

Personajes

Creación y desarrollo de personajes usando los arquetipos de Jung o los caracteres dominantes para dar a tus personajes mayor credibilidad, solidez y realismo. También sirve para diferenciarlos o darles carisma. Utiliza los arquetipos del Viaje del héroe para que tu historia tenga todos los elementos de los profesionales.

- [Arquetipos de Jung](#)
- [Arquetipos del Viaje del héroe](#)
- [Arquetipos de las Diosas griegas](#)
- [Crear un buen personaje](#)
- [Crear a un Monstruo \(o el malo\)](#)
- [Caracteres dominantes](#)
- [Personajes creíbles](#)
- [Peculiaridades de los personajes](#)
- [Tabla de arquetipos según su carácter](#)
- [Herir a tus personajes](#)
- [Sentimientos y emociones](#)

Arquetipos de Jung

Los arquetipos conforman el carácter y la manera de actuar, así como algunas experiencias y recuerdos de nuestros primeros antepasados, según Jung. Esto **implica que no nos desarrollamos de manera aislada al resto de la sociedad, sino bien al contrario, el contexto cultural nos influye incluso en lo más íntimo**, transmitiéndonos esquemas de pensamiento y de experimentación de la realidad que son heredados.

Cuando centramos la mirada en un personaje, **los arquetipos pasan a ser patrones emocionales y de conducta** que tallan nuestra manera de procesar sensaciones, imágenes y percepciones como un todo con sentido. Para Jung los arquetipos se acumulan en el fondo de nuestro inconsciente colectivo para formar un molde que le da significado a lo que nos pasa y así poder clasificar a cada persona y etiquetarla como lo que creemos que es.

Desde la psicología moderna hasta el mundo del marketing, pasando por el desarrollo de guiones o creación de personajes; los arquetipos de Jung juegan un papel fundamental en su estructura.

El cuidador

(+) Proteger y cuidar. Hace cosas por los demás. Generoso, desinteresado, empático, reconfortante.

(-) Vivir a través de los demás. Teme ser egoísta.

El Cuidador suele ser el personaje "madre" que se preocupa por otros personajes. Asumen el rol de proteger y cuidar a los demás. Son compasivos y generosos y suelen sacrificarse para que otros consigan su objetivo.

La mayor motivación de los personajes cuidadores es ayudar a los demás y proteger durante la historia. El aspecto negativo sería el egoísmo o recibir ingratitud de otros personajes que no sepan apreciar su sacrificio y generosidad.

EJEMPLOS: Mary Poppins, Moscú (Casa de Papel), Marlin (Padre de Nemo), Rubeus Hagrid, Thanos, Petyr Baelish (GoT).

MARCAS: Danone, Mapfre o Médicos Sin Fronteras.

El creador

(+) Desarrollar cosas, crear, innovador, soñador, imaginativo, autentico.

(-) Teme ser mediocre. Perfeccionista.

El Creador es un personaje que tiene mucha creatividad e imaginación. Suelen ser artistas, escritores o músicos, y buscan expresarse y desarrollar sus ideas.

El creador suele ser el personaje inventor o visionario. Además de imaginar las cosas también se caracterizan por hacerlas. Su aspecto negativo sería ser tan perfeccionista que no llegase a terminar nunca su obra.

EJEMPLOS: MacGyver, Charlie (Lost), Daredevil, Samwell Tarly (GoT), Voldemort,...

MARCAS: Apple, Lego.

El explorador

(+) Aventurero, liberal, innovador, viajar, descubrir, auténtico, independiente.

(-) Vago, conformista, teme vagar sin rumbo, vagabundo.

El explorador experimenta cosas nuevas de forma libre. Busca una vida mejor y más auténtica. Siempre está buscando aventuras por doquier y por eso su mayor temor es una vida planificada o rutinaria.

Su aspecto negativo sería que no quiere que le encierren y busca el auto-descubrimiento a través de un viaje físico. El explorador también se conoce como el peregrino. Su mayor debilidad puede ser vagar sin rumbo fijo y convertirse en un inadaptado y un vagabundo.

EJEMPLOS: Indiana Jones, Locke (Lost), Ariel (Sirenita), Arya Stark, Thor.

MARCA: Virgin, RedBull.

El héroe

(+) Sacrificado, incondicional, superación, disciplinado, competente, coraje.

(-) Arrogancia, teme ser débil o vulnerable, confiado.

El héroe es un personaje que quiere demostrar su valía a través de actos valientes y heroicos. Su necesidad es hacer un mundo mejor y para conseguir su fin no se da nunca por vencido, independientemente de las probabilidades. Por eso estos personajes suelen ser guerreros, rescatadores, soldados o jugadores de equipo.

El héroe tiene una carga, tiene que estar siempre demostrando su propia valía a través de actos valientes. Eso le lleva a ser arrogante y a estar siempre buscando batallas en las que luchar. Teme que lo vean vulnerable o débil y, sobre todo, que piensen que es un cobarde.

EJEMPLOS: Harry Potter, ShereKhan (malo), Daenerys Targaryen, Luke Skywalker,...

MARCAS: Nike, Duracell.

El inocente

(+) Sencillo, puro, auténtico, optimista, de confianza, prometedor.

(-) Infantilismo, teme ser castigado, aburrido.

El inocente es un personaje optimista cuyo peor miedo es hacer algo malo. Busca hacer las cosas correctas y a menudo con una cierta inocencia ingenua sobre ellas. También son personajes demuestran fe y optimismo en una historia.

Viven atrapados en un mundo paradisíaco y no son muy conscientes de la crudeza de este mundo. Viven la ingenuidad de una vida de mentira. Son personajes que siempre piensan que las cosas van a salir bien, como exageradamente optimistas.

EJEMPLOS: Claire (Lost), Mónica la inspectora en La Casa de Papel. Sansa Stark, BlancaNieves.

MARCAS: Coca-Cola, McDonalds y Disney.

NOTA: Existe un sub-arquetipo que no pertenece a Jung, sino al EGO que se llama el Huérfano y resulta muy interesante conocerlo ya que aparece en multitud de historias. **Lo encontrarás al final del documento.**

El bufón

(+) Espontáneo, alegre, divertido, impulsivo.

(-) Ser superficial o embaucador. Pierde el tiempo. Teme ser aburrido.

El bufón disfruta de su vida y quiere pasar un buen rato. Es un personaje que le gusta hacer reír a los demás con sus bromas, y genuinamente quiere hacer del mundo un lugar mejor. Son personajes juguetones, graciosos y muy alegres que piensan que la vida solo se vive una vez, por lo que intentan disfrutar cada instante.

Su debilidad aparece intentando no parecer un aburrido, el bufón tiende a ser frívolo y a no tomarse nada en serio, pudiendo hacer perder el tiempo a los demás.

EJEMPLOS: Hugo (Lost), Timón y Pumba, Deadpool, Loki, Tyrion Lannister, Chandler de Friends.

MARCAS: Fanta, Oreo y Donettes.

El amante

(+) El elegido, sensual, apasionado, seductor, romántico, íntimo.

(-) No ser amado, soledad. Que se aprovechen de él. Indulgente.

El amante busca su otra mitad, o al menos, algo para llenar el vacío. Suelen ser apasionados y comprometidos. Aman de corazón y disfrutan cuando están en una relación. También buscan tener un ambiente rutinario como un trabajo o un entorno equilibrado que les ayude a mantenerse en su zona de confort.

Pero los amantes tienen la debilidad que temen no ser deseados o no queridos. Les debilita querer ser más atractivos para los demás y complacer a todos, sufren el riesgo de perder su propia identidad. Y su mayor temor es la soledad y no ser amado, por eso a veces pueden convertirse en una marioneta en manos de otros.

EJEMPLOS: Shannon y Kate en Lost, Jasmine, Ron Weasley, Cruella Devil (Mala), Cersei Lannister.

MARCAS: L'Oreal, Häagen-Dazs y Martini.

El mago

(+) Innovador, creativo, obsesionado, controlador, cualificado, espiritual.

(-) Manipulador o egoísta.

El mago es un personaje visionario que entiende la forma en que funciona el mundo. A los personajes magos le encanta encontrar soluciones beneficiosas para todos y por eso usan su poder para transformar la parte oscura de las cosas. Pero al mismo tiempo, tienen miedo a las posibles consecuencias negativas no deseadas de todos sus actos. Un mago tiene un conocimiento extenso del sistema y puede trazar planes como un estratega, un atraco y tener previstos todos los riesgos que puedan surgir. Su debilidad son los imprevistos, ya que significa que no los ha pensado bien y eso puede hacer terminar mal un plan.

El aspecto negativo va ligado a su debilidad y es que harán lo imposible para que su plan salga hacia adelante y por eso a menudo se vuelven manipuladores. Buscan que los sueños se hagan realidad pero a veces a un costo muy grande.

