

## Guía del Autoescritor galáctico XIV: El bien

Magnus Dagon



En el anterior artículo de *La Guía...* cambiamos un poco el tercio y nos centramos en algo tan concreto como era emplear los títulos de nuestras obras en provecho propio, de modo que nos resultaran inspiradores o adecuados a la historia que estamos contando. Para este artículo, voy a volver a ponerme metafísico, que es algo que hago bastante a menudo (soy un tipo bastante melodramático cuando me lo propongo) y, recordando un artículo anterior, concretamente el número once, en el que hablábamos de los villanos, veremos ahora la otra cara de la moneda y hablaremos de los héroes, los buenos, como decimos en esa jerga que todos hemos empleado alguna vez para referirnos a los protagonistas de los libros y las películas.

Lo primero que quiero contar, antes que ninguna otra cosa, es que es muy, muy difícil hacer grandes personajes heroicos, de hecho es mucho más difícil que hacer grandes personajes malvados. El motivo principal es que, aunque los héroes son el motor de las historias, aquellos cuyos puntos de vista y desventuras seguimos, no son los personajes que resultan más atrayentes. Al lector, por regla general, le gusta el lado oscuro de los personajes. El motivo está en nosotros mismos y la fascinación que sentimos por entendernos.

Cada personaje es una faceta de la propia persona que lo ha creado. Una parte del autor está en él, y esto es una verdad innegable. Eso no quiere decir que haya que trivializar las cosas, por supuesto, y no por ello todo lo que un personaje haga es porque el autor lo hubiera hecho de estar en su lugar. Todos tenemos una manera de entender la vida, y un código interno, y ese código está en lo que escribimos. Puede estar por similitud o por contraste, pero está.

Es por eso que crear un personaje es una de las formas más poéticas y potentes de comunicación que existen, en mi opinión. Lo primero de todo, porque es

una comunicación indirecta, que no busca convencerte de nada. El autor se abre el pecho, saca algo de dentro y lo pone ahí, para que todo el mundo lo vea. No quiere ni desea nada a cambio al hacerlo (aunque un premio o un contrato editorial tampoco es para rechazarlo, pero esa es otra historia). Se muestra ante los demás. Y que nadie se lleve a engaño, no porque sea un personaje el que habla eso hace más fácil la tarea para el autor. Las cosas que ese personaje diga, si el autor las dice porque las siente de verdad, le resultarán extremadamente difíciles de escribir. Porque aunque nadie se haya dado cuenta de que el autor se está confesando, hay una persona a la que el autor nunca podrá engañar: él mismo. Y es que crear un personaje no sólo es comunicar algo a los demás, también es comunicar algo a uno mismo, aquel a quien la mayoría de las veces es quien menos escuchamos.

Todo este rollo viene a cuento de lo siguiente: uno de los motivos por los que un buen personaje heroico resulta una tarea tan ardua es porque hay que poner mucho de uno mismo para hacerlo. Al contrario que los villanos, que son creados por medio de una especie de fascinación externa que nunca debe convertirse en una parte de nosotros mismos, los héroes pueden ser creados por empatía. Podemos identificarnos con los héroes, y eso no es malo ni nos arruinará la vida.

El caso es que los lectores, muchas veces, no aprecian la cantidad de esfuerzo humano que conlleva la creación de un buen personaje heroico. Es curioso, pero mientras que crear un villano suele producir incluso disfrute y placer, hasta tal punto que podría llegar a considerarse una especie de terapia, crear un héroe, si es creado desde dentro, produce en muchas ocasiones aflicción y dolor. ¿Por qué ocurre así?, se preguntarán algunos. El motivo es, sencillamente, que, cuando queremos tratar a un héroe de manera realista, descubrimos que el camino del bien, lejos de estar pavimentado, se encuentra cubierto de piedras afiladas.

En el mencionado artículo undécimo de *La Guía...*, y en el anterior a ese, mencioné un fantástico libro llamado **Cómo crear personajes inolvidables** en el que, entre muchas otras cosas, se hablaba de cómo crear villanos bien dimensionados. En menor medida, también se hablaba algo de los héroes. El patrón básico es similar al de la creación de los villanos, y puestos a generalizar la siguiente es una regla universal para la creación de personajes: podemos verlos desde dentro o desde fuera.

