**Dos herramientas para crear personajes**

En muchas ocasiones, los creadores de historias necesitan precisar diversos detalles acerca de cómo son sus personajes. Sobre todo, el propósito puede ser mantener la consistencia de sus características a todo lo largo de la historia, de manera que resulten más creíbles. Hay herramientas útiles y muy simples para crear descripciones de personajes que luego pueden ser usadas como ayuda a la hora de escribir historias. A continuación se muestran dos de ellas. Las dos están pensadas para quedar aparte de la historia: no tienen que formar parte de ella, sino que son material adicional de apoyo.

**1. Descripción psicosocial**

La primera de estas herramientas es la *descripción psicosocial* del personaje: una lista que funciona como una especie de entrevista con el personaje en cuestión y que sirve para resumir sus características más importantes.

Para hacer esta lista, basta rellenar una plantilla como la que se muestra más abajo, como si se respondiera la entrevista en nombre del personaje.

Las características del personaje están divididas en tres grupos: las personales y físicas (las relacionadas directamente con su aspecto), las sociológicas (las que tienen que ver con su entorno y sus antecedentes) y las psicológicas (las que se refieren a su modo de pensar). No es necesario contestar absolutamente todas las preguntas: por ejemplo, un personaje puede no tener ninguna adicción, por lo que en su caso esa pregunta se debe dejar en blanco. También es posible agregar a la lista cualquier otra característica que resulte relevante en un caso particular.

**Características personales y físicas**

* Nombre
* Sexo
* Edad
* Raza (o especie, si es el caso; por ejemplo, si es un perro en una fábula, o si es extraterrestre)
* Color y estilo de pelo
* Complexión
* Peculiaridades físicas
* Estado de salud
* Adicciones (si las tiene)
* Manera de vestir
* Higiene

**Características sociológicas**

* Estado civil
* Antecedentes familiares (aquí se puede incluir toda la información necesaria para conocer su origen y sus circunstancias actuales)
* Clase social
* Educación
* Situación económica
* Ocupación actual
* Ocupaciones anteriores
* Intereses (aquellas cosas que le gustan o le llaman la atención)
* Contactos sociales (aquellas relaciones que influyen positiva o negativamente en su vida)
* Etica y moral (los principios por los que se comporta en general)
* Inclinaciones políticas
* Deportes
* Aficiones (pasatiempos o modos en los que se ocupa de lo que le interesa)
* Nivel de idealismo (qué tanto desearía que el mundo fuese distinto de como es, más cercano a una imagen ideal)
* Nivel de pragmatismo (qué tanto está dispuesto a transigir o ceder en sus objetivos; qué tanto está dispuesto a cambiar lo que quiere por lo que puede tener)
* Nivel de materialismo (no se refiere a su interés por las cosas materiales, sino a qué tanto cree en lo que existe más allá de lo visible y lo comprobable, lo tangible; por ejemplo, una persona muy materialista no puede tener una creencia religiosa, porque ésta requiere fe en conceptos que no se pueden comprobar)
* Capacidades intelectuales
* Nivel de ambición (qué tanto se esfuerza por conseguir lo que quiere)

**Características psicológicas**

* Fantasía favorita (si la tiene; en este caso una fantasía sería un deseo constante e imposible, o muy difícil de cumplir, del personaje)
* Paradoja entre deseo y realidad (si la hay; esto ocurre, por ejemplo, cuando alguien dice estar siempre en la búsqueda de ganar mucho dinero pero en realidad no se esfuerza por obtenerlo; paradoja quiere decir "contradicción aparente")
* Fobias (una fobia es un miedo irracional que incapacita a quien lo padece; por ejemplo, la agorafobia es el temor irracional a los espacios abiertos, y quien la tiene simplemente no puede salir de su casa a riesgo de que le dé un ataque de pánico)
* Preferencias sexuales
* Valores
* Cualidades
* Habilidades
* Defectos
* Conducta antisocial (una conducta antisocial es la que contraviene las normas sociales; por ejemplo, dedicarse a tirar o vaciar los botes de basura en lugares públicos)
* Gustos
* Aversiones

**2. Plantilla de idiolecto**

La segunda de las herramientas para creación de personajes sirve para crearles un *idiolecto.*

El idiolecto es la lengua, tal y como la usa un individuo en particular: el modo característico de hablar de una persona o de un personaje. Éste es un aspecto de la creación de personajes que a veces se pasa por alto, pero que resulta muy importante.