EJEMPLOS: Profesor (Casa de Papel), Campanilla, Steve Jobs, Melisandre (GoT), IronMan, Albus Dumbledore.

MARCAS: Axe, Absolut Vodka.

El hombre corriente

(+) Amigable, abierto, sociable, respetuoso, honesto, empático, auténtico, práctico.

(-) Teme ser rechazado, marginado o soledad.

El hombre corriente es el personaje que quiere pertenecer más que nada. Temen quedarse afuera y estar solos. Es socialmente inteligente, ya que sabe qué cualidades resaltar para poder encajar con los demás y cuales esconder para pasar desapercibido. Son los típicos personajes como el vecino de al lado, la chica del lado de tu mesa, esa amiga que descuidas si no está o la mayoría silenciosa.

El hombre corriente puede llamarse como el realista, el buen hijo o el buen vecino, este arquetipo suele tener los pies en la tierra y ser empático. Su debilidad es cuando pierde su propia identidad al tratar de encajar. Evita situaciones que puedan ser comprometidas o nocivas y si hace falta, vende su personalidad para adaptarse sin llegar a ser un chaquetero.

EJEMPLOS: Jin (Lost), Bilbo Bolsón, Jon Snow.

MARCAS: Ikea, Ebay y Seat.

El rebelde

(+) Derrocar lo que no funciona. Libre, independiente, disruptivo.

(-) Teme ser ineficaz o impotente, cruzar al lado oscuro.

El Rebelde es un personaje que quiere cambiar las cosas que no funcionan sin miramientos, básicamente porque las reglas están destinadas a romperse. Para eso no importa utilizar cualquier método, como interrumpir, destruir o llamar la atención.

Si bien pueden comenzar con un buen objetivo en mente, cruzan fácilmente la línea de la rebelión al crimen. Y son peligrosos porque destruyen todo aquello que no les conviene o no comprenden, para protegerse de posibles amenazas. Suelen ser retratados como revolucionarios o inadaptados.

EJEMPLOS: Jack Sparrow, Sawyer (Lost), Tokio (Casa de papel).

MARCAS: Diesel, Desigual, MiXta, Harley Davidson.

El gobernante

(+) Controlador, líder, independiente, fuerte, responsable, estable.

(-) Teme ser derrocado. Convertirse en tirano. Confiado.

El gobernante quiere control y crear una comunidad o una sociedad exitosa en la que pueda mandar. Es el típico personaje que no quiere perder. El típico líder ganador de un equipo, el jefe de una empresa, el rey, el político o la modelo influencer.

Desean ejercer el poder, tener el control y alcanzar el éxito. Su aspecto negativo es ser superado por otros, ser derrocados o perder y para eso pueden volverse autoritarios convirtiéndose en tiranos.

EJEMPLO: Ben Linus (Lost), Rob Stark, Elsa (Frozen), el Rey de la noche.

MARCA: Mercedes-Benz y Rolex.

El sabio

(+) Desea encontrar la verdad, maestro, experto, analítico, racional, escéptico.

(-) Teme ser engañado, detallista sin actuar.

El Sabio usa su inteligencia para analizar el mundo en busca de la verdad. Tratan de comprender lo que está a su alrededor, la gente, la forma en que las cosas funcionan, las leyes del universo. Temen la ignorancia y pasan mucho tiempo estudiando y reflexionando. Su mayor deseo es encontrar la verdad. Como el doctor House, cuya mayor motivación no es salvar a la gente sino encontrar el origen de cada enfermedad.

Su aspecto negativo es ser un ignorante o al menos ser tachado de ello. Algunos sabios solo estudian sin actuar en consecuencia, analizando la situación sin llegar a trazar un plan de actuación. Es el típico personaje experto, investigador, consejero, pensador, filósofo, académico y maestro.

EJEMPLOS: Gandalf de El señor de los anillos, Sherlock, Varys (GoT), Bella (Bella y Bestia), Jafar, Hermione Granger.

MARCAS: Google, Wikipedia y CNN.

El huérfano

(+) Crece ante las heridas, puede ser catalizador o accionador de una historia.

(-) Malcriado, sin asumir responsabilidades, ataca a quien lo ayuda, hipocondríaco.

El Huerfano es el cinico, la personalidad que ve cual de nuestras cualidades debe sacrificar o esconder para que le acepten. Trata de protegerse de sentirse abandonado, heridos o victimas. Para ello, se vale incluso de tretas o conocimiento que a nivel consciente no sabe ni que lo posee, por lo que se convierte en un valioso defensor del bienestar a ultranza, negando a veces la posibilidad de nuevas experiencias por miedo a no salir bien parado de ellas.

Sabe que desea ser cuidado y atendido, un deseo natural para el niño que lleva en su interior. Quiere que otras personas o Dios se ocupen de él, pero se da cuenta que nadie vendrá a cuidarlo o rescatarlo. Tendrá que hacerlo él mismo. Es la victima, espera recibir un trato especial y ser eximido de vivir y por lo tanto de asumir responsabilidades, porque ha sido victima o porque es tan frágil. Ataca incluso a aquellas personas que están tratando de ayudarlo, incluso haciéndose daño a sí mismo.

EJEMPLOS: Personajes adolescentes, personajes que se quejan continuamente: Ariel (la sirenita), el pitufo gruñón.

MARCAS: Ninguna (claramente).

Arquetipos del Viaje del héroe

En [El viaje del héroe](#) de Joseph Campbell también se habla sobre que toda buena historia incluye a los mismos tipos de personajes. Más concretamente hablamos de **7 tipos de personajes que se repiten en cada una de las mejores obras**. Estos tipos de personajes o arquetipos pueden ser literales (el héroe puede ser un héroe) o simbólicos (el héroe puede ser una ama de casa que lucha por tirar su familia adelante), por lo que servirán para cualquier género literario.

Los personajes nos conducen a través de la historia con sus propias acciones y forman un pilar fundamental en el desarrollo de una novela o película. Cada uno de ellos definen aspectos que desempeñarán dentro de una obra como arquetipos. Estos pueden cambiar a lo largo de la historia o combinar varias características a la vez.

Visita en [ESTRUCTURAS - El Viaje del héroe](#), para saber más sobre las 12 etapas en los que estos arquetipos tienen cabida.

1-Héroe

El héroe será el referente para tu público y con quién deberán conectar. Es el eje de la trama, toda historia cuenta con un héroe o heroína, **alguien común y corriente en un principio para identificarse con la audiencia** debido a las circunstancias que sufre, por sus motivaciones y deseos.

Es un rol que busca evolucionar aunque él no lo sepa o no lo quiera y que recorre el camino para transformarse en héroe. Ejecuta las acciones decisivas de la historia, sacrificando algo valioso para continuar en su travesía. Tanto tu público como el héroe, aprenderán las normas de este nuevo mundo que les permitirán salvar lo que más quieren. **El héroe no debe ser perfecto**, incluso podrías crear un antihéroe, un desgraciado con situaciones negativas en sus espaldas.

2-Mentor

El mentor es el personaje que guiará al héroe enseñándole la forma en la que el mundo nuevo opera, sus reglas y que habilidades aprender. El mentor **es un héroe que ya ha recorrido su propio viaje**. No se limita a un único personaje y puede tratarse de un enemigo.

Por lo general, los héroes tienen miedo de dejar el mundo conocido y salir de su zona de confort, una vez que el héroe está en camino el mentor desaparece. A partir de entonces el héroe deberán luchar sin su ayuda.

3-Aliado

Gracias al aliado, el héroe superará los retos de su camino, ya que en la mayoría de ellos serán tan grandes que una sola persona no podrá superarlos. Es el típico personaje que distrae a los guardias. El que se le acude un plan brillante o el que ayuda al héroe a cargar un tesoro. Además, el viaje puede volverse un poco aburrido si no hay con quien hablar. Recuerdas a Viernes de Robinson Crusoe, era un coco con una cara pintada. Era su aliado.

Otro punto a favor es que la lealtad y la admiración que el aliado siente por el héroe. A veces suele acabar en romance y de aliado pasa a pareja.

4-Heraldo

El heraldo es la **llamada del héroe hacia la aventura**. Anunciar la necesidad de cambio en la vida del héroe y de los sucesos venideros. Es el catalizador que pone en movimiento la trama. No es obligatorio que sea un personaje, puede tratarse de un objeto como una carta o un evento catastrófico que provoque la llamada al héroe que de otra forma nunca hubiera emprendido.

Los heraldos aparecen de forma breve en la historia ya que su principal cometido es hacer de catalizador para que el héroe emprenda su viaje. Puedes usar tantos heraldos como necesites y así mostrar nuevos desafíos o rumbos por recorrer.