Si vemos a un héroe desde dentro estamos inmersos en sus pensamientos, en todo lo que les llevó a convertirse en lo que son. Eso no quiere decir, necesariamente, que la historia tenga que ser contada en primera persona por el héroe, aunque muchas veces sucede así. La clave es que le comprendemos. Conectamos con él. Dentro del héroe encontramos cualidades (y defectos) que, o bien poseemos, o bien están latentes en nosotros.



Un ejemplo excelente de ello, retomando los cómics como en anteriores artículos, es Spiderman. La clave del éxito de Spiderman como héroe, al igual que ocurre en la inmensa mayoría de los personajes de la compañía **Marvel**, es su humanidad. Spiderman es un sujeto con una fuerza sobrehumana, que lanza telarañas, salta longitudes increíbles, se pega a las paredes y nunca puede ser sorprendido por la espalda. Pero todo esto se quedaría en tópicos y clichés de no ser por la tremenda humanidad que desprende Peter Parker, la identidad civil de este héroe. Al lector le acaba importando tanto lo que le ocurre a Spiderman como lo que le ocurre a Parker, y eso **Stan Lee**, su creador, lo sabía muy bien. De hecho, el elenco de personajes secundarios relacionados con Parker es uno de los pilares más sólidos del cómic.

Posteriormente el rival más directo de **Marvel**, **DC Cómics**, copió la fórmula de la humanización para dotar de trasfondo a algunos de sus personajes más emblemáticos, como Superman y Batman. De hecho, estos dos iconos poco tenían que ver en un principio con los que ahora conocemos. El Superman genialmente encarnado por **Christopher Reeve** en la película original poseía un pasado y unos secundarios que en sus primeros inicios eran, o bien inexistentes como en el caso de sus padres terrestres, o bien un adorno como era el caso de Lois Lane.

El caso de Batman es más complejo, y por eso lo he dejado aparcado de momento para hablar de la otra manera de ver a un héroe: desde fuera.

Ver a un héroe desde fuera es, en muchos casos, algo bastante cómodo desde el punto de vista del autor. El autor no se identifica con el héroe, al menos no de manera tan patente como en el caso anterior, y por eso el héroe es, digamos, una

especie de idealización. La cantidad de ejemplos de la literatura clásica y de aventuras de este caso es inmensa, desde Sandokán hasta uno de mis favoritos, Indiana Jones. Hay algo que suele unir a este tipo de personajes, y es la ausencia de evolución de los mismos. En el libro anteriormente mencionado hablan de ello con una excelente comparativa entre Indiana Jones y MacGyver.

Indiana Jones es, claramente, un personaje que no sufre evolución. Cada aventura le deja tal y como era al principio, y nada ha cambiado en términos esenciales. Eso no quiere decir que no podamos conocer parte de su pasado o de su vida privada, como cuando presenciamos en *Indiana Jones y la última cruzada* su aventura de cuando era un boy-scout o conocimos a su padre y la peculiar relación de ambos. Pero todo sigue igual para él, ya me entienden. Su sonrisa perenne, su sombrero apolillado y su látigo. Porque realmente es así como lo han deseado siempre sus creadores.

Ahora bien, Indiana Jones podía haber sido enfocado como un héroe evolutivo. Esa es una elección que todo autor puede hacer con respecto a sus héroes. De hecho, en su momento fue algo que se plantearon hacer con MacGyver. Muy seriamente, los guionistas pensaron que podían dotar al chico manitas de un pasado trágico, algo incluso que ocultar u olvidar, pero al final la idea fue desechada. Hacerle eso de repente a MacGyver implicaba mostrar casi un nuevo personaje a los espectadores, y prefirieron dejar las cosas como estaban.

El ejemplo de Batman es peculiar, porque Batman, como muchos personajes de cómic, ha sido entendido de múltiples maneras, y lo que es más importante, de manera excelente en la mayor parte de ellas. Unos pueden pensar que Batman es esencialmente un héroe visto desde fuera, ya que es así como se aprecia su apabullante puesta en escena, y como se comprende cómo puede existir un sujeto que ha decidido luchar contra el crimen usando como arma principal el miedo. Así es como lo entendió **Tim Burton**, un genio de la estética cinematográfica, y posiblemente la elección perfecta para trasladar ese punto de vista al espectador.



