pienso que de esta forma se transmite la justa cantidad de desconfianza, especialmente si estas tratando de transmitir que el personaje fue tomado por sorpresa.

Si estas escribiendo una narración y no un diálogo, no escribas comas entre pensamientos completos. Suena como si el es-

cenario estuviera gagueando. Usa punto y coma o puntos.

### **OPAL**

Sí, los ópalos brillan con colores iridiscentes y lucen lindísimos así.

Eso es porque son unas jodidas rocas.

Si tu personaje tiene ojos opalinos, no se verá cómo un color que cambia ligeramente sus tonos, como los ojos avellanas en diferentes tipos de luz. Deben lucir como si colores completamente diferentes se deslizaran sobre una superficie rocosa, y debe hacer que los extraños se estremezcan y huyan.

### **CRESCENDO**

Esta palabra surgió como un término musical, y aun hoy es más a menudo aplicada a los sonidos. Significa que se percibe como un incremento gradual, no un clímax. Aumentó en un *crescendo*, indica que el sonido en cuestión fue aumentando de forma sostenida en volumen o fuerza, sin llegar a un punto máximo. Sonido exterior, se usa más de otra forma, pero técnicamente no debería ser. Mira esto:

Si veo algún otro «amante discontinuo», o más de *flare for art* (llamarada por el arte), voy a tener que herir a alguien.

# DIATRIBA 96. GRAMÁTICA, ORTOGRAFÍA Y PUNTUACIÓN, PARTE 3

Porque nunca terminé de compartir mi irritación

## AFFECT/EFFECT

La gente sigue usando mal estas, incluso profesores, incluso editores. No hay otra cosa que hacer que memorizarlas, y luego usarlas una y otra vez hasta que lo hagas bien, maldita sea. No solo dejarlo e imaginarse que está bien, que al final no tienen importancia.

Regla simple:

La mayoría de las veces, *affect* es el verbo y *effect* es el sustantivo. No es así en todos los casos, pero probablemente en el 90% de las veces.

*She affected him* (Ella lo afectó) tiene que empezar con *a*. *That was an effect of his presence*, tiene que empezar con *e*. Si les ayuda piensen en causa y efecto, que es una frase que la gente no usa mal por lo general por ser tan familiar.

El otro 10% restante de las veces, *affect* puede ser un nombre, que significa una emoción a consecuencia de algo. *She didn't show much affect* (Ella no mostró mucho afecto), y

*effect* es un verbo que significa crear o llevar a cabo *They effected the revolt they had so long dreamed of* (Efectuaron la revuelta con la que habían soñado tanto tiempo) Pero estas no son comunes, así que, a menos que quieras específicamente decir una de estas, usarás *affect* como verbo y *effect* como nombre.

Solo tienes que memorizarlos

## ACCOMMODATE

Aparentemente la palabra más mal escrita en idioma inglés. Dos *c*, dos *m*. No es posible remediar el hecho de que no estén bien una al lado de la otra.

## LIE/LAY

NTSFW<sup>1</sup>, estas también deben ser memorizadas.

*Lie* (la mayoría de las veces): el acto de yacer conscientemente, como cuando una persona se acuesta.

*Lay* (la mayoría de las veces): el acto de yacer inconscientemente, como cuando una persona deposita un objeto.

También tienen otras acepciones, como una gallina que *lay* (pone) huevos, pero la gente no confunde esas. Estas dos si las confunden, pero no hay necesidad de confundirse mientras tengas clara la distinción entre consciente/inconsciente en tu mente.

Tiempos (*present tense, present participle, past tense, past participle*):

*lie*: *lie, lying, lay, lain*.

*lay*: *lay, laying, laid, laid*.

*Lie* es en realidad el más confuso, ya que su pasado es igual al presente del otro, pero la gente siempre tiende a usar *lay*, y habla del gato *laying* en la alfombra. Trata de tenerlos en mente.

## SET/SIT

NTSFW, y la distinción es similar a la de *lie/lay*. Para usar *set* tiene que ser con un objeto, los humanos no pueden *set* en una silla. Puedes *set e table* (poner la mesa), o *set a bomb* (poner una bomba), y así. Las únicas excepciones son el *sun setting* (puesta de sol) y la gallina *setting her eggs* (poniendo sus huevos), la conexión de los pollos con al-

gunos de los verbos más confusos en inglés tiene que ser investigada algún día.

*Sit* es usualmente consciente. Puede ser aplicado a un objeto como una silla pero no es la silla la que se sienta es el humano o el animal, que tiene la opción consciente sobre ese acto. La única excepción en que puedo pensar ahora es *sitting someone down* (sentar a alguien), la cual involucra agarrar a alguien y sentarlo por la fuerza en una silla. Esta implica la acción de sentar por lo que es *sit* y *no set*. Sentar a alguien en una silla implicaría que no tiene opción de resistirse como si estuvieran inconscientes o fuera un bebé.

Sip, y ya que estamos...

### UNCONSCIOUS

Decide qué significa esa palabra, por favor. La mayoría de las veces implica que el personaje no está prestando atención, o porque realmente esta inconsciente o porque está enfocado en otra cosa. Pero sigo leyendo que el personaje estaba unconscious de haber escuchado o visto algo, y aun así se las arregla para pensar sobre esto conscientemente. Es un torpe trabajo de POV<sup>2</sup> y un uso torpe de la palabra. Decide a qué es lo que el personaje le prestaba atención y a qué no, y si realmente está inconsciente de un sonido o una visión, entonces no lo describas hasta que no lo sorprenda.

<sup>2</sup> N del E. POV Point of View. Se refiere al punto de vista del narrador

### WENCH

No es una palabra zalamera. No sé por qué alguna gente piensa que lo es. Implica clase baja y posiblemente alguna prostitución, la «bar wrenches» a menudo se piensa que se acuestan con los clientes. Si haces que tu marinero de clase baja lo use con una dama noble, se debería llevar una bofetada.