5-Tramposo o bufón

El tramposo es un personaje que hace travesuras y proporciona alivio cómico. Cuando los tiempos son oscuros o tensos, el tramposo le da a la audiencia un bienvenido descanso. El bufón tiene una visión diferente del mundo y ayudará al héroe haciendo preguntas sobre la trama o alguno de los otros personajes. El bufón no se limita a hacer bromas, estamos hablando de **un embaucador cuyo principal rasgo es la picaresca**.

Tiene su propio quehacer u objetivo para la trama o subtramas.

6-Cambia formas o camaleón

Este personaje **transforma el rumbo de la historia**. Es el arquetipo más complejo de todos y sirve para no dar descanso a los lectores, para mantenerlos en tensión y no saber qué ocurrirá a continuación. A veces empiezan como un aliado acompañando al héroe para traicionarlos, los villanos que en realidad están del lado del bien o el bufón que finalmente se descubre como mentor.

Los "cambia formas" benefician la historia al crear relaciones interesantes entre los personajes y para agregar tensión a las escenas en las que solo hay aliados creando desconfianzas para preguntarnos cuál es su verdadero objetivo y **no será hasta el final cuando lo descubramos** .

7-Guardián del umbral

La frontera entre el mundo conocido y lo desconocido se llama umbral. **El guardián impide el progreso** y la entrada del héroe al nuevo mundo. El guardián pone a prueba al héroe antes de que se enfrente a sus grandes retos. Pueden aparecer en cualquier momento de la historia, pero siempre bloquean una entrada o un borde de cualquier tipo. El enfrentamiento con el guardián sirve para medir fuerzas antes de continuar por otros derroteros. Siempre encontraremos alguno antes de atravesar un umbral.

8- Sombra

La sombra representa **las ideas contrarias al héroe**, es una proyección de él si fracasa en su viaje, también es todo lo opuesto al mentor. Existen para crear amenazas y conflictos y darle al héroe algunas dificultades. Como muchos otros arquetipos, la sombra no tiene que ser personajes específicamente malo, sino que puede ser otro personaje con el mismo objetivo que el protagonista.

La sombra le muestra a la audiencia que tan bajo podría llegar a caer si llegan a caer en el camino equivocado y ayuda a resaltar sus conflictos internos. Esto que hace que, al final, el éxito del héroe sea más significativo.

Arquetipos de las Diosas griegas

Según Jean Shinoda Bolen, psiquiatra, escritora y conferencista, clasifica cada mujer en una diosa griega diferente. La doctora Bolen pudo identificar que las mujeres tenemos siete tipos de personalidad que corresponden más o menos, a cada una de estas diosas.

Estos arquetipos los podemos usar para nuestras historias, ya que ayudarán a que los personajes tengan más cualidades, parezcan más realistas y en definitiva sean más creíbles.

Las Diosas vírgenes

Atenea

Las Ateneas son muy mentales, inteligentes, astutas, de mente penetrante, buenas consejeras porque su juicio no está contaminado por las emociones, son muy prácticas y están muy centradas en la realidad.

Profesiones: Ejecutivas, Secretarias o mano derecha de directivos, Directoras de medios de comunicación, empresas, Profesoras.

- Resuelve los conflictos a partir de su inteligencia e intuición.
- Es inteligente, realista y diplomática.
- Es una mujer exitosa en lo laboral.
- El matrimonio es una alianza más. Por eso, busca hombres poderosos, triunfadores y ambiciosos, sin profundizar en los sentimientos.
- Suele usar una coraza.
- Sacrifica el amor por el deber.
- Debería tener un poco más de Afrodita para disfrutar de los placeres de la vida.

Ejemplos reales: Margaret Thatcher, Angela Merkel.

Ejemplos de ficción: Mary Poppins, Once de Stranger Things.

Hestia

Cuando una mujer está inspirada por este arquetipo es capaz de poner el foco de concentración en el interior; llevar a cabo las tareas domésticas fluyendo con ellas, sin necesidad de perseguir ningún objetivo externo, como Artemisa o Atenea. Las mujeres Hestia florecen en conventos y comunidades espirituales y religiosas.

Profesiones: Religiosas, Místicas, Sanadoras.

- Es la diosa del hogar.
- Es una mujer que se siente realizada a través de las labores de casa.
- Su virtud es tener una mirada interna, una contemplación en soledad.
- Una mujer Hestia crea un orden pacífico, sentido de confianza y tranquilidad.
- Es la diosa virgen, que no acepta las pretensiones de los hombres.
- Debe cultivar la expresión, para no ahogarse con sentimientos guardados.
- El ego de la mujer no está en juego.

Ejemplos reales: Sor Lucía Caram, gurús espirituales femeninas...

Ejemplos de ficción: Sister Act, Ghost.

Artemisa (Diana)

Una mujer movida por el arquetipo de Artemisa es autosuficiente, independiente, se centra y concentra en los objetivos sin que nadie del exterior la desvíe de ello.

Profesiones: Empresaria, Política, Deportista, Pionera en cualquier campo, Directora de asociaciones y grupos feministas.

- Es independiente y no necesita a un hombre para sentirse completa.
- Se le mide a todos los objetivos, compite para ser la mejor.
- Uno de sus defectos puede ser precisamente esa desconexión de su parte femenina, de su temor a ser mujer y considerar al hombre como su enemigo.

Ejemplos reales: Brigitte Bardot

Ejemplos de ficción: Brave, Vaiana/Moana de Pixar.

Las Diosas vulnerables

Perséfone

Una mujer movida por Perséfone cumple el rol de la hija y es una mujer receptiva que espera a que los acontecimientos sucedan en la vida, a diferencia de Artemisa y Atenea. PERSÉFONE fue la única hija de Zeus y Démeter. Fue raptada por Hades, el dios del inframundo. Su madre, Démeter, detuvo las cosechas amenazando a la humanidad, hasta que Consiguió que Zeus enviara a Hermes al mundo subterráneo y Hades devolviera a Perséfone.

Profesiones: Psicoterapeutas, Analistas de sueños, Astrólogas, Médiums, Videntes, Psíquicas, La eterna estudiante.

- Es complaciente en la acción, pero pasiva en su actitud.
- Vulnerable, complaciente, a la espera de su príncipe azul.

- Es muy cercana a su madre.

Ejemplos reales: Natalie Wood.

Ejemplos de ficción: La Cenicienta o Blancanieves.

Deméter

Es la diosa de las cosechas y de la maternidad en la mitología griega, es el instinto que mueve a una mujer a tener hijos. La vida de una mujer movida por el arquetipo de Démeter tiene sentido y ella se realiza cuando puede ser madre, bien sea biológica o pueda nutrir de otro modo; espiritual o físicamente.

Profesiones: Enfermeras, Comadronas, Pediatras, Maestras, Sanadoras.

- Es una mujer que desea ser madre y su vida se llena a través de los hijos.
- Es perseverante y obstinada.
- Se siente abandonada a medida que los hijos crecen y buscan su independencia.
- No pone límites y hace por los otros más de lo que debe.
- Logra equilibrarse cuando asume de que no es una mujer omnipotente.

Ejemplos reales: Sofia Loren.

Ejemplos de ficción: Madre forzosa, La señora Doubfire, Volver.

Hera

Es la diosa del matrimonio. Cuando una mujer está movida por el arquetipo de la diosa HERA, consorte real de Zeus en el Olimpo griego, buscará un marido, ya que encontrará sentido al hecho de estar casada, y de ese modo se sentirá realizada.

Profesiones: Hera solo puede ser esposa y, si trabaja, lo hará a la sombra de un hombre al que garantizara lealtad absoluta.

- Tiene un gran anhelo de casarse, de tener una relación seria; pero si no hay matrimonio está incompleta.
- Es el arquetipo de las relaciones largas.
- Es incapaz de dejar un mal matrimonio.
- Debe evitar que la rabia y el dolor la destruyan, sino canalizarlas en un nuevo comienzo.

Ejemplos reales: Isabel la Católica, la reina Victoria.

Ejemplos de ficción: Isabel la Católica, The Queen, The Crown.

La Diosa transformadora

Afrodita

Cuando es arquetipo de Afrodita está presente en una mujer, esta se enamora con frecuencia y facilidad. Una mujer Afrodita tiene un atractivo sexual y posee un magnetismo personal que atrae a otras personas dentro de un campo cargado eróticamente, que potencia la toma de conciencia sexual y sube el "voltaje". Afrodita constituye una tremenda fuerza para el cambio. A través de ella fluye la atracción, la unión, la fertilización, la incubación y el nacimiento para una nueva vida.

Profesiones: Actrices, Novelistas, Viajeras, Periodistas, Pintoras, Poetisas, Músicas.