Pero recientemente otro director llamado **Christopher Nolan** nos ha demostrado que Batman también puede ser entendido como un héroe desde dentro. De esa manera el enfoque cambia por completo, y no sólo presenciamos la infancia y adolescencia de Bruce Wayne, sino que comprendemos sus miedos y el dolor por la pérdida de sus padres. De ese modo, lo que para **Tim Burton** era un hombre que luchaba contra el crimen usando el miedo, para **Christopher Nolan** era un hombre que luchaba contra sus propios miedos y luego decide emplearlos para dedicar su vida a la lucha contra el crimen.

Una vez hemos hablado de estas dos maneras de entender el heroísmo, me gustaría volver sobre algo que dije antes, y es que ser un héroe es un proceso doloroso. Por supuesto, será más doloroso si lo enfocamos desde dentro en vez de desde fuera. Enfocado desde fuera, uno puede ser hasta frívolo al crearlo, pero debe ser consciente de que será algo más inocuo lo que transmita, un producto de entretenimiento sin más pretensiones que esas, lo que, lejos de parecerme malo, es también altamente meritorio, por otro lado.

Sin embargo, para qué negarlo, personalmente considero más atrayente al héroe visto desde dentro. ¿Por qué? Porque, aunque es más difícil, también es más gratificante. Uno está poniendo más de sí mismo al hacerlo, está dotando a la obra de una personalidad propia muy marcada. Eso, imagino, tiene mucho que ver con el concepto que cada uno tiene de ser un héroe. Para mí ser un héroe consiste en creer en peleas perdidas y luchar sin embargo hasta el último aliento, incluso aunque eso lleve a la infelicidad o al fin de la propia vida. Los malvados, por el contrario, son los que se rindieron; ganaron confianza en sí mismos pero a cambio perdieron toda capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Se creen fuertes y poderosos, pero sólo saben otorgar dolor, porque en su interior sólo dolor conocen.

Ambos personajes son muy emocionales, pero su canalización es opuesta. Los héroes se dejan llevar por un sentimiento de compasión, y apenas conocen el

odio. Los villanos se dejan llevar por un sentimiento de odio, y apenas conocen la compasión.

Y aquí es donde quería llegar, al punto más importante. Cómo hacer un héroe, sobre todo en la fantasía y en la ciencia ficción, para ponernos ya en tema, que resulte creíble, alguien que nos dé ganas de imitar, de admirar o de desear conocer. El secreto lo sabía el gran **Kurt Vonnegut**, uno de los escritores de ciencia ficción más reaccionarios y polémicos que ha habido nunca. **Vonnegut** tenía una especie de regla, ocho para ser exactos, que funcionaban como consejos para escritores. En este caso me gustaría hablar del sexto consejo. Expresado en su lenguaje directo y sin tapujos, decía lo siguiente:

*6. Sé sádico. No importa cuán dulces e inocentes sean tus protagonistas, haz que les pasen cosas horribles (para que el lector compruebe de qué madera están hechos).*

La verdad es que no hay mucho que deba añadir a este excelente consejo, salvo que en él está encerrado el secreto de los grandes héroes: el sufrimiento.

La gente cree que los héroes se definen por las grandes cosas que hacen, pero eso no es del todo cierto. Para mí nada define mejor a Superman que el momento de la película original en el que tiene a Lois muerta en brazos y comprende que ninguno de sus poderes ha servido para salvarla, y es entonces cuando decide emplearlos para volver atrás en el tiempo y recuperar su amor perdido. Siempre se ha dicho algo que se ha puesto en boca de gran cantidad de villanos de películas y libros, y es que a la gente le gusta ver a los héroes caer. Es cierto. A mí también me gusta. Pero no me gusta por sadismo, ni por satisfacción maligna. Me gusta porque al verlos resurgir es cuando mi admiración por ellos se multiplica, más aún si me siento identificado con ellos. Como bien dice Alfred a Bruce Wayne en **Batman Begins**, «¿Sabe por qué nos caemos, señor Wayne? Para volver a levantarnos».

Y es que los lectores simpatizan con los villanos, pero lo que muchos autores no saben es que los lectores también simpatizan con los que lo han pasado mal. Con esos que, no importa lo terrible que haya sido la vida para con ellos, superan sus miserias, miran hacia delante y afrontan sus peores pesadillas.