### ACOTACIONES DE DIÁLOGO

Soy la campeona de «preguntó» y «dijo». Son las más simples, son casi invisibles para la mayoría de la gente (parecido a él o ella) y no implica que tu personaje este haciendo otra cosa más que hablar.

Sí, «preguntó» y «dijo» pueden llegar a aburrir, pero el uso constante de gimió, gritó, lloró y profirió no es mucho mejor, en especial cuando se usan mal.

Así que aquí va un curso breve (por supuesto, esto es lo que encuentro más ofensivo)

- Susurro. Solo debe usarse cuando el personaje está tratando de estar quieto u oculto. Susurrar un grito es ridículo.
- Gemido, quejido. ¿Han tratado realmente escuchar palabras en este sonido? Puede que sigan alguna pero es poco probable que lo logren.
- Siseo. Tus personajes solo pueden sisear algo que tenga eses.

- Gritar, aullar, vociferar – estas son palabras violentas. No las uses si el personaje esta calmado o no tiene ninguna razón para gritar.

- Interponer. Esta significa poner en el medio de algo como hecho por un personaje que interrumpe. Si tu personaje no está interrumpiendo a nadie no la uses.

- Sonreír, *nod* (asentir con la cabeza), encogerse. No deben ser usados. ¿Cómo puedes asentir una palabra? Por cierto, ¿has tratado de sonreír y hablar a la misma vez?

Quizás tenga más de esto en el futuro.

# DIATRIBA 97. MÁS PALABRAS MAL USADAS

Son pequeñas e inocentes palabras. ¿Por qué las hieres?

Más enfocado en la fantasía esta vez.

## **RAVISH/RAVAGE**

No, no son la misma palabra, siento decepcionarte. *Ravish* significa violar o encantar (ya sé que son significados contradictorios), ya que tiene un significado raíz de agarrar, cargar. *Ravage* significa destruir, y es generalmente la palabra que quiere usar la gente, ya que puede emplearse en el contexto de: Los vikingos se lucían al golpear y destruir un pueblo.

*Ravish* tiene un lugar en la fantasía, como una forma de hablar sobre la violación sin tener que introducir un vocabulario muy moderno. Pero por favor, úsalo de la forma correcta, ya que si lo usas mal harás que la parte de tu audiencia que conoces de estas cosas ponga los ojos en blanco (o resoplar o reír, o lanzar el libro a través de la habitación).

## **DISINTERESTED/UNINTERESTED**

La distinción es borrosa en el inglés moderno, pero es bueno tenerla en cuenta cuando escribes fantasía, que por lo general usa un

vocabulario más formal que otros géneros. También te puede meter en problemas con una audiencia enterada, ya que los viejos significados son diferentes.

*Uninterested* es el significado que la mayoría de la gente quiere expresar, ya que significa una simple posición de neutralidad o ignorancia. *Disinterested* indica imparcialidad, del tipo que debe exhibir un juez. Y una distancia fría, académica del problema que no es lo mismo que escoger ignorarlo; la persona *disinterested* está dispuesta a criticar, mientras que la persona simplemente *uninterested* probablemente no haga. No son difíciles de emplear y usar en contextos separados, una vez que sabes lo que significan.

(Maldito inglés confuso)

## **SENTIENT/SAPIENT**

Alguna gente trata de usar *sapient* para eludir el problema de usar *sentient*, que supuestamente solo significa sintiente, y es por tanto una palabra incorrecta para llamar a un raza de fantasía semejante a los animales que también es inteligente. Sin embargo *sentient* también significa consciente, y hay probablemente bastante carta blanca allí como para eludir el problema. Esto se nece-

sita en especial porque *sapient* no significa solo estar consciente, sino que quiere decir agudamente perceptivo y sabio. Debe haber un terreno intermedio entre un cerebro parecido a un animal y una intensa sabiduría, y es probablemente mejor usar *sentient* para cubrir ese terreno.

## **CARBUNCLE**

Se cuidadoso antes de usar esta. Significa una piedra preciosa roja, en especial un granate o un zafiro rubí, pero también significa una fea infección que provoca en los pacientes descamación de la piel, depresión y muy probablemente la muerte. Su otro nombre es ántrax. Así que cuando estás hablando del preciosa *carbuncle* del Reino del Sol, considera primero si hay otro nombre que puedes usar para esa gema.

## **AMBER (ÁMBAR)**

La mayoría de la gente ya conoce esto pero es bueno recordarlo, ya que he visto un montón de historias últimamente que hablan de las minas de ámbar. El ámbar es la resina de los árboles fosilizada, no una roca. Si tienes un país que produce mucho ámbar en tu mundo de fantasía, lo que debe haber es viejos bosques no montañas.

**ELECTRUM**

Este no es algo demasiado especial. Es tan solo otro nombre para el ámbar. O la aleación del oro y plata. Si tienes monedas de *electrum* en tu fantasía, está bien, pero tienes que tener la forma de fundir el oro y la plata juntos u obtener ámbar. El nombre *electrum* viene de los griegos para electricidad, pero no lo atrae en particular.

**CLAUSTROPHOBIA**

Junto a todas las otras fobias, este término es algo que debes usar con cuidado. Son familiares en las culturas modernas como términos médicos, o como convenientes excusas para los problemas, ya hayan sido diagnosticado por un médico o no. Pero considera como suenan estos términos en un mundo de fantasía. Es lo suficientemente avanzado en términos médicos distinguir entre diferentes tipos de miedos. Más que eso, ¿es probable que tu personaje pueda permitirse ir a ver a un curador o su equivalente y pagarle para que diagnostique su o sus miedos?, o ¿tendrá la oportunidad de hacerlo? Sigo leyendo sobre personajes que parecen haber sido diagnosticados exhaustivamente por un sicoanalista local, a pesar de que se pasan la vida corriendo por los bosques y persiguiendo monstruos.