- Disfruta de su sexualidad.
- Todas sus actividades se inundan de creatividad.
- Es impulsiva y no piensa en las consecuencias.
- Ama intensamente.
- Tiende a ser promiscua e infiel.
- Puede sufrir mucho por los hombres pues se enamora fácilmente.
- Necesita cualidades de Hera para potenciar su fidelidad, de Artemisa para ponerle límites y de Atenea que la haga reflexionar antes de actuar.

Ejemplos reales: Marilyn Monroe, Lady Diana de Gales.

Ejemplos de ficción: La típica chica Jame Bond.

Crear un buen personaje

¿Cómo un buen personaje?

Crear un personaje es fácil, pero que el personaje sea realista ya es más difícil. Muchos autores se inspiran de personas que conocen o imaginan cómo actuarían ellos en diferentes situaciones, pero hay más.

Y hay más, porque para que un personaje sea realista debes dotarlo de fallos. Sí, todos tenemos defectos y cometemos pecados

Puntos para crear un buen personaje:

1. **Nombre:** ¿Cómo se llama? Dale un nombre, aunque sea la persona sin nombre, seguro que su madre al nacer le llamó de alguna manera.
2. **Descríbelo brevemente:** tampoco hagas descripciones muy extensas, simplemente cuatro rasgos para poder utilizar.
3. **Apodo:** ¿qué frase lo identifica? o indica el apodo tiene.
4. **Edad:** cuantos años tiene el personaje.
5. **Arquetipo de Jung** al que puede asociarse. Si utilizas la trama del viaje del héroe, indica en este punto qué **arquetipo del viaje del héroe** puede asociarse más a este personaje.
6. Escoge un par de **caracteres dominantes** que identifiquen al personaje.
7. Crea una **personalidad** a partir de los caracteres dominantes. Por ejemplo si es un gafe mujeriego, seguramente que podrás crear una personalidad como que nunca le sale ligar con chicas o siempre falla en alguna cosa.
8. Crea la **descripción física**, si lleva algo puesto o tiene alguna marca o cicatriz, tatuaje...
9. **Virtudes y defectos del personaje.** Los personajes reales tienen virtudes y defectos. Igual que las personas que te rodean, nadie es 100% bueno o malo. Explica lo que le gusta o detesta. Sus valores, actitudes o talentos.

TRUCO: Dale a tu personaje un vicio oculto o una secreta motivación (celos, amores del pasado, pasiones o fobias extrañas,...).

10. Explica **sobre su vida.** En que trabaja ¿qué hace y por qué?
11. ¿Qué **relación tiene con la historia?** ¿Qué objetivos tiene? ¿Qué relación tiene con el conflicto?
12. **Busca una imagen** de alguien que se parezca. Aunque parezca innecesario, mentalmente te ayudará a recordar como es.

Busca en las otras paginas de esta wiki más información para hacer que tus personajes triunfen!

Crear a un Monstruo (o el malo)

¿Cómo crear al malo malísimo?

Muchas veces caemos en el error (o no) de que nuestros malos son personajes normales con un objetivo diferente a nuestro protagonista. Y sí, fundamentalmente así es. Pero, ¿y si dotamos a nuestro malo con un pasado? Una explicación de porqué tiene ese objetivo contrario a nuestro protagonista le dará un contexto y unos objetivos más sólidos en los que el público se podrá plantear el: ¿y si tiene razón?

Pasos para crear al malo:

1. **El nombre:** dependiendo del tipo de obra el nombre del malo podrá tener un nombre de persona o un nombre horroroso. Es decir, si el malo es un espectro maligno, si ese espectro una día fue persona, dale un nombre de persona, luego ya veremos como le llaman (el apodo). Si el espectro maligno creció de la nada, por ejemplo en un laboratorio, dale el nombre del proyecto o del conjuro. No sé si me explico. El nombre de origen. El malo puede no ser corpóreo, igual es uno mismo o sus miedos. El malo en la película de Joker, es su aguante contra todo lo malo, el al final revienta y se convierte en lo que es.
2. **El apodo:** Ahora sí, ahora dale el nombre horroroso que le quieras dar. Como la gente lo conoce o como la gente lo llama. El "puñetazos", el "broncas", el macarra de la esquina, Voldemort o Darth Vader (cuyo nombre originario era Anakin Skywalker).
3. **Edad:** Va bien para contextualizar al malo.
4. **Arquetipo de Jung:** Por muy malo que sea, seguro que puedes categorizarlo como un arquetipo de Jung. Muchas veces suelen ser héroes que se han pasado al lado oscuro, gobernantes o rebeldes. Pero puede ser cualquier arquetipo. ¿Te imaginas un malo cuidadoso? Bien podría ser una madre obsesiva con los cuidados de su hijo adolescente o podría ser un gobierno que quiere proteger tanto a las personas que las controla y lo convierte en un gran hermano.
5. **Arquetipos del Viaje del héroe:** En este punto sí que el malo, será la sombra en los arquetipos del viaje del héroe. Podrías poner otros malos de inferior rango y estos sí pertenecerían al tramposo, el cambia-formas o el guardián del umbral, pero la sombra sería el monstruo final.
6. **Caracteres dominantes:** Establece un par de caracteres dominantes para mejorar su voz y actos. Si es colérico, cada vez que tu protagonista consiga algo, romperá los platos o lo que tenga al alcance.

7. **El miedo que tiene:** Todo el mundo tiene un miedo o un secreto que guarda. Aquí radica el éxito de la creación de tus personajes. Lo que hará que sean creíbles aunque sean monstruos. No hay nadie invencible. ¿Que miedo tiene? Darth Vader, por ejemplo redime su objetivo al ver como el emperador tortura a su hijo. El miedo a no dejar descendencia si se puede llamar así.
8. **La amenaza que provoca:** El monstruo o el malo, provocan a las demás personas una amenaza o un miedo muy diferente al miedo del propio malo. La amenaza de Darth Vader, era que controlarían el universo y todos tendrían que rendir cuentas al mismo emperador. Igual que la amenaza de Sauron o todos los malos que quieren controlar el mundo. Otras amenazas pueden ser perder la custodia de un hijo, o perder todo el dinero apostado.
9. **Su objetivo:** Detallar muy bien cual es el objetivo del malo y el objetivo del héroe. Igual es el mismo, si por ejemplo son dos equipos que quieren ganar la liga. Pero el camino que eligen será diferente. Y en este punto debes especificar claramente que hará para conseguir su objetivo.
10. **Sus impurezas o pecados:** Igual que todo el mundo tiene miedos, todo el mundo ha cometido pecados. Extorsión, muerte, robo, etc.. ¿Qué pecados o impurezas tiene en el pasado o en el presente tu malo?
11. **Aspecto físico:** Dale un aspecto físico. No siempre debe ser oscuro e intimidador, podría ser un hombre de negocios elegante o una modelo de pasarela.
12. **Atmósfera en la que se mueve:** ¿Vive en una cueva en una isla abandonada o en una casa en las afueras? Detalla donde vive, donde planea sus fechorías, donde le gusta estar y con quien.
13. **El umbral:** Explica la relación que tiene con la historia. En que momento se relacionan la historia y el malo y por supuesto, el protagonista.
14. **Su historia pasada:** Que hizo que el malo sea malo. ¿Tuvo una mala infancia, recibió golpes de pequeño, le duele una caries, es un personaje despechado, etc? En resumen, cuenta porqué decidió ser malo. Que sea creíble y que la gente pueda sentir empatía con él.

Caracteres dominantes

Los caracteres dominantes de un personaje ayudan a diferenciarlo de los demás. Ayudan al escritor a ver cómo debe actuar dicho personaje y por lo tanto saber siempre cual será su objetivo de vida. Dotar a los personajes de los caracteres dominantes hace que sean más creíbles y más reales, cosa que hará que el público conecte más rápidamente con tu historia.

Vividor

Es hedonista y su único objetivo es disfrutar a toda costa. Evita las responsabilidades.

Superviviente

Su instinto siempre le permite salir adelante de algún modo. Mientras hay vida hay esperanza.

Mártir

Se sacrifica por una causa. Es capaz de soportar grandes sufrimientos por un fin superior.

Mística

Despegada de la realidad, busca ideales trascendentales en todo. Es espiritual y elevada.

Gafe

Le persigue la mala suerte, pero da suerte al resto. Inspira ternura en los demás.

Niña

Una mujer inmadura y desvalida a la que hay que cuidar porque elige no valerse por sí misma.

Jugador

Siempre acepta los retos. Desprecia la adversidad y le motiva la recompensa.

Visionario Inventor, profeta, científica.

Adelantada a su tiempo, siempre estimula a los demás

Confabulador

Usa el engaño para lograr que los demás hagan lo que ella quiere. Cambia de aliados a menudo.