En el caso de la ciencia ficción y de la fantasía, las torturas a las que se somete a los héroes pueden alcanzar cotas de crueldad impensables. Los límites impuestos por la realidad se diluyen, y es posible hacer cosas verdaderamente monstruosas. Algunas cosas que le he hecho a personajes heroicos de mis relatos y libros han sido, por ejemplo, involucionarles, impedirles crecer (cosa que también hizo **Harlan Ellison** en el multipremiado relato "**Jeffy tiene cinco años**") o robarles la humanidad, ya sea por medio de mutaciones o implantes mecánicos. Por supuesto, matar a un ser querido es un clásico que nunca falla, y que en el terreno de la fantasía y de la ciencia ficción tiene una variante más que perversa: hacerles comprender que su pasado es inventado, o que sus recuerdos son implantados o, más horroroso aún, que sus seres queridos nunca fueron ellos en realidad.



Resumiendo, los héroes caen. Los héroes sufren. Y muchas veces, como en las tragedias griegas, los héroes mueren de la más injusta de las maneras, esas en las que al lector se le da un vuelco el corazón al leerlas. Como cuando **Bruce Willis** es acibillado en **Doce Monos**, a pesar de haber conseguido el objetivo que se le había encomendado, o como cuando Supergirl da su vida para salvar el universo al completo y el recuerdo de su sacrificio es borrado de la mente de todos los habitantes del mismo. Algo como eso, un héroe que muere por los demás sin que los demás ni siquiera sepan que ha sido así, sin testigos de su hazaña, los define por completo.

Porque no hay tragedia en los villanos. Los villanos son monstruos que, muchas veces, deseamos ver caer. Pero la muerte de un héroe transmite un mensaje que palpita en nuestras sienes, y es que no hay recompensa para aquellos que ayudan a los demás.

Mucha gente, muchísima, piensa en los héroes como poco menos que idiotas. Eso es porque los actos de la mayoría de los héroes no conllevan su propio

beneficio y, más aún, muchas veces son perjudiciales para ellos. Es entonces cuando el astuto autor, que como hemos dicho debe ser un experto en hacer sufrir al héroe, le da la vuelta a la tortilla y encima hace parecer al héroe como un villano a los ojos de los demás. Tal vez un monstruo asesino sin alma, como muchos piensan de Ender, al que llaman con un esclarecedor seudónimo, que es mejor no revelar, en ***La Voz de los Muertos***, de **Orson Scott Card**. Tal vez sea un hombre injustamente acusado de un delito, como ocurre en muchos policiales.

Varias veces, por otro lado, he hablado con amigos acerca de personajes de libros y series, y han comentado que tal o cual personaje es «demasiado bueno». El término en sí no me gusta porque además omite la realidad de la frase al completo, que sería «demasiado bueno para ser cierto». Aquí es donde entra otro aspecto importante de los héroes, la aceptación. Un héroe, si está enmarcado en un entorno realista, lo que por supuesto incluye la fantasía y la ciencia ficción (he visto películas «reales» con entornos menos «realistas» que muchos libros de estos géneros) no estará aceptado por la sociedad en la que se enmarca. Ya sea porque actúa al margen de ella, ya sea porque sus actos no le benefician, el caso es que a la gente le gustan los héroes reales, pero sólo de lejos, por decirlo de alguna manera. El sacrificio de un héroe, que muchas veces le puede poner en contra de gente muy influyente, hace que la gente tema estar junto a él. Los héroes «realistas» son a menudo el paradigma de la soledad, justo al contrario que los villanos, que saben aprovechar los entornos en los que se considera al altruista débil y al ambicioso poderoso para ascender en su escala personal de contactos y alcanzar estatus cada vez mayores. No en vano, muchos héroes literarios son personas humildes y muchos villanos son líderes de grandes empresas y corporaciones.

Ya acabando, mostraremos algunos tipos de héroe que existen. Estos son:

**1) El Elegido.** Si hay un género donde este héroe encaja como un guante, es en la fantasía. La cantidad de libros fantásticos donde el héroe está destinado a luchar contra el mal o a abrir un sendero para los que vendrán detrás de él es incontable, empezando por los personajes centrales de casi todos los relatos de carácter religioso, ya sea la **Biblia**, el **Corán** o la mitología griega. Por lo general estos héroes son heraldos de una fuerza mayor, una fuerza que la mayor parte de las veces simboliza el bien en su estado más puro. Han sido tan usados como



abusados, y muy a menudo caen en tópicos muy manoseados. Ciertamente es un tipo de héroe que hay que saber manejar muy bien, y al que hay que aportar algo propio que lo distinga de otros del mismo estilo. Muchos autores recurren al hecho de crearles defectos y debilidades, porque en verdad muchos de estos héroes se caracterizan por parecer casi invulnerables. Otros optan, sin embargo, por describir un largo y complejo proceso de evolución durante el cual el héroe acaba aceptando su verdadero destino.