Si tu personaje le tiene miedo a los espacios cerrados está bien. Lo pensaría dos veces antes de llamarle claustrofobia.

**ARCHENEMY/NEMESIS**

Estas tienen diferentes significados. *Archenemy* significa que alguien es el peor enemigo de tu personaje, no dice nada sobre las razones por las que persigue al personaje o si puede ser derrotado. *Nemesis* significa o que alguien persigue a tu personaje porque busca justicia, o alguien que no puede ser derrotado, que es la razón por la cual alguien puede hablar de sus características como nemeses.

*Nemesis* suena más dramático y genial, pero considera que quieres decir con ella. Es que tu personaje está condenado a no escapar nunca de su enemigo? Lo persigue el enemigo porque el mato a su familia? Creo que esa distinción merece ser preservada, porque le dirá a tus lectores cuán seriamente debe considerar al enemigo.

**VENGEANCE/REVENGE**

Estas tienen un significado similar, para también tienen distinciones. La *revenge* (revancha) es menos parecida a la justicia, más violenta y a menudo cometida más por una ofensa percibida que por una real. La *vengeance* (venganza) es usualmente vista como algo más justificado o justificable. Les dirá a tus lectores como deben considerar si tu personaje está buscando *vengeance*, o buscando *revenge*.



# DIATRIBA 98 FANTASÍA DE MUNDOS ENTRECruzADOS



Frase del día:

*“Definitivamente hay algo mal contigo.”*

*Ruskin a Swinburne.*

Sé que hay varios subgéneros de la fantasía que podrían encajar en esta descripción,

así que aclararé qué significa. Es cuando los personajes de nuestro mundo son absorbidos en un mundo de fantasía, como contraste a la fantasía urbana (en la cual personajes o criaturas de otros mundos o leyendas se introducen en el nuestro), o las novelas de fantasías dónde dos reinos diferentes se intersectan.

He leído muchas historias de mundos entrecruzados nauseabundantemente aterradoras; de hecho, pienso que muchas de ellas son nauseabundantemente aterradoras, no importa cual sea el medio que usen (un libro, un videojuego, una computadora, un espejo o cualquier otra cosa). Las únicas excepciones en las que puedo pensar que están en mi cabeza son las sagas de *Narnia*, *El Tapiz de Fionavar* y *La necesidad de Mordant*. Estaré usando *La Necesidad de Mordant* como un ejemplo de las buenas, ya que pienso que todos deberían leerla, trataré de no dar demasiados *spoilers*.

## 1. DEMASIADO A MENUDO A LOS PERSONAJES DE LA TIERRA LE ES INDIFERENTE DEJAR SUS VIDAS TERRESTRES

Hay varias razones para esto. Si los personajes son tus típicos adolescentes angustiados jugadores de rol/escritores de fantasía, piensan que cualquier cosa sería mejor que su vida en la Tierra. No hay mención de cómo reaccionarían al no tener agua corriente, electricidad, aire acondicionado y todas las comodidades modernas. Ellos no le dan mucha importancia al cambio. Este es el típico «no me entienden, así que me iré a un mundo donde lo harán» y, es algo muy difícil de hacer originalmente.



Otras veces los personajes pierden «todo por lo que vale la pena vivir», usualmente un amante o un miembro de la familia. Estos son más de tus personajes tipo que de alguna manera nunca se recuperarán de las heridas psicológicas hasta que al autor le parece que deberían. En general, el profundo dolor y las lágrimas duran seis semanas. Si tu personaje todavía está molesto veinte años después, hay algo fuera de lo normal con él, y debería ser un inconveniente que vaya más allá de soltar una que otra lágrima. Si es justo después de que la persona que amada muere, ¿por qué los personajes se despiden del dolor en el momento que dan un paso dentro del otro mundo?

Aun, otras veces, los personajes casi siempre han «sabido» que había un mundo además de la Tierra y, están todos locos por explorarlo. De nuevo, sin mencionar sus burbujas que explotan.

El tratamiento que Donaldson le dio a la transición de Terisa Moran de un mundo a otro es uno de los más realistas que he visto. Le presta atención a los pequeños detalles como hacer que Terisa se sienta realmente fría en un castillo de piedra y ser cuidadosa a la hora de llevar vestidos a los que no estaba acostumbrada a usar. También le da una vida realmente mierdera donde está realmente convencida de que realmente no existe y, necesita estar rodeada de espejos para convencerse de que sí existe. Es algo que se las arregla para dejar atrás de forma

realista, e incluso entonces, todavía influye en sus percepciones del otro mundo.

## 2. CASI NUNCA LE PRESTAN ATENCIÓN AL PROBLEMA DEL LENGUAJE.

¿Si tu personaje va a un mundo que definitivamente no es la Tierra, cómo pueden hablar el idioma una vez que han llegado?

Algunas veces la explicación resulta ser algo incluso más artificial que si no la hubieran dado (como que uno de los personajes es realmente «una princesa del otro mundo» y «sabe» el lenguaje cuando llega), pero la mayoría de las veces el autor podría al menos mencionarlo. Esto es especialmente acertado si se han tomado el tiempo y trabajo de desarrollar los lenguajes de ese mundo. ¿Por qué notar cuidadosamente que tus personajes de la tierra de fantasía no están hablando inglés y entonces hacer que los que hablan inglés encajen sin ni siquiera una mención de que el idioma es diferente?

Probablemente la mejor manera de lidiar con este problema, una diferente a hacer que el personaje llegue solitario y miserable, y tenga que lidiar con el aprendizaje del lenguaje, es introducir a algo en la transición que lo explique. Donaldson «traslada» a Terisa a la tierra de Mordant a través de un espejo mágico y, el principal conflicto filosófico en Mordant gira sobre si las Imágenes en los espejos son reales o no. Si ella es real, entonces fue cambiada en la traslación para encajar en la tierra de Mordant, lo cual ha

sucedido con otros personajes trasladados. Si no lo es, entonces su creador la hizo capaz de hablar de cualquier manera el idioma. Lo explica limpiamente.