Juez

Es medidora y racional, siempre usa el juicio para encontrar explicaciones a todo. Es una gran defensora de la justicia

Fanático

Dedica su vida a una causa en la que cree firmemente y sacrifica todo por ella, incluso a quienes le rodean

Líder

Ella dirige las situaciones para evitar el caos. Le gusta organizar y confía mucho en su propio juicio.

Arquitecto

Se esfuerza por construir algo de valor, fundar un pueblo, crear una compañía o de alguna forma dejar un legado imperecedero

Ligón, llamativo

Pícaro, un mujeriego o simplemente un ligón. Adoras a la gente y te encanta que un público receptivo. Te encanta aún más impresionarles. Hacer espectáculo.

Matón

Te encanta atormentar a los débiles. Las cosas siempre tienen que salir como tú quieres, y no toleras a los que te contraríen. El poder y la fuerza son todo lo que respetas.

Bufón

Constantemente buscas el humor en cualquier situación y siempre te esfuerzas por luchar contra la marea de la depresión dentro de ti mismo. Animar gente.

Serio, antipático

Te tomas todo en serio y encuentras poco humor en la vida. Juzgas con escepticismo.

Perverso

Tus creencias, motivaciones y sentido de la decencia son antítesis completas del status. No eres tanto un rebelde sin objetivo como un pensador independiente que no pertenece a la sociedad en la que creciste.

Protector

Siempre tratas de ayudar a los que te rodean, esforzándote por influir en las necesidades y pesares de los desgraciados.

Rebelde

Eres descontento, iconoclasta y librepensador recalcitrante. Tienes una mentalidad tan independiente y una voluntad tan libre que no estás dispuesto a unirse a ninguna causa o movimiento particular.

Solitario

Eres el tipo de persona que siempre está sola, incluso en medio de una multitud. Eres el vagabundo, cazador y lobo solitario.

Tradicionalista

Eres una persona ortodoxa, conservadora y extremadamente tradicional. Lo que te bastaba cuando eras joven te basta ahora. Casi nunca cambias.

Aficionado

El Aficionado está interesado en todo, pero no se concentra en nada. Revolotea de idea en idea, de pasión en pasión y de proyecto en proyecto sin acabar nada.

Ansioso de elogios

Tu valía depende totalmente de la opinión de los demás. Ansías aprobación y alabanzas y recurrirás a cualquier cosa para conseguirlas, incluso arriesgando las cosas que aprecias o a ti mismo.

Ansioso de emociones

Vives buscando ese momento de peligro, en el que te invade una descarga de adrenalina y te sientes vivo de verdad. Adicto al peligro.

Autista

Ocultas tus secretos a los demás. Nadie tiene tu entera confianza. Más importante: ocultas tu verdadero yo. Cualquiera que te comprenda podrá hacerte daño, así que nadie debe ver tu verdadero ser, y ni siquiera acercarse.

Autócrata

Debes tener el control total de la situación, el control total sobre los que te rodean y el máximo control posible sobre el destino, el tuyo y si es posible, el de los demás. El control es lo único que comprendes; es a lo que rindes culto.

Egoísta

Solo le importa una cosa: él mismo. A cada uno lo suyo, y si los demás son incapaces de protegerse ese es su problema. No tiene porqué tratarse de un matón; simplemente se niega a sucumbir a las quejas de los demás.

Celebrante

Gozas con tu causa. Ya disfrutes con la batalla, el fervor religioso, la derrota de sus rivales o con la lectura, este placer te da fuerzas para resistir a la adversidad. Si tienes la ocasión, satisfacerás tu pasión en la medida de lo posible. Al contrario que el Fanático, no actúas por sentido del deber, sino por entusiasmo.

Científico

La existencia es un rompecabezas que puede ayudar a montar de nuevo. Un Científico examina metódicamente toda situación y maniobra, buscando resultados y pautas lógicas.

Competidor

Te mueve la necesidad de ganar a toda costa. La emoción de la victoria es la única que reconoces; es lo que te impulsa a seguir siendo lo que eres. Ves la vida como una competición y la sociedad como ganadores y perdedores.

Confidente

Comprendes a la gente y, lo que es más importante, te gusta la gente. Eres un colaborador que escucha y aconseja. Las personas se confiesan ante ti y, a cambio, tú les das consejo.

Conformista

Eres un seguidor. Tomar el mando no es tu estilo. Te es fácil adaptarte, armonizar, obedecer y conformarte con cualquier situación en la que te encuentres. Te orientas hacia la estrella más brillante, la persona que te parece la mejor, ligando tu suerte a la suya. Para ti es difícil y desagradable ir contra la corriente o rebelarte.

Crítico

Nada en el mundo debería aceptarse sin un escrutinio y examen exhaustivos. Nada es perfecto y hay que señalar los defectos para que se conozca realmente lo bueno. Tus baremos son muy elevados para todo e insistes en que se cumplan. Fomentas en los demás los mismos ideales, porque la laxitud y los criterios poco exigentes reducen la calidad de vida para todos.

Director

Desprecias el caos y el desorden y tiendes a hacerte con el control de la situación y a organizarla con el fin de suprimir la anarquía. Te gusta estar al mando, vives para organizar y habitualmente te esfuerzas por hacer que todo funcione con suavidad.

Honesto

Tienes un temperamento moderado y te guardas a toda costa de decir mentiras y de robar. Te educaron para vivir honrada y abiertamente y para ser bueno con los demás.

Idealista

Los Idealistas creen –verdadera, loca y profundamente– en una aspiración o moralidad superior. El objeto de su idealismo puede ser algo tan pragmático como el triunfo final de la Camarilla o tan amorfo como el bien absoluto, pero la creencia está ahí.

Masoquista

Te gusta forzar las fronteras y ver cuánto puedes aguantar: cuánto dolor puedes tolerar antes de desmayarte. Obtienes cierta satisfacción al sufrir humillaciones e incluso mutilaciones.

Mediador

El mundo está lleno de gente que quiere cosas. Algunos tienen lo que otros desean y estarían dispuestos a conversar para llegar a un trato, pero no saben cómo empezar.

Monstruo

Reconoces que eres una criatura de la oscuridad y actúas como tal. La maldad y el sufrimiento son herramientas que empleas allá donde vas, y no hay perversidad, mentira o dolor con el que no se atreva.

Optimista

“Todo es siempre para bien”. Ese es el lema de tu vida y sabes que, si puedes mantener el ánimo y dejar de preocuparte, tus problemas acabarán por desaparecer. Algunos te llaman necio, pero incluso ellos tienen que admitir que tú eres más feliz que ellos.

Pedagogo

Has estudiado en unos cuantos sitios, has visto unas cuantas cosas y por el camino te has enterado de una o dos cosas; y te gusta contarle a todo el mundo lo que has aprendido. La enseñanza es tu vocación, aunque no necesariamente tu profesión. Transmitir lo que has aprendido, para el beneficio de los demás.

Perfeccionista

No puedes soportar la imperfección, ni en los demás ni mucho menos en ti mismo. No puedes tolerar a los que no se esfuerzan al máximo para que todo en su vida sea correcto e impecable.

Planificador

Todo lo que haces está planificado. Apenas hay nada que hagas espontáneamente. A menudo, tus planes son largos y complicados, y a veces van más allá de la vida de los mortales implicados en ellos. Los detalles deben ser exactos, ya que crees que una desviación conllevaría la ruina.

Pusilánime

La forma sensata de ocuparse de los problemas es quitarles su blanco. Aunque puede que algunas personas te acusen de hundir la cabeza en el suelo. Evitar un problema o situación sin ocuparte de él. Siempre puedes culpar a otro.

Rutinario

Estás entregado a la ininterrumpida rutina de tu existencia y te niegas a hacer nada que comprometa tu rutina y las prácticas que hayas establecido. Evitar las decisiones.

Impostor

Tu máxima aspiración es encontrar a alguien que sea más poderoso que tú y convencerle de que cuide de ti. A cambio, le servirás, adorarás y seguirás. Harás todo lo que te diga, a menos que te haga correr un gran riesgo. En cualquier tipo de situación poco clara, te mantendrás al lado de la persona que parezca ser más fuerte, poniéndote de su parte, efectuando diversos servicios imprescindibles y, en general, tratando de congraciarte.

Soldado

El Soldado no es un seguidor ciegamente leal. Aunque existe para recibir órdenes, no las acepta incondicionalmente. Más independiente que un Conformista, pero demasiado vinculado a la idea del mando para ser un Solitario.

Vanguardista

Siempre debes estar en primera línea; quieres ser siempre el primero que se entera de una noticia, un baile. Nada te hace sufrir más que oír noticias de segunda mano o que otra persona te hable del nuevo grupo de la última hornada.

