

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.