## 3. LAS REALIDADES MEDIEVALES NO SE ENTROMETEN

Esto está incluso separado de la pérdida de las comodidades modernas. Los personajes de la Tierra moderna no tienen que lidiar con las siguientes cosas:

- Enfermedades contra las que no tienen protección.
- Insectos (pulgas, piojos, gusanos, etcétera)
- El frío, mucho más intenso del que nunca han sentido.
- El impacto que tendrá una dieta basada en carnes y cerveza.
- La suciedad, la peste y el ruido a su alrededor.
- Vestir las mismas ropas todos los días.
- El dolor que resulta de aprender a usar una espada u otra arma cuando ya no eres un niño.
- El estatus social de las mujeres, los sirvientes y los esclavos.

Estaría poderosamente impresionada si un autor intentara pensar alguna manera de abordar estas o, incluso, exponerlas a los personajes diciendo, «Oh, eso es horrible», y luego las ignorara por el resto del libro. En vez de eso, los personajes se adaptan sin ningún problema, son expertos espadachines en unas pocas semanas, se las arreglan para encontrar la única cama libre de insectos que hay en el país, etcétera. Sí la sociedad es una que tradicionalmente restringe a las mujeres a usar vestidos, tejer y parir bebés, el personaje femenino todavía se las arregla para pasar por encima de todo el sistema con unas pocas frasecillas de sabiduría y es tratada como uno de los chicos.

¿Dónde demonios está el punto de ir a un mundo medieval si vas a ser tratado como la sección medieval de Disneylandia?

Donaldson no hace trampa, excepto posiblemente en la parte de las enfermedades. Terisa sufre de dolores por montar a caballo, no se convierte en una espadachina experta, es tratada como una mujer ordinaria, excepto en el caso de su magia (la cual, la mayoría de las personas dudan que tenga), y sufre la carencia de comida, agua e incertidumbre política como otra persona cualquiera.

Incluso mejor, ella no es clave para nada.

#### 4. EL MUNDO DE FANTASÍA HA EXISTIDO ANTES DE LA LLEGADA DE TUS PERSONAJES. HAZ QUE LO PAREZCA.

Bostezo y pestañeo cansada cuando el personaje de la fantasía entrecruzada es la respuesta a la profecía, los rezos de las personas comunes, las leyendas y bla, bla, bla, pero esto no es en sí mismo lo que me hace dejar de leer un libro de fantasía entrecruzada. Es cuando el mundo de fantasía ha estado en un total inmovilismo antes de que el personaje llegara, y solo ahora comienza a moverse.

Nunca parece haber ocurrido nada antes de que llegue. Es lanzada dentro del comienzo de un complicado sistema político, no en el medio de uno. Las personas le dicen la verdad cuando hace preguntas y la admiran e intentan ayudarla, o la temen, y también le dicen por qué la temen. Sabe qué está sucediendo, y marcha hacia su victoria a través de un mundo de fantasía de complicaciones esterilizadas.

Terisa no tiene ese tratamiento. Muchas y muchas cosas le suceden antes de conseguirlo. Y muchas más suceden cuando lo logra. Cuando las personas le dicen cosas, a menudo pueden estarle mintiendo, o ocultando la verdad, o enmascarándola para sus propios propósitos. Su visión dominante de Mordant es derribada al menos dos veces. Cuando los amigos y los enemigos aparecen, ella no es capaz de distinguirlos, saber quiénes son o que quieren.

Mordant ha tenido una historia antes de Terisa, y tendrá una después de que se vaya. Eso es increíblemente raro y, una de las razones por la que atesoro esos libros.

#### 5. NO DEBERÍA HABER UN AGUJERO ESPERANDO PARA QUE EL PERSONAJE ENCAJE

Antes dije que el hecho de que la heroína fuera el centro del mundo de un universo de fantasía no es suficiente para hacerme cerrar un libro. Bien, no lo es, pero la mayoría de las veces casi lo hago.

Solo una vez, considera tomar una persona ordinaria y ponerla en un mundo de fantasía. No hacerla la respuesta a cada rezo, o la clave de una profecía, o, si lo haces, no lo hagas obvio. Si hay personajes diciéndole desde el comienzo de la historia que es especial, especial, estás haciendo trampa al lector para que esté de acuerdo con ello. Odio que me cuenten que un personaje es inteligente, talentoso, inteligente, portador de magia, etcétera, sin verlo. Muéstrame la heroína siendo más ingeniosa que sus captores, en vez de decirme que lo va a hacer debido a una profecía.

Donaldson se ablanda un poco en esto, porque Terisa es especial, aunque al menos nadie sabe cómo, y todos van por ahí discutiendo sobre si realmente lo es, o no, o si es o no una aprovechada, o simplemente está asociada con los enemigos de Mordant. Probablemente el mejor ejemplo en este caso es el *Tapiz de Fionavar* de Guy Gavriel Kay. Sus personajes tienen roles que jugar, pero

no son obvios desde el principio, y la mayoría de ellos realmente no lo comprenden hasta el segundo libro.

Oh, sí, y las personas mueren, en ambos *Fionavar* y *Mordant*.

#### **6. NO HAGAS QUE TU AVENTURA TRANSCURRA EN UNA CLÍNICA**

Muchos autores de fantasía de mundos entrecruzados lo hacen no solamente en esos aspectos del mundo de fantasía que podrían ser inconvenientes para sus personajes terrestres, sino los aspectos que, supuestamente, les interesa a los personajes y a los lectores. La búsqueda nunca es demasiado difícil. La guerra siempre se gana y no cuesta demasiado. Y, por encima de todo, nadie muere, excepto algunos personajes secundarios y menores.