Tacaño

Subgénero del egoísta. Usurero que solo ama el dinero.

Romántico

Va en busca del amor. Alguien que ha imaginado fruto de las películas que ha visto. Todo lo hace para encontrar a esa persona que ni conoce ni sabe que aspecto tiene.

Personajes creíbles

¿Cómo ganar credibilidad en tus personajes?

¿Tus personajes no tienen suficiente personalidad? ¿Tienen falta de credibilidad o parecen copiados?

Sigue estos pasos y verás como tus personajes adquieren personalidad, parecen reales y crean atracción a tu público.

¿Qué objetivo tiene?

Es bueno para la credibilidad de un personaje que tenga un objetivo, un ideal, una meta o un sueño. ¿Qué persona no tiene al menos uno? Un personaje que carece de objetivos no conectará con el lector. Por otra parte, hay que decir que hay muchos tipos de objetivos, incluso el de tener una vida «normal» puede ser un objetivo.

Rasgos positivos o negativos

Ningún personaje conectará del todo con el lector si no tiene rasgos positivos o negativos. Nadie es perfecto y el público lo sabe. Si existe alguien así, totalmente bueno o absolutamente malo, solo será para poder confirmar esta regla. Una persona (un personaje) caracterizado solo por rasgos negativos o positivos resulta, además de poco creíble, muy poco humano y muy poco interesante de seguir.

Búscales un dilema

Las dudas y los dilemas ofrecen la posibilidad al personaje de errar o acertar, pero sobre todo, de tomar una decisión. La vida del personaje será mejor cuanto más y mejor simule esa sucesión de decisiones que deberá tomar.

¿Qué pasado tiene?

No sería creíble un personaje sin pasado que ha llegado de la nada. Otra cosa es que el lector no conozca ese pasado, pero del mismo modo que no existen las personas sin pasado, no deberían existir los personajes sin pasado. No es obligado que el autor dedique una extensión determinada de su obra a la exposición de ese pasado, no al menos de manera seguida o detallada, pero sí que ese pasado se trasluzca en el transcurso de las acciones y de los diálogos del personaje en cuestión.

El demonio está en los detalles – Nuestro Devil, de Story Devil

Haz que el personaje luche contra sus demonios interiores, así harás que resulte más cercano y más creíble para el público. Seguir un régimen de adelgazamiento, o intentar dejar de fumar, de beber o de consumir drogas, o de robar o de cometer delitos de sangre o, peor aún, de intentar gobernar. Igual que ideales y objetivos en la vida hay de muchas clases, demonios interiores también los hay de muchos tipos y tamaños. Sean estos cuales sean, lo importante es que supongan un conflicto interior que resulte increíblemente difícil de superar para el personaje.

Peculiaridades de los personajes

Aquí te mostramos un listado de peculiaridades que puedes asociar a tus personajes para hacerlos más creíbles. Piensa que las personas reales somos complejas por lo que asociar una peculiaridad de estas o parecidas dará más realismo a tus personajes.

Si no sabes por donde empezar, piensa un número entre 1 y 220 y empieza a asociar peculiaridades.

1. Tinta su pelo colores diferentes.
2. Mezcla muchos sabores de helados.
3. Investiga los cultos para divertirse.
4. Solo escucha música de rap extranjera.
5. Tiene una voz clara y agradable.
6. Tiene un tic en el ojo.
7. Tiene una cicatriz muy visible.
8. Hace dos nudos en sus zapatos.
9. Lo escribe todo en un diario.
10. Mastica constantemente chicle de menta.
11. Tiene una extraña perforación oculta en...
12. Usa una gabardina todos los días.
13. Habla de una manera antigua.
14. Lleva una bolsa de semillas de girasol.
15. Está obsesionado con el brillo.
16. Fuma todo el tiempo.
17. Lleva consigo una baraja de cartas del tarot.
18. Habla francés cuando está enojado.
19. Usa solo un color de ropa
20. Tiene una manía extrema a las moscas y las quiere matar.
21. Es un teórico de la conspiración.
22. Cree en extraterrestres.
23. Cree en los unicornios.
24. Cree en el monstruo del Lago Ness.
25. Lleva dos relojes.
26. Cuenta cada paso que da.
27. Recoge de cupones de descuento.
28. Tiene miedo a los ventiladores de techo.
29. Odia ducharse.
30. Constantemente se descontractura el cuello.

31. Se tira de la oreja cuando está nervioso.
32. Habla solo en tercera persona.
33. Se niega a conducir.
34. Colecciona botones antiguos.
35. Se desmaya en momentos aleatorios.
36. Rompe sus articulaciones con frecuencia.
37. Obsesionado con el historial familiar.
38. Siempre tiene una mano en el bolsillo.
39. Usa calcetines que no coinciden.
40. Lleva demasiado maquillaje.
41. Se peta granos en público.
42. Compra impulsivamente bufandas.
43. Se desintoxica todo el tiempo.
44. Tiene que separar los alimentos.
45. Habla de un amigo raro que tuvo.
46. Bebe jugos détox todo el día.
47. Es un ermitaño.
48. Tiene que estar en las redes sociales las 24 horas, los 7 días de la semana.
49. Hace pastel de manzana todas las semanas.
50. Usa botas de nieve todos los días.
51. Solo escucha un álbum de música.
52. No puedo dormir sin usar el hilo dental.
53. Solo ve espectáculos de delincuencia británica.
54. Todo el año lleva porta-esquí.
55. Solo bebe jugo de arándano.
56. Tiene una colección de tableros de ajedrez.
57. La lengua puede tocar la nariz.
58. Es un coqueto o ligón.
59. Compra cada nueva revista de moda.
60. Se niega a ir al médico.
61. Lloro por todo.
62. Le encanta la música country y metal.
63. Se hace un tatuaje para nuevas relaciones.
64. Come pasta china cada día.
65. Solo puede dormir con las luces abiertas.
66. Cubre tatuajes diariamente con maquillaje.
67. Nunca sueña.
68. Se ríe en momentos serios.
69. Recoge semillas de la calle.
70. Se puede lamer el codo.
71. Se enlaza con sus propias revistas.
72. Tiene solo una oreja llena de perforaciones.
73. Tiene tirantes con bandas de lima.
74. Entra en la moda callejera japonesa.
75. Juega videojuegos clásicos.
76. Vuela las cometas profesionalmente.

77. Empieza a ser calvo.
78. No celebra las fiestas.
79. No es sordo pero solo habla en lenguaje de signos.
80. Lleva un reloj de bolsillo antiguo.
81. Constantemente está comiendo mezcla de frutos secos.
82. Siempre tiene que cerrar las puertas dos veces.
83. Extremadamente supersticioso.
84. Paga para que le lean las palmas mensualmente.
85. Aprende idiomas para divertirse.
86. Hace problemas de matemáticas por diversión.
87. Es obsesivo con la gramática y la ortografía.
88. Celebra las fiestas muy temprano.
89. Reproduce música en voz alta mientras compra.
90. No recuerda los nombres de nadie.
91. Tiene todos los muebles de cuero negro.
92. Tiene un fetichismo de pies.
93. Experto en ubicaciones geográficas.
94. Ha memorizado todos los Reality shows.
95. Mira repeticiones de ciencia ficción todas las noches.
96. Secretamente quiere comenzar una banda de música.
97. Secretamente quiere estar solo para siempre.
98. Secretamente quiere plantar un bosque.
99. Es voluntario de cocina para gente pobre.
- .00. Odia las flores con fervor.
- .01. Usa solo terciopelo.
- .02. Habla en hashtags.
- .03. Tiene un falso acento molesto.
- .04. Usa audífonos en todas partes.
- .05. Usa mejunjes raros para el pelo.
- .06. Se hace un horrible corte de pelo cada mes.
- .07. Come carne cruda.
- .08. Usa sandalias durante todo el año.
- .09. Usa pantalones cortos de gimnasia durante todo el año.
- .10. Nunca arregla las ralladuras ni bultos de su coche.
- .11. Tiene una colección de cepillos para el cabello.
- .12. Cambia las sábanas todas las noches.
- .13. Tiene cuentas en todas las redes sociales.
- .14. Hace papiroflexia.
- .15. Tiene un tatuaje en la axila.
- .16. Tiene un bigote cuidado.
- .17. No sabe deletrear en absoluto.
- .18. Tiene un dedo extra.
- .19. Habla con extraños online.
- .20. Diseña botas de lluvia para divertirse.
- .21. Al conducir se pasa un rato mirando los espejos.
- .22. Es un editor de enciclopedia en línea.