Para lograr que los personajes de una historia hablen de manera creíble, puede ser útil diseñar un idiolecto particular para cada uno de ellos. Ese idiolecto particular, es decir, su manera característica de hablar, puede reflejar también su personalidad y antecedentes.

Para diseñar un idiolecto, debemos saber cuáles son sus componentes principales:

1. Vocabulario: qué palabras utiliza el personaje. No se trata de listarlas todas, por supuesto, sino de describir el conjunto. ¿Es un vocabulario amplio, es decir, utiliza muchas palabras diferentes, o por el contrario es un vocabulario reducido, de pocas palabras? ¿Es un vocabulario complejo, con palabras de muchas sílabas y definiciones más complicadas? ¿O es un vocabulario de palabras simples?
2. Gramática y sintaxis: cómo se estructuran las frases. Un personaje puede hablar con frases sencillas (sujeto, verbo y complemento); otro puede usar frases muy intrincadas, con oraciones subordinadas, muchos adjetivos, etcétera; un tercero puede hablar con frases confusas, que se interrumpan a la mitad o que no lleguen a ninguna parte, y así sucesivamente.
3. Acento o dialecto: estos nombres se dan a las variaciones en el idioma que se dan en una región determinada del mundo. En México, por ejemplo, las personas que viven en los estados del norte del país utilizan ciertas palabras que no se utilizan en el centro o en el sur; usadas como parte de un idiolecto, esas palabras identificarán al personaje como norteño. (Nota: es necesario no abusar en el uso de estos términos, para evitar que el personaje se convierta en una caricatura.)
4. Jerga profesional: este es el vocabulario especializado de un oficio o profesión, y se encuentra, por ejemplo, cuando una persona de cierta especialidad habla con colegas. Un médico puede mencionar términos especializados ("bisturí", "melanoma", "diálisis") que otras personas pueden no entender porque no necesitan utilizarlos y no los aprenden.
5. Argot: es el vocabulario proveniente de una cultura o grupo social específico. Es diferente de los dos anteriores porque no depende ni del lugar de procedencia ni de la ocupación de los personajes. Por ejemplo, los aficionados al futbol, sean quienes sean y vivan donde vivan, conocen términos relacionados con el juego: "tiro de esquina", "saque de meta", "juez de línea"... Estos términos son el argot futbolero, que por supuesto identifica conocimientos y gustos compartidos.
6. "Malas" palabras: son términos que se consideran vulgares en una lengua determinada y que se utilizan, a sabiendas de que se les ve mal, en momentos de gran intensidad emotiva (de ira, sobre todo, pero a veces también de tristeza, frustración o hasta alegría). Estos términos van cambiando con el tiempo: algunos son groseros en cierta época y en otras son inocuos.
7. Estilo verbal: aquí no se trata de palabras precisas, sino del modo en el que las palabras son afectadas por características particulares (físicas sobre todo) de los personajes. Entre los elementos del estilo verbal puede estar el ceceo o el tartamudeo de un personaje; otro ejemplo: un personaje de edad avanzada que pierda el aliento con facilidad puede hablar con muchas pausas, debidas a que tiene que inhalar con más frecuencia.
8. Subtexto rutinario: éste es el elemento más sutil del idiolecto, pues se trata de la actitud o los elementos no verbales que se dejan entrever en el diálogo. Un ejemplo de elementos no verbales: supongamos que un personaje trabaja en una labor que requiere mucha concentración; sin necesidad de explicar esto, es posible escribirle parlamentos en los que se interrumpa o pierda el hilo de lo que está diciendo para indicar que no presta atención a sus propias palabras sino a su labor. Un ejemplo de actitud: un personaje pesimista puede decir constantemente frases que reflejen ese pesimismo, e incluso ser conocido y caracterizado por ellas.

Como ocurre con cualquier otra palabra utilizada en una historia, los diferentes términos de un idiolecto pueden ser conocidos por los lectores o pueden no serlo. Quien escribe debe estar consciente de esto y decidir la complejidad de lo que escribe, considerando que tanto lo muy complejo como lo muy simple tienen ventajas y desventajas.