Por el amor de la mierda.

¿Por qué debería una profecía proteger a un personaje de la Tierra moderna de todo el daño? Seguramente otras personas realmente no pueden creerlo, o sus enemigos ni siquiera se molestarían en atacarla y sus amigos no se molestarían en protegerla. De la misma forma, ¿por qué hacerla el personaje más poderoso o inteligente en el mundo cuándo no sabe cómo usar la magia, ni conoce la historia del mundo hasta el momento en que llega? (Oh, sí, lo olvidé. Punto 4).

No hay necesidad para hacer de la fantasía de mundos entrecruzados ligera. Más allá

de algunos momentos divertidos en ambas *La necesidad de Mordant* y *El Tapiz de Fionavar*, ninguna de las dos es una fantasía rosa. Y, cuando los personajes de la tierra moderna se comprometen allí en empresas serias, otras novelas de mundos entrecruzados no deberían. Hazlos sufrir. Hazlos sacrificarse. Hazlos morir.

También pienso que hay algo mal con muchos de los autores de fantasía de mundos entrecruzados.

## DIATRIBA 99. FANTASÍA URBANA



Frase del día:

*“A veces deseo poder controlar el tiempo. Pero esto podría ser incómodo para otras personas.”*

*Swinburne.*

La fantasía urbana, en este caso, la describo como aquella fantasía en la que criaturas de otros reinos, desde el pasado o la mitología llegan a la Tierra moderna. Esto puede ser hecho realmente bien, como he visto en

la mayoría de los libros de Charles de Lint. (Aunque no *Caminata espiritual*).

Y, por otra parte, pueden apestar como el infierno.

### 1. DEMASIADO A MENUDO, LOS NO HUMANOS SON EMBELLECIDOS EN EXCESO

Esto sucede especialmente con la mayoría de los elfos, especialmente con los elfos de la saga del *Borde Serrado* de Mercedes Lackey, pero casi cualquier historia de fantasía urbana con vampiros hace lo mismo.

Cualquier aspecto desagradable que podría emerger de la mitología original, a los cuales es valioso prestar atención si se supone que estas criaturas son las mismas de las leyendas de las que fueron sacados, es eliminado. Los elfos no roban niños y dejan otros en su lugar, o hacen que alguien baile hasta que muera, y no son fantasiosos, caprichosos y crueles. Roban niños que son objeto de abusos, ya que son, por supuesto, Buenos. Y son esas cosas desagradables llamadas Unseelie las responsables por todas las otras malas leyendas, ¡por supuesto! (Y los Unseelie son tan planos como los típicos villanos de cartón de la fantasía. Ver punto 3). Los vampiros no chupan sangre y se regocijan de ello, o incluso actúan como depredadores casuales. Son atormentados. Están angustiados.

Has pensado que si estas criaturas son realmente como las de la mitología, existirían más leyendas de vampiros llorones que solo quieren ayudar a los vivos.

Si las criaturas vienen de otro mundo con sus propias leyendas, entonces esta queja no tiene sentido, pero demasiado a menudo, esas leyendas se supone que sean exactamente las mismas que surgieron en la Tierra, así que los elfos de la tierra de Fantasía realmente son los que dieron nacimiento a

las leyendas de los sidhe. Solo sucede que no viven en la Tierra. Y, adivínalo, son brillantes y Buenos.

¿Por qué escoger versiones más hermosas de los no humanos? ¿Por qué basar a todos los elfos en los de Tolkien? Él los cogió y los llevó a través de una transformación completa de las leyendas originales, y lo hizo en parte escribiendo un montón de historia desde su punto de vista. Si la fantasía urbana es sobre humanos interactuando con deidades, hadas y unicornios, como usualmente es, entonces nosotros como lectores estamos viendo estas criaturas a través de ojos humanos. Las leyendas deberían entrar en juego entonces. Y no solo las versiones más bellas o las más populares del género de la fantasía moderna.

## 2. LOS HÉROES DE LA FANTASÍA URBANA CASI NUNCA SON PERSONAS ORDINARIAS

Suficientemente raro para un género establecido en la Tierra moderna, y que se desenvuelve con la interacción de las criaturas de «fantasía» con el usual Joe de la calle, y que no haya casi nunca un Joe de la calle. Cualquiera que pueda ver un elfo o interactuar con ellos es sacado del montón de alguna manera. Son wiccanos, tienen magia, son la reencarnación de la princesa de las hadas, tienen sangre élfica y bla bla bla, seguido de otras cosas que alejan el género de la parte «urbana» del nombre.

Me gustaría ver una fantasía urbana que li-

die más con lo que pensamos como común, personas que nunca han creído que son psíquicas o magos, trabajadores de gasolineras, cristianos, amas de casa. Pienso que la confrontación sería más profunda y rica con personas que no están predispuestas a que los elfos existan. Y no centrarse en la religión, la sangre no humana, o los poderes mágicos le daría a los autores la libertad para hacer a los personajes especiales en otra manera: haciéndolos extraordinariamente inteligentes, ingeniosos, valerosos o prácticos.

Parte de esto es un prejuicio personal, pero adoro las fantasías donde el autor hace héroes a partir de personas normales como cualidades ordinarias magnificadas que cualquiera podría tener. Hace que el lector se identifique más fácil, solo para mencionar una. No creo por ningún momento que soy descendiente de las hadas, pero podría, esperar, verme a mí misma siendo lo suficientemente valiente como para entrar a un edificio en llamas para salvar a alguien que amo, incluso sabiendo que dentro hay un demonio de fuego.