Pero no todos los Elegidos tienen por qué ser caballeros de brillante armadura. Como gran admirador de la serie **Transformers**, no puedo dejar pasar la ocasión para mencionar al personaje de Rodimus Prime, un Autobot que sustituye a Optimus Prime como líder de los Autobots. Un personaje que, pese a ser odiado por muchos seguidores de la serie, a mí me resulta más interesante que el mismo Optimus precisamente por lo que a otros no les gusta: su debilidad. Rodimus Prime es un héroe hecho y derecho, pero a veces duda de sí mismo, no cree ser el líder que debería ser, y a menudo acaba junto a la tumba de Optimus Prime, diciendo que ojalá fuera la mitad de lo que él fue. Ese humanismo del personaje (sí, se puede hablar de humanismo en un robot) y el hecho de estar a la sombra de una gran leyenda hace que se aleje de los estereotipos y tenga entidad propia.

Cabe comentar también que en un videojuego llamado **Terranigma** el protagonista es, en apariencia, un héroe elegido por las fuerzas del Orden que debe luchar para literalmente resucitar al mundo, pero una vez lo consigue descubre que



en realidad había sido engañado por el Caos, que lo único que desea es dominarlo, ya que el protagonista en realidad es un avatar del Mal sin saberlo. De todos modos, es posible que vuelva a mencionar este juego en futuros artículos puesto que resulta interesante de comentar en varios aspectos, no sólo en este.

**2) El héroe por accidente.** Justo lo contrario que el anterior. El héroe por accidente es alguien con quien sentirnos identificados, alguien que, sin comerlo ni beberlo, se ha encontrado inmerso en una situación

complicada que exige un gran aplomo por su parte y, a veces, pone a prueba su moral. Ninguno de nosotros encajamos en el perfil del elegido, pero todos podríamos encajar en el perfil del héroe por accidente, si no lo hemos sido alguna vez.

El héroe por accidente aparece muy a menudo tanto en la fantasía como en la ciencia ficción. Suele ser el pobre sujeto mediante el cual la narración sube la escala, mediante el que conocemos la realidad que el autor nos pretende mostrar, ya sea un mundo fantástico y una guerra terrible sin cuartel, ya sea un universo sorprendente e insondable que tenemos que explorar. Por eso la *space opera* encaja bien con él, y a veces la fantasía épica también, porque como ya hemos comentado, el elegido a veces resulta ser un personaje muy trillado.

Un ejemplo de ello, que no deja de ser curioso, es el de Frodo y Sam en ***El Señor de los Anillos***. Digo esto porque, aunque Frodo pueda parecer un héroe por accidente, en realidad el verdadero héroe por accidente es Sam. Frodo se ve involucrado en todo el asunto del anillo, pero no tenemos la sensación de que las circunstancias lo estén obligando del todo. Sin embargo Sam siempre va a tirón de otros, ya que Gandalf le obliga a acompañar a Frodo y a partir de ahí su lealtad a éste le hace ir a donde sea que él vaya. Es posible que este sea el motivo de que a un colectivo alto de lectores les caiga mejor Sam que Frodo, aunque seguramente habrá muchos más motivos de ello.

Otro héroe por accidente, esta vez en el terreno de la ciencia ficción, es Arthur Dent, el protagonista de la **Guía del Autoescritor...** Digo, del ***Autoestopista Galáctico***. Este pobre sujeto se ve envuelto en toda una aventura galáctica por el mero hecho de que su planeta natal, la Tierra, es arrasado para construir una vía de circunvalación de naves espaciales, y a partir de ahí no hace más que vagar de un lado para otro, sobreviviendo a duras penas. Arthur Dent es un sujeto que se deja arrastrar del todo por las circunstancias, al que nada parece salirle bien. Incluso en un libro cómico como este, **Douglas Adams** hace suya la máxima de **Kurt Vonnegut** y le hace de todo a su protagonista: le quita la casa, luego el planeta, le hace conocer a una chica que le ignora por completo...

