

cómo atrapar a un Personaje



Es muy raro que una historia no tenga personajes y es aún más raro conseguir una buena historia sin tener un buen personaje que nos anime a seguirlo y a querer saber más sobre él.

A veces descubres sucesos que te dejan con la boca abierta, como que el **Pasemisi**, un juego con el que disfrutabas desde pequeño, se conoce por todo el mundo desde hace años y años y, lo más asombroso, en sus inicios fue un **ritual de sacrificios**. Entonces entran unas ganas gigantes de compartir ese hallazgo y empiezas a pensar en los lugares donde se llevaban a cabo, en quiénes lo sufrieron. **¡Tienes una historia!** Desde Grecia hasta los pueblos aztecas, desde Japón hasta España. Entre tantos posibles protagonistas, ¿a cuáles te gustaría representar? ¿con cuáles te quedarás?



Un personaje tiene una **parte visible** que tiene que ver con lo físico y que le harán **reconocible**: su tamaño, la forma, el color... **y otra invisible** que es su **mundo interior**. Al igual que en el mundo real, en el de la ficción la forma de ser de un personaje se refleja en lo que ves y ayuda a descubrir detalles y secretos. Si tiene los ojos y la boca hacia abajo, muy feliz no está y si corre mirando hacia atrás, algo le atemoriza. ¿Grita con la boca abierta? Entonces es pavor, ¡los de atrás se quedarán!



Para poderle identificar y que se distinga de otros, ayuda mucho que tenga **rasgos que destaquen**. ¿Un abrigo de pelo? ¿un kimono? ¿un moño? ¿un tricornio? ¿una corona?...



Hay preguntas importantes para conocer a nuestro personaje. La primera, **¿qué es?** o **¿quién es?**. ¿Es humano?, ¿animal?, ¿objeto?, ¿alien?!



Sigamos con la segunda, **¿cómo es?** **¿qué aspecto tiene?** Imaginar opuestos es un truco que ayuda: si es pequeño o grande, si es viejo o joven, si es peludo o calvo como un huevo.



Es muy importante que conozcamos su forma de ser, esa parte interna que no se ve. Tenemos que saber si es tímido o atrevido, si es despistado, divertido, un manojo de nervios... , por eso la tercera pregunta sería **¿qué personalidad tiene?**



Como un puzle en el que todas las piezas deberían de encajar, cada detalle que elegimos irá modelando y **dando pistas** sobre el personaje. Paso a paso, vamos **marcando las reglas de un juego** con asociaciones y equilibrios. El **color y la técnica** que usemos pueden hacerle cambiar. El trazo grueso de un lápiz muy blando y oscuro puede ir muy bien con un personaje seguro y fuerte, y una línea más fina y temblorosa para otro más tímido. Lápices de colores, grafitos, rotuladores, tinta, ceras, gouache, acuarelas... Prueba a representar un mismo personaje con los materiales que te apetezcan, mézclalos si quieres alternando técnicas secas y húmedas. Quizás primero con lápiz y luego con pincel y tinta, ¿a que cambia un montón? Pasar el pincel con más o menos agua o prácticamente seco consigue resultados muy distintos, al igual que apretar más o menos un lápiz. En lugar de contar ovejitas, me dedico a contar personajes, ¡ini imaginas la ristra que puedo llegar a hacer de cada uno!



¿Encuentras alguna **diferencia** entre estos personajes y los que aparecen en la revista?
¿echas en **falta** a alguien?

Tienes el poder de crear mundos y de dar vida a cualquier personaje que surja de tu imaginación, ¿nos lo presentas cuando lo hayas atrapado? Mientras, **¡larga vida al calcio!**