

# 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 sienas 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.

---

Revision #3

Created 27 January 2020 09:51:15 by Carlesgodia

Updated 3 November 2021 15:40:47 by Carlesgodia