## 3. LAS COMPLEJIDADES MORALES DEL MUNDO MODERNO SON IGNORADAS

Otro caso de dejar a un lado la parte «urbana» de la de «fantasía». Asumo que parte de la razón por la que los autores quieren escribir fantasía urbana es para tratar de lidiar con eventos históricos de la Tierra, tendencias sociales y personas. Sin embargo, eso

sucede raramente. En vez de eso, crean un mundo autocontenido de elfos, unicornios, gigantes y otras bestias, con escudos supuestamente débiles (ver punto 4), separándolos de las ciudades. Sin embargo, esos escudos son lo suficientemente gruesos como para mantener fuera toda ambigüedad de motivos. En vez de eso, dentro de esta pequeña área, una fantasía típica se pone en movimiento. Los villanos, humanos, unseelies, u otros, son planos y oscuros. Los héroes son insoportablemente buenos. Los «humanos ordinarios» (ver punto 2) son ahogados por un mundo que es insoportablemente bueno o malo. Es como si el mundo mezclado, complejo y mutable en el que vivían antes de que aparecieran las criaturas mitológicas hubiera desaparecido. Nunca dudan de que lo que están haciendo es lo correcto, o de que sus contrarios están haciéndolo mal.

Es demasiado extraño.

Pienso que los autores se libran por muy poco de esto en otro reino, ya que los eventos sociales de ese mundo son diferentes y el universo en sí mismo puede ser de la moralidad que quiera el autor; mientras nosotros no sabemos si es uno o lo otro. Cuando sucede en la fantasía urbana, despedaza completamente mi suspensión de la incredulidad. Podría ser capaz de aceptar que los elfos son completamente Buenos y los unseelie son completamente Malos; no puedo aceptarlo de los humanos de la Tierra moderna.

#### 4. EL SECRETISMO ES SIMULTÁNEAMENTE UNA PREOCUPACIÓN IMPORTANTE Y MEDIO JODIDA

Algunas veces parece como si el pequeño mundo de fantasía autocontenido se desliza a una pulgada del descubrimiento. Los elfos se disfrazan como humanos y tienen trabajos humanos, pero tienen diferentes necesidades y fisiologías que podrían delatarlos. Las personas «ordinarias» siempre se tropiezan con ellas por casualidad. Las batallas mágicas corren el riesgo de ser presenciadas por personas externas.

¿Alguien hace algo respecto a esto? No la mayoría del tiempo. En vez de eso los autores recurren a coincidencia implausible, como hacer que cada humano que tropiece con un mundo mágico tenga alguna razón para estar allí (ver punto 2). No pueden hacer que sus elfos instalen trampas desagradables para destruir a los intrusos, ya que, por supuesto eso destruiría la idea de que los elfos son completamente Buenos. Y dios prohíbe que los relacionen con los materiales ordinarios de la vida como sensores de movimientos, rastreo digital de identidad, registrarse para votar o conducir un carro. Todo sucede de alguna mágica manera, incluso cuando se supone que la magia sea difícil y peligrosa de usar.

Esta es una cosa que me impresionó profundamente de la saga de *Harry Potter* de JK Rowling, simple como es en su mayor parte: Al menos se toma el tiempo de notar

que hay precauciones para mantener a los muggles fuera de Hogwarts o cualquier otra parte del mundo mágico. Cuando la magia es presenciada por un muggle, entonces hay hechizos de olvido que son invocados para librarse del recuerdo inconveniente. Al menos no se han olvidado de eso, ni han mencionado que «se están ocupando de ellos» sin especificar como ha ocurrido.

#### 5. Y AQUÍ ESTAMOS DE NUEVO CON «LA MAGIA ESTÁ DESVANECIENDO SIN NINGUNA RAZÓN APARENTE»

Aquí es donde es una buena idea escoger con cuidado a tus criaturas de fantasía. Las dríadas tendrían buenas razones para morir en un mundo moderno, ya que son tradicionalmente dependientes de sus árboles para vivir, y bosques talados significa dríadas muertas. Puedes tener un caso similar con las criaturas marinas como las sirenas, que probablemente no serían capaces de escapar infinitamente de la contaminación marina. ¿Pero qué hay de las criaturas que son de otros reinos, como los sidhe en sus colinas huecas? ¿Qué hay de las criaturas que se dicen conviven con los humanos, como trolls y duendes? ¿Qué hay de esos que son capaces de volverse invisibles, hacerse pequeños, o ajustar sus proporciones físicas a las circunstancias cambiantes?

¿Por qué siempre están muriendo? Si son inteligentes, no parece descabellado que serían tan capaces de adaptarse como los humanos a los desastres naturales, e inclu-

so usar la magia para conquistar la naturaleza. En vez de eso, parecen estar enlazados a ella y se desvanecen indefensos. Algunas veces esto tiene una buena base; una de las pocas cosas que me gustó de los libros de Mercedes Lackey fue que hizo que los elfos temieran al hierro, así que su magia se desvanecía en su presencia. (Eso trae a colación la pregunta de cómo es que los elfos caminan siquiera por ciudades como Nueva York, pero al menos hizo un intento de darle sentido). Otras veces, no lo hacen y es solo el «hagamos a estos elfos los últimos de su raza porque será algo dramático».

Intenta tener una buena razón para el desvanecimiento de tu magia o la muerte de las razas mágicas en tu fantasía urbana. Quizás los humanos se han aburrido de ellos y los han sacado de sus hogares. Quizás se han convertido en algo que ya no reconocemos y es demasiado nuevo como para que las leyendas lo registren. (¿Qué tal que los supuestos alienígenas de piel gris sean otro tipo de trolls?) O quizás no se están desvaneciendo y están felizmente deslizándose alrededor de nuestras vidas.

#### 6. ESTE SUBGÉNERO ES PROBABLEMENTE EL ÚNICO EN QUE LA DIVISIÓN SEA «MAGIA = BUENO/ TECNOLOGÍA = MALO» ES MÁS SEVERA

Los humanos y su maldita tecnología, es una corriente subterránea en la mayoría de las fantasías urbanas. La magia era mejor. Los días cuando los humanos vivían en cavernas

y cazaban con lanzas eran mucho mejores comparados con estos. Los elfos, los viejos dioses, los vampiros y lo que sea que tengas como verdaderos señores de la tierra (olvida todas las locas mitologías en las cuales, tomadas como verdad, diría algunas cosas bastante inconvenientes sobre esos señores).