- .23. Es un entrenador de juegos en línea.
- .24. Se blanquea las uñas de los pies.
- .25. Tiene un presupuesto extremadamente detallado para sus necesidades.
- .26. Vive solo para Halloween.
- .27. Tiene una colección de insectos.
- .28. Conduce un coche fúnebre por diversión.
- .29. No tiene buena higiene bucal.
- .30. Escupe en público.
- .31. Siempre estrena ropa nueva.
- .32. Tiende a tener mala suerte.
- .33. Cree en el Karma.
- .34. Lleva demasiado perfume.
- .35. De niño se sacó el máximo curso de guitarra.
- .36. Tiene una ardilla por mascota.
- .37. Diseña logotipos y páginas web para primos.
- .38. Piensa en "si dice tal o pasa cual, haré esto o lo otro".
- .39. Siempre pide señales a los dioses.
- .40. Tiene muy mala letra.
- .41. Tiene miedo a las cámaras de seguridad.
- .42. Intenta abrazar a todas las personas.
- .43. Usa demasiado lenguaje técnico.
- .44. Habla con insultos o palabrotas.
- .45. Cita de libros a menudo.
- .46. Tiene amigos sin hogar.
- .47. Come papas fritas en el desayuno.
- .48. No es religioso pero usa un rosario.
- .49. Toca la tuba.
- .50. Pone queso en todo.
- .51. Hace demasiadas bromas.
- .52. Usa gel para todo incluso para cabello.
- .53. Solo paga en monedas.
- .54. Una época fue de una secta.
- .55. Curiosear cuando conoce gente nueva.
- .56. Suele tener hipo.
- .57. Guarda en su PC todo lo que encuentra por internet.
- .58. Se mastica la lengua como tic.
- .59. Aún tiene un teléfono rotatorio.
- .60. Lleva muchas pulseras.
- .61. Roba cubiertos de los restaurantes.
- .62. Habla más fuerte de lo normal y se acerca mucho.
- .63. Quiere tener siempre el último modelo de teléfono.
- .64. Le dan miedo los payasos.
- .65. Baila desnuda cuando está sola.
- .66. Miente sobre su edad.
- .67. Se niega a visitar hogares de ancianos.
- .68. Le gusta sentarse al parque a ver pájaros.

- .69. Colecciona y tiene afición a los trenes.
- .70. Tiene hoyuelos atractivos en las mejillas.
- .71. Se frota mucho la barbilla.
- .72. Tiene mucha cirugía plástica.
- .73. Saca a pasear un gato todas las mañanas.
- .74. Lleva siempre el coche impecable, sin mota de polvo.
- .75. Lleva el amuleto de la suerte en el bolsillo.
- .76. Siempre usa una falda escocesa.
- .77. Se guarda el chicle detrás de la oreja.
- .78. Siempre lleva coleta.
- .79. Tiene mucho vello corporal.
- .80. Viste ropa de plástico.
- .81. Todavía usa la guía telefónica.
- .82. Le gustan mucho las mandarinas y come siempre.
- .83. Merienda cada tarde lo que su madre le prepara.
- .84. Se afeita las cejas.
- .85. Camina con una cojera sin lesiones.
- .86. Lleva un patinete eléctrico con AirPods y barba hípster.
- .87. Usa WhatsApp mientras practica yoga.
- .88. Miente sobre que hace bricolaje.
- .89. Tiene toda la casa llena de mierdas compradas en los viajes.
- .90. Sonríe solo con los ojos cerrados.
- .91. Siempre que puede hace posturoo.
- .92. No puede hablar con alguien que le haya insultado u ofendido si antes no se disculpan.
- .93. Necesita más espacio personal de lo acostumbrado, y cuando no se lo respetan, se pone muy nervioso.
- .94. Mira a los ojos demasiado fijamente.
- .95. Se pone nervioso cuando le miran a los ojos.
- .96. No tolera que le toquen, ni siquiera familia o amigos cercanos.
- .97. Toca demasiado a los otros personajes.
- .98. Los ojos de tu personaje siempre están fijos en cicatrices o marcas visibles, aunque sepa que es de mala educación.
- .99. Pronuncia mal muchas palabras.
- !00. Emplea un vocabulario demasiado elaborado.
- !01. No tiene sentido del humor y no entiende ningún chiste.
- !02. Critica constantemente a los otros personajes.
- !03. Tiene una enfermedad crónica que quiere ignorar pero que no puede obviar.
- !04. Se muerde las uñas y suele hacerse heridas.
- !05. Fuma demasiado.
- !06. Es torpe y no deja de golpearse.
- !07. Se cruje los nudillos cuando está nervioso.
- !08. Tiene facilidad para dislocarse huesos.
- !09. Siempre llega demasiado temprano a todos sitios y tiene que esperar un rato a solas.
- !10. No puede pisar las rayas de los pasos de cebra al cruzar.
- !11. Es incapaz de decir tacos o maldecir.
- !12. No puede vestir nada que no sea de un color concreto.

- !13. Viste muy llamativo.
- !14. Tiene una fijación con la limpieza.
- !15. Tiene una obsesión con el orden y la simetría.
- !16. Cree en el horóscopo.
- !17. Es incapaz de recordar las caras de otros personajes nuevos.
- !18. Tiene muy mala memoria.
- !19. Es descuidado y pierde muchas cosas.
- !20. No sabe contar historias.

Tabla de arquetipos según su carácter

	Innovación Creatividad	Pasión Emociones	Poder Liderazgo	Prestigio Respeto	Confianza lealtad	Mística comunicación	Alerta Cuidado
Innovación Creatividad	El Anarquista cambia fácilmente, alarmante, caótico	La estrella de rock atrevido, artístico, no sigue normas	El líder inconformista pionero, irreverente, emprendedor	El creador de tendencias , Innovador, selectivo, progresivo	El artesano deliberado, piensa las cosas, pensativo, flexible	El provocador Inteligente, experto, contemporáneo	El práctico prolífico, minucioso, perseverante
Pasión Emociones	El catalizador Sociable, energizante, Pensamiento rompedor	El dramático teatro, emotivo, sensible	El carismático dinámico, inclusivo, atractivo	El talentoso expresivo elegante Con inteligencia emocional	El amado promocionado, leal, sincero	El misterioso perspicaz, perceptivo, considerado	El organizado atento, dedicado, eficiente
Poder Liderazgo	El agente cambiante Inventivo, moderno, autopropulsado	El cabecilla de los vándalos motivador, enérgico, irresistible	El agresor dominante, déspota, dogmático	El maestro ambicioso, entrenado, confidente y seguro	El Guardián destacado, genuino, de pie firme	El cerebritito metódico, intenso, autosuficiente	El defensor proactivo, advertido, de voluntad fuerte
Prestigio Respeto	El vanguardista original, emprendedor, pensador	El sabio perspicaz, distinguido, con conocimiento	El victorioso respetado, competitivo, orientado a los resultados	El imperial arrogante, frío, superior	El primera clase Clásico, establecido, mejor rendimiento	El arquitecto Habilidoso, moderado, fino y pulido	Aprendiz Intelectual, disciplinado, sistemático

Confianza lealtad	El evolutivo curioso, adaptable, de mente abierta	El auténtico Accesible, confiable, fidedigno	El solemne dignificado, estable, trabajador	El diplomado juicioso, sutil, capaz	El viejo guardia Predecible, seguro, inamovible	El ancla Protector, útil, analítico	El buen ciudadano con principios, preparado, concienzudo
Mística comunicación	El arma secreta ágil, modesto, independiente	El delicado Diplomático , autosuficiente, consciente, toque sutil	La Fuerza escondida realista, intencionado, al punto	El guardia real elegante, astuto, discreto	El búho observador, seguro, ecuánime	El candado No muestra emociones, introvertido, concentrado	El arquero Da en el blanco, razonado, pragmático
Alerta Cuidado	El compositor estratega, afinado, juicioso	El coordinador constructivo , organizado, práctico	El as Decisivo, incansable, directo	El jefe Productivo, habilidoso, detallado	El mediador firme, compuesto, estructurado	El detective Claro, preciso, metodoso	El obsesionado con el control Compulsivo, impulsivo, exigente

Herir a tus personajes

Herir a tus personajes dará a tu historia más continuidad. Nadie se interesa por una trama donde nunca pase nada. El hecho que los protagonistas sufran creará empatía con tu público y los enganchará hasta saber si consiguen superar las adversidades.

1. Utiliza el antagonista

El antagonista, enemigo o el malo será quien moleste y entorpezca los avances de tus protagonistas. Esfuérzate en perfilar un buen antagonista, dale rasgos creíbles, no caigas en el maniqueísmo simplón o en el típico malo. Tu antagonista puede que no sea una mala persona, simplemente tiene un objetivo opuesto al de tu protagonista. Olvídate del bien y del mal.

2. La dificultad más grande

Tu personaje y tus lectores, han de ser conscientes de la dificultad a la que tu personaje se enfrenta. "Si pierdes este partido de básquet, no podrás acceder a la universidad" por ejemplo.

