

Buenas prácticas en el diseño de personajes de rol

Escrito por Rolósofo (rolosofo.com)

En el rol los personajes son representados a través de dos medios:

- Su **diálogo**, que es interpretado. Es similar al teatro o al cine.
- Sus **acciones** y reacciones, que son narradas. Es similar a la novela o al guion.

En un diseño de personajes basado en estos dos pilares tendremos que partir de dos esquemas:

- El **discurso** del personaje, que es el patrón de sus diálogos.
- Los **hábitos** del personaje, que son los patrones de sus acciones.

Estos dos esquemas son fácilmente identificables con dos preguntas:

- **¿En qué cree o qué valora el personaje?** Hace referencia a su discurso.
- **¿Qué suele hacer el personaje?** Hace referencia a sus hábitos.

Respondiendo a ambas preguntas obtendremos lo siguiente:

- Si sabemos en qué cree o qué valora el personaje, **podrá juzgar positiva o negativamente lo que le suceda**. Eso determinará su discurso y estructurará su diálogo.
- Si sabemos qué suele hacer el personaje, **sabremos a qué se dedica, con quién se junta y las actividades que realiza**. Eso determinará sus hábitos y estructurará sus acciones.

Singularidad y naturaleza, dos conceptos clave:

- La singularidad de un personaje es **aquello que lo hace único**, son sus hitos y depende mayormente de su biografía. Forma parte de quién es.
- Su naturaleza es **aquello que comparte con otros semejantes**, es su trasfondo y contexto social y cultural. También forma parte de quién es.

Para **determinar quién es tu personaje** podemos hacer estas preguntas de diseño:

- ¿Qué lugar ocupa en la sociedad tu personaje? Esto nos permite saber **qué funciones cumple**.
- ¿Para quién es importante tu personaje, para bien o para mal? Esto nos permite saber **qué tipo de relaciones tiene**.