A esto no le veo más sentido que el deseo de crear un pequeño mundo de fantasía autocontenido. ¿No es parte del impulso de moverse dentro de la Tierra del siglo veinte (o veintiuno), el deseo de involucrarse con la tecnología, ver qué sucede cuando un elfo intenta conducir un auto, o qué hace un vampiro con Internet?

Aparentemente no. Ya sea por la tendencia lúdica que muchos de los escritores de fantasía urbana han heredado de Tolkien, o por un impulso ciego de ver siempre la tecnología como un problema en vez de la creación de la Humanidad, la mayoría de las fantasías urbanas aprovechan la oportunidad de destrozarse carros y computadoras y todo el resto. Mira los otros puntos.

La fantasía urbana es otro género que es a menudo simplista y superficial, y no tiene que serlo.



# DIATRIBA 100. FANTASÍA FEMINISTA



Frase del día:

*«El feminismo es la opinión radical de que las mujeres son personas.»*

Visto en una pegatina de un auto, he sido incapaz de encontrar el original.

Sí, gente y no los Amos del Universo.

Fragmentos de esto también aludirán a la ciencia ficción feminista, ya que muchos de los problemas que afligen a los dos géneros son los mismos.

## 1. RECOMIENDAN SOLUCIONES SIMPLISTAS PARA PROBLEMAS COMPLICADOS

Ya que el feminismo en sí mismo es un movimiento complicado e incluye muchas, muchas diferentes preocupaciones que no tienen el mismo nivel de importancia para todos los involucrados, siempre me intriga que los autores de la ficción especulativa feminista piensen que el paraíso puede ser logrado con algunos cambios sencillos. En la mala fantasía feminista, es usualmente, «escuchen a las brujas y todo estará bien». En la mala ciencia ficción feminista es a menudo «dejen a las mujeres gobernar el planeta/volar naves espaciales y todo estará bien». Los

problemas entre sexos, y muchos de ellos inherentes a los sistemas sociales, pueden ser supuestamente clarificados si las personas dejan que un grupo de mujeres «especiales» hagan lo que quieran.

Lo siento, pero realmente no pienso que todas las guerras cesarían si las mujeres llegan al poder (ver punto 2). Ni puedo aceptar que una sociedad de fantasía es buena solo porque es un matriarcado o el gobernante correcto para el trono es una mujer solo porque tiene el par correcto de genitales, algo que realmente me molesta de la fantasía de Lynn Flewelling. La mayoría de los lectores de ficción especulativa ya no aceptan que un hombre es bueno en algo solamente por ser hombre, o que los reyes deberían gobernar automáticamente por encima de las reinas. ¿Así que por qué debería aceptar lo contrario? ¿Y por qué deberían creer que todo estaría bien, incluso para personajes de ficción, con solo invertir las polaridades?

## 2. EL GÉNERO AFIRMA LOS ESTEREOTIPOS QUE EL AUTOR ENCUENTRA AGRADABLES

Las mujeres no son menos inteligentes o más emocionales que los hombres en muchas fantasías feministas, pero son menos violentas, más compasivas, cercanas a la naturaleza y más poseedoras de la magia y el favor de los dioses.



Demonios.

No veo porqué los magos mujeres deberían ser especiales, más reverenciadas o más poderosas solo porque son mujeres. Sí, algunas veces hay una explicación dentro de la misma historia, como una diosa que favorece a las sacerdotisas, pero la mayoría del tiempo el autor no se contenta en dejar una explicación; ella quiere que los lectores encuentren una razón y estén de acuerdo con ella. Incluso peor es cuando las mujeres están aparentemente en lo correcto solo porque aquellos que las contradicen han cometido errores en el pasado.

«¡Oh, pero las brujas deben estar en lo correcto! ¡Fueron perseguidas!»

Lo siento, no. Las persecuciones son un poco más complejas que eso. La caza de brujas en Europa fue mucho más complicada que la supresión de alguna religión de naturaleza gentil (la cuál es muy probable que no existiera; la mayoría de las brujas acusadas eran cristianas). Encuentra otra manera de hacerme sentir lástima por tus personajes. Dales fallas.

También odio la imagen de las mujeres como criaturas gentiles, que nunca se enfadan, naturalmente espirituales y maternas. Soy una mujer, pero sé que me he puesto violenta cuando me enfurezco y quiero destrozr cosas, y no me gustan los niños, soy atea, así que no me considero a mí misma espiritual.

Por otra parte, no pienso que esas cosas me hagan un hombre. Amaría ver más descripciones de mujeres que siguen esos rasgos sin ser explicados como. «Oh, fue violada, así que odia a los hombres» o «Oh, bien, ha perdido su fe, pero la volverá a encontrar».

### 3. EL FEMINISMO PERTENECE DEMASIADO A MENUDO A LA CLASE MEDIA ALTA BLANCA, FEMINISMO DEL PRIMER MUNDO

Betty Freidan hizo algo grande escribiendo *La femenina mística*, pero demasiadas escritoras feministas parecen asumir que eso es todo lo que hay del feminismo. ¿Qué hay del feminismo de las mujeres del Tercer Mundo, o mujeres de otras razas y clases dentro del mismo Estados Unidos, las lesbianas o, para el caso, los personajes de fantasía y ciencia ficción que nunca han conocido nuestro mundo? Tomar los problemas y soluciones que crecieron en un ambiente social y soltarlos sin alteraciones en otro crea problemas.