**3) El arrepentido.** Este modelo de héroe, como pasaba con los villanos y el caído, es uno de los favoritos de los lectores. No hay un héroe más interesante que aquel que se arrepiente de lo que fue y tiene un pasado del que reniega. Pero ojo,

no hay que confundir esto con un personaje que fuera un gran villano y al que convierten luego en un héroe. Esta es una estrategia destinada a explotar un personaje y dar una excusa para otorgarle mayor protagonismo. Por ejemplo Veneno, uno de los peores enemigos de Spiderman, fue concebido como villano, pero su creciente popularidad hizo que los guionistas aprovecharan una faceta de su psicosis, su obsesión por los que él consideraba «inocentes», para otorgarle una motivación y colección propia. Sin embargo las ventas del personaje no tardaron en bajar y así se demostró que nunca hay que olvidar que héroes y villanos son, en muchas ocasiones, una simbiosis que no tiene sentido considerar por separado. Aunque siendo justos, ha habido grandes héroes que inicialmente nacieron como villanos de mucho éxito, como Ángel, un vampiro que aparecía en ***Buffy Cazavampiros***.

Lo interesante de estos personajes es la incógnita que se crea en torno a su pasado. Cómo de malvados eran, o qué les hizo cambiar. O, incluso, si no volverán a caer en las redes del lado contrario. De estos héroes conviene no abusar, sobre todo en novelas donde aparecen muchos personajes al mismo tiempo.

Hay muchos personajes de este tipo en ambos géneros, aunque uno de mis favoritos quizás sea Spike Spiegel, el protagonista de ***Cowboy Bebop***, un cazarrecompensas que se dedica a vagar en su nave por la galaxia y que tiene un peculiar sentido del honor. El pasado de Spike no está exento de puntos oscuros, pero precisamente descubrirlos es lo que le hace más interesante.

**4) El héroe desencantado.** También podríamos llamarle «el socarrón». Ese que parece que no cree en nada pero, a la hora de la verdad, es un tipo con un corazón que no le cabe en el pecho. Es importante aclarar que aunque lo pareciera éste no pertenece al tipo anterior, puesto que los otros fueron realmente auténticos villanos cuyo pasado ya nunca podrán borrar de su conciencia. Este héroe suele dedicarse a negocios clandestinos, como el contrabando o el juego, pero tiene, digamos, una línea muy bien definida que no llegará a pasar nunca. A veces le pierde el orgullo, y en general es reticente a meterse en



asuntos ajenos. El problema que estos héroes tienen es que deben evolucionar hasta ser verdaderos altruistas so pena de no resultar convincentes, pero una vez lo han hecho, ya no poseen muchas de las características que les hacían interesantes.

El ejemplo canónico es, sin duda, Han Solo. Caradura, bocazas, egocéntrico... Alguien que aparenta ser frío e indiferente pero finalmente muestra su verdadero rostro al final de **La Guerra de las Galaxias**, cuando ayuda a Luke Skywalker disparando a la nave de Darth Vader. Sin embargo, a partir de **El Imperio Contraataca**, su protagonismo se enfría bastante, puesto que ya no tiene apenas sorpresas que ofrecer, y Luke pasa a convertirse en el personaje central de la historia. A veces el problema que tienen héroes como este es que deben dejar el paso a otros personajes, a riesgo de robarles protagonismo.

**5) El santurrón.** Un subtipo de héroe muy concreto: alguien que es la inocencia personificada. Tanto que le toman el pelo constantemente. Teniendo en cuenta los géneros en los que nos movemos, a veces se han empleado robots y especies alienígenas en la ciencia ficción y razas en la fantasía para esta clase de héroes.

Gran parte de los bondadosos robots de **Asimov** responden a este patrón, al igual que la peculiar raza de los Kender en las **Crónicas de la Dragonlance**. Pero a veces no hace falta irse tan lejos para encontrar memorables personajes de este estilo. El soldado Zanahoria, protagonista de **¡Guardias! ¿Guardias?** De **Terry Pratchett**, o Charlie Gordon, el discapacitado protagonista del emotivo libro **Flores para Algernón** de **Daniel Keyes**, son una muestra de que también entre los seres humanos estos héroes tienen cabida.