Como autor, puedes ajustar esa dificultad, hacerla más pesada, más ligera...depende de ti, depende de la ocasión o del ritmo narrativo. Cuanto mayor sea, mejor. Si tu personaje falla en su misión perderá a su esposa, su familia, su trabajo, sus hijos o todos los misiles nucleares del mundo serán disparados a la vez.

3. Sobre probabilidades

Cuanto peor sean las dificultades más engancharás a tu público. Nos gusta ver a la gente en apuros, nos gusta ver cómo se supera una situación complicada.

Imagina que tu personaje debe combatir solo un ejército de mutantes zombis que están sincronizados mentalmente. A eso se le llama una tarea titánica, y es lo que diferenciará a tu personaje del resto de ciudadanos de su ciudad. La gloria está vencer a este ejército.

No hay una ley que te obligue a salir vencedor siempre. Tu protagonista puede fallar o puede que no sepamos nunca como terminará.

4. Decisiones, decisiones...

Obliga a tu personaje a tomar decisiones. Haz que sus opciones sean diametralmente opuestas: tu personaje debe decidir entre el amor a su patria o el amor a su familia, o haz que decida entre ciencia y religión.

5. Utiliza el elemento secreto: El buah, el nononó, o el ¿en serio?

Dale a tu personaje **un secreto oscuro**: un romance prohibido, algún tabú, algo que transgreda toda norma (legal, ética o moral). La revelación de ese secreto podría (y de hecho lo hará) destruir toda su vida. No tengas miedo de la basura, mójate, en este mundo los mojigatos no van al cielo.

"Rosario, amor mío, si descubren que eres un hombre, ya no podré protegerte". El personaje luchará por proteger su secreto y tú como autor lo harás para revelarlo... porque debes ser malo.

6. Frena a tu protagonista

¿Cómo freno a mi protagonista?

Muy fácil. Cada vez que tu personaje consiga lo que quiere (un tesoro, un ascenso, una chica, la olla de oro al final del arcoíris) le pegas un buen quantazo. Haz que lo pierda, haz que no lo desee, haz que no lo pueda aprovechar...

No caigas en la tortura fácil. Dale pequeñas alegrías en su camino al fracaso: "no he conseguido la olla de oro, pero he encontrado las huellas de los duendes. Podemos seguirlos".

7. Revisa la lista de cosas que no quiero

Algunos dicen que se puede definir a un personaje por lo que quiere. Tú, como autor, puedes utilizar la parte opuesta de esa frase. Define a tu personaje por lo que no quiere.

Coge a tu personaje por las orejas, y observarlo con atención, búscale 5 cosas que no le gustan, que no quiere, o que teme; no quiere que su esposa lo deje, no quiere perder su trabajo, no quiere que unos magos malvados le roben el tesoro.

Ahora tu trabajo como genio del mal o autor, es hacer que estas cosas sucedan (o puedan) suceder en cualquier momento.

8. Victoria amarga

Cuando tu personaje consiga el tesoro, ¡oh no! ¡Está maldecido! Vamos a morir todos.

La Jungla de Cristal está llena de victorias amargas. John MacClane se pasa toda la película sufriendo las putadas de los guionistas, pon trabas en su camino, no dejes que gane fácilmente.

Intenta que cada victoria sepa a ceniza.

9. El narrador como ladrón.

Todo el mundo tiene algo que ama. Descubre que ama tu personaje, y róbaselo. Así de fácil.

«Lo siento querido personaje, pero durante el incendio, perdiste tu casa, a tu esposa, y esas cartas secretas que te iban a dar un poder». Una vez hagas esto, tienes dos posibilidades: Lo ha perdido para siempre implica que el personaje se transforme, evolucione y deba aprender a vivir con la pérdida; o solo momentáneo y la historia sigue intentando recuperarlo.

10. Tic, tac. Tic, tac

Si quieres volverme loco, si quieres verme sudar, ponerme rojo, temblar, enfadarme y maldecir. Si quieres ver cómo se me hinchan las venas de las sienes hasta estallar, dame una pantalla o una misión en un videojuego con un reloj que marca el tiempo que te queda. No lo soporto, es superior a mí.

Hazle eso a tu personaje.

Ponle a toda esa historia, a esa meta, a ese destino, un tiempo limitado. "Tienes una semana para salvar a tu suegra secuestrada, si no lo consigues la matarán" ;) "Tienes 10 minutos para desactivar la bomba o esta explotará y morirá todo Manhattan".

11. Hierde pero sin matar

Hiere a tu personaje, haz que sangre, muestra que no es perfecto. Las imperfecciones harán que tu personaje parezca real. Y por lo tanto el público asociará su dolor y podrá estimar lo que puede llegar a sufrir. Una manera muy fácil de joder a tu personaje es esa. Herirlo. Herirlo. Herirlo. (Intenta no matarlo).

12. La traición

La traición de un ser querido siempre es más dolorosa que cualquier cuchillo. Una traición justo antes que termine el segundo acto, cuando parece que todo se va a solucionar es perfecta para entrar al tercer acto.

13. Rompe las piezas

Piensa en tu vida como en un puzzle, todo aquello que te define como persona, son pequeñas piezas que van encajando hasta formar tu personalidad, tu vida, lo que eres.

Imagina ahora eso en tu personaje: amante, deportista, escritor, músico de jazz, cazador de duendes. Coge la mayoría de esas piezas y quítaselas una a una, o varias a la vez.

Destruye lo que es, haz que se replantee todo, ¿por qué debería seguir adelante?, ¿Cómo se reconstruirá a sí mismo?

14. No des nada por sentado

Una versión más profunda de la anterior: coge esas cosas que tu personaje cree saber puede ser sobre su familia, el estado, su infancia... y rompe todos sus paradigmas. El mejor momento al que

puedes llegar es cuando tu personaje se derrumba por que toda su vida se ha desmoronado. Ahí, es cuando el público empatiza y los engancha.

Todo lo que tu personaje sabe sobre la vida en general, será erróneo.

Tu personaje deberá reaccionar, ya no puede vivir como antes. Deberá evolucionar.

15. Triángulo amoroso

El triángulo amoroso. El viejo, usado y sobrevalorado triángulo amoroso. No te preocupes, como todo en la vida, lo vintage funciona.

Eso sí, funciona si se sabe usar.

Marcelo está enamorado de Milagros, y lo ha estado desde que eran niños. Pero Milagros tiene pareja, Fran. Marcelo debe enamorar a Milagros y hacer que se desenamore de Fran.

Además no tienes porque parar en un trío. Puede ser un rombo amoroso, o cualquier cosa que se te ocurra.

Sentimientos y emociones

1. Ira

- Herido
 - Apenado
- Amenazado
 - Celoso
 - Atacado
- Lleno de odio
 - Ultrajado
 - Resentido
- Loco
 - Rabioso
 - Furioso
- Agresivo
 - Provocador
 - Hostil
- Frustrado
 - Enfurecido
 - Irritado
- Distante
 - Introvertido
 - Desconfiado
- Critico
 - Escéptico
 - Sarcástico

2. Asco

- Disconforme
 - Moralista
 - Reacio
- Decepcionado
 - Repugnante
 - Revoltoso
- Horrible
 - Asco
 - Odioso
- Abstinencia
 - Aversión
 - Vacilante

3. Tristeza

- Culpable
 - Arrepentido
 - Avergonzado

- Abandonado
 - Ignorado
 - Victimizado
- Desesperado
 - Desvalido
 - Vulnerable
- Deprimido
 - Melancólico
 - Vacío
- Solo
 - Desamparado
 - Aislado
- Aburrido
 - Apático
 - Indiferente

4. **Felicidad**

- Optimista
 - Inspirado
 - Abierto
- Intimo
 - Bromista
 - Sensible
- Pacifico
 - Esperanzado
 - Cariñoso
- Poderoso
 - Provocativo
 - Valiente
- Aceptado
 - Respectado
 - Satisfecho
- Orgullosa
 - Importante
 - Seguro
- Interesado
 - Entretenido
 - Curioso
- Alegre
 - Liberado
 - Eufórico

5. **Sorpresa**

- Sorprendido
 - Conmocionado
 - Abatido
- Confundido
 - Desilusionado
 - Perplejo

- Asombrado
 - Estupefacto
 - Impresionado
- Entusiasmado
 - Entusiasta
 - Enérgico

6. Miedo

- Humillado
 - Ridiculizado
 - Irrespetado
- Rechazado
 - Alienado
 - Marginado
- Sumiso
 - Insignificante
 - Inútil
- Inseguro
 - Inferior
 - Insuficiente
- Ansioso
 - Preocupado
 - Agobiado
- Asustado
 - Espantado
 - Aterrado