Algunos problemas probablemente aparecerán mientras tengas unos personajes masculinos y femeninos reconocibles (violación, batallas reproductivas, división del trabajo), pero no es la misma forma que tomaron en el siglo veinte americano. Otros son particulares a nuestra propia época (la obsesión con la pornografía, el «descubrimiento» de las antiguas culturas matriarcales, el tejado de vidrio). Le causas un prejuicio a tu ciencia ficción si, después de generaciones de cambios, están todavía ofreciendo las mismas soluciones al primer tipo de problemas,

y a tu fantasía si las mujeres exponen soluciones que dependen de las tecnologías o el conocimiento del siglo 21 para funcionar.

### 4. EL FEMINISMO NO ES A MENUDO UN MOVIMIENTO, ESPECIALMENTE EN LA FANTASÍA

Esos grupos de brujas perseguidos raramente intentaban rescatar a las mujeres no brujas del confinamiento o la tortura. A la princesa mimada a menudo no le importa nadie más que ella misma; de hecho ven a las otras chicas nobles como idiotas tontas siguiendo las reglas usuales. Incluso esas heroínas de la ciencia ficción en el borde del mañana se impacientan con mujeres que no actúan de la misma forma en que ellas lo hacen.

¿Por qué?

Parte de ello puede provenir de no estudiar la historia del feminismo, pero pienso que seguramente, el resto viene de esa infortunada tendencia de la ficción especulativa a tener una mentalidad de Blanco y Negro, Nosotros versus Ellos, y el género complaciente de muchas fantasías de adolescentes. Hay algo muy satisfactorio sobre el sueño de escapar del hogar, hacer todo lo que tu familia y los llamados amigos piensan que nunca podrías y, regresar a casa como señor (señora) del tema. Desafortunadamente, cuando esto ocurre en cada una de las historias, el género se vuelve insípido y mohoso.

Si estás escribiendo una fantasía feminista,

y especialmente si ocurre en una sociedad donde la heroína podría entrar fácilmente en contacto con otras mujeres y unírseles, reconsidera esto. Otros movimientos en la fantasía son realmente movimientos: los intentos de hacer que un héroe regrese al trono o, digamos, detener la esclavitud. ¿Por qué no involucrar más mujeres, incluyendo a las que tú heroína les dio la espalda en primer lugar? Si la heroína es capaz de romper las restricciones sociales en primer lugar, suficientemente para decidir que no quiere ser forzada al matrimonio o tener niños, deberías ser capaz de comenzar a pensar en las mujeres como un grupo, o, al menos comenzar a pensar en las mujeres como su propia clase o grupo.

### 5. NO USES LA VIOLACIÓN COMO VEHÍCULO ARGUMENTAL, ¡ME CAGO EN DIOS!

Esto es demasiado conveniente para demasiados autores de fantasía. El niño que es el resultado de una violación crece sin ser querido y amado, boohoo. Raramente se hace mención de cómo afecta a la madre, porque el autor está demasiado ocupado prestando atención a cuán horrible es la vida del niño. O la mujer es violada y usada como manera barata de introducir tragedia dentro de una vida que el autor obviamente no puede argumentar bien. Todo el mundo derrama falsas lágrimas por ella, y entonces ella va y consigue su falsa venganza, y entonces va y consigue su igualmente falsa felicidad. O, incluso peor, se vuelve una guerrera neurótica o lesbiana debido a la violación, lo que hace

parecer a esos rasgos no tener otra fuente de origen.

Tengo una cosa que decir: Detente.

Usar así la violación le quita importancia no solo al mismo problema sino a la reacción del personaje. No necesitas eso. En las manos de un buen escritor, sucesos mucho más «pequeños» que una violación, abuso, tortura o experiencias cercanas a la muerte puede convertirse en problemas para el personaje. Realmente, realmente no necesitas violar a tu heroína. Sí, incluso si quieres que sea una lesbiana o tenga un niño no deseado.

Si introduces la violación dentro de las historias, dale el respeto que merece. Que no sea solo una manera de producir un giro en tu historia o un problema entre muchos. Es un evento devastante que requiere más tinta y tiempo del que muchos autores le dan.

### 6. EL SEXO ES ABORDADO EN UNA VARIEDAD DE MANERAS INCÓMODAS

Esto me recuerda mucho la manera en que muchos autores escriben personajes obviamente basados en sus propias familias o compañeros que odian de la secundaria solo para vengarse. Muchas de las autores de fantasía feminista parecen estar trabajando en sus propias ideas sobre el sexo. Esto está bien, mientras encaje con la historia. Demasiado a menudo, no lo hace.

Y se va a extremos. El sexo es tratado ya

sea con una mojigatería que haría que Mary Poppin se quede con la boca abierta al no poder competir contra ellas. Algunas heroínas son completamente castas, no necesitan de los hombres (ni de las mujeres), tienen todo tipo de neurosis sexuales, etcétera. Otras están por completo a merced de hombres abusivos cuando la historia comienza, pero para el final, son completamente dominantes sobre los hombres.

¿Dónde están las relaciones igualitarias? ¿Dónde el sexo es visto como una parte de la relación, no el fin o el todo? ¿Por encima de todo, por qué son «hombres fuertes» representados como esos que se rinden a las mujeres? Una «mujer fuerte» no es una que se rinde a un hombre, y no es nadie que deje que su vida gire alrededor del sexo, debería pensar yo. No comprendo a las heroínas que están tan consumidas por el sexo, ambos el acto y el género, que dejan que este determine sus vidas. (Estoy mirándolas directamente a ustedes, Marion Zimmer Bradley, Mercedes Lackey, Anne Bishop y Sherri Tepper).

He llegado al punto donde si el personaje femenino muestra una señal de neurosis sexual, o, es abusada por un hombre, lo dejo. La relación no volverá a ser igual, no importa que pase.

Otro género que me vuelve loca. Cuando es buena la obra, es muy, muy buena y cuando es mala, es horrible.