**6) El duro.** Este es otro que despierta pasiones. El que va de malo pero en el fondo no lo es, aunque ha sido curtido en numerosas malas experiencias. Sabe lo que quiere y cuándo lo quiere, no se engaña a sí mismo como el héroe desencantado y tampoco tiene por qué haber sido un monstruo en el pasado como el arrepentido. Tiene cabida en todos los géneros, porque se puede decir que es un personaje universal, aunque claro, algunos como la novela negra le acogen con los brazos abiertos, con lo que eso supone, por ejemplo, para el *cyberpunk*.

Aunque el ejemplo que deseo poner proviene de la fantasía, y se trata de Geralt de Rivia, cazador de monstruos, medio hombre medio mutante, al que casi

todos temen pero respetan, y que ha peleado con toda clase de seres empleando sus dos espadas, la de hierro para matar hombres y la de plata para matar bestias, un detalle que personalmente siempre he considerado un toque genial por parte del autor, el polaco **Andrzej Sapkowski** (hay vida más allá del habla inglesa).

Con esta última tipología casi termina ya el artículo. Sólo deseo hablar de dos personajes que me parecen ejemplares desde el punto de vista de los héroes.



Ambos personajes aparecen en **Monster**, un fantástico manga que ha recibido, entre otros, el prestigioso **premio Shogakukan**, que se otorga al mejor manga del año. El primero de estos personajes es el Doctor Tenma, un médico que, yendo en contra de todos los directivos de su hospital e incluso de su novia, decide operar a un niño que entró en su quirófano antes que el alcalde, con lo que el niño vive y el alcalde muere. Este hecho, que le reporta gran cantidad de problemas en el trabajo, vive además su momento más dramático cuando diez años más tarde

Tenma descubre que Johan, ese niño al que ha salvado, se ha convertido en un monstruo asesino y maquiavélico, tan carismático que puede llegar a convencer a otros de que maten por él o incluso se suiciden. Tenma, arrastrado por la culpa y perseguido por la policía por creerle autor de los crímenes de Johan, jura que detendrá al monstruo que él mismo salvó en el pasado.

El Doctor Tenma es un personaje crucial para la serie. Su bondad sería exagerada para muchos, pero es precisamente esa bondad extrema la que refuerza la premisa de la misma, pues sólo alguien así podría hacer frente a una encarnación del mal tan acusada como Johan.

El otro personaje es aún más especial para mí. Su nombre es Grimmer. Sin entrar en muchos detalles, pues la historia de Grimmer es uno de los misterios principales de la serie, sólo deseo decir que para mí este hombre es alguien que ejemplifica el modelo del héroe que lo ha pasado muy mal en su vida, tan mal que a veces es incapaz de comunicarse con otros porque no sabe cómo tratar a las personas. Sin embargo, a pesar de ello, no deja de intentarlo y de mostrar siempre

que puede una sonrisa, incluso aunque él mismo sienta muchas veces esa sonrisa como falsa.

Personalmente Grimmer es un personaje que adoro porque me siento muy identificado con él, incluso en lo referente a la dificultad de comunicación con otros. Muchos de los héroes de mis historias son como Grimmer, personas a las que nadie reprocharía nada si decidieran darle la espalda al mundo, pero que aun así intentan vivir sus vidas a costa de lo que sea. Como comenté en el artículo hablando acerca de los villanos, hubo un tiempo en el que fui alguien muy amargado que hizo cosas de las que no me siento nada orgulloso. Afortunadamente cambié, pero no volví a ser el que era antes. Ahora, más que nunca, aprecio a los que ayudan a los demás, porque soy muy consciente de que ese no es el camino fácil. Y también admiro enormemente a los que son «demasiado buenos», o «tan buenos que parecen idiotas». La bondad, la verdadera bondad, no la máscara que usan algunos, es un don precioso que, como ya se comentó antes, muchas veces no hace más que traer problemas al que lo posee. Pero eso es lógico, porque como todo lo precioso, es difícil conservarlo intacto.

Desde entonces no tengo miedo a arriesgarme a hacer algo que creo bueno y que me consideren un tonto por ello. Y sobre todo, me alegra poder volcar esa sensación en los protagonistas de los relatos más recientes que escribo.

Y con esta última reflexión, me despido. No olviden que cualquier sugerencia de temas para futuras actualizaciones será bienvenida en [dagon.magnus@aroba.com](mailto:dagon.magnus@aroba.com). Sean buenos y nos vemos en la actualización que viene.