**El Eneagrama, pecados y emociones**

El eneagrama es el conjunto de conocimientos sobre la personalidad del ser humano mas antiguo que existe, nadie sabe con exactitud su origen ni quien lo empezó a desarrollar, aunque si se sabe quien lo fue perfeccionando a lo largo de los siglos hasta ser el eneagrama que conocemos hoy en día. Esta es una herramienta potentísima no solo para crear personajes, como explico en el curso de Escritura de Personajes y NPC’s, si no también para conocerse a uno mismo.

Originalmente no eran 9 los elementos si no 7, los 7 pecados capitales representados por diferentes tipos de personalidades, estos son:

1 - Lujuria (El Desafiador)  
2 - Gula (El Entusiasta)  
3 - Avaricia (El Investigador)  
4 - Pereza (El Pacificador)  
5 - Ira (El Reformador)  
6 - Envidia (El Individualista)  
7 - Soberbia (El Triunfador)

Mas adelante se incluyeron dos elementos más, dos emociones básicas del ser humano transformadas en sus respectivas personalidades, el orgullo (El Ayudador) y el miedo (El leal)

Nueve, nueve elementos para representarnos a todos y es que, todos los seres humanos podemos encajar en uno o incluso en varios de estos perfiles, de la misma manera que todos los seres humanos somos sensibles de caer en las tentaciones, o, mejor dicho, debilidades de la vida, y cuando digo debilidad me refiero a eso, a un punto débil, no a un detalle puntual si no a algo dicho y decretado que puede hacer que todo nuestro mundo tambalee.

¿Entonces? ¿Cómo funciona esto para la creación de personajes?

Imaginad un ecosistema de nueve elementos, casi como si de una familia se tratase, imagínate una rueda conectando su centro a través de los radios. Imagina que esa rueda simboliza la mente y el corazón humanos, con sus puntos fuertes y, sobre todo, sus puntos débiles, observa como todos los radios se apoyan y sustentan en los que tienen alrededor, de la misma manera que una persona puede apoyarse, o, mejor dicho, oscilar entre diferentes estados de ánimo para sentirse conectado, ¿a qué? a sí mismo. Así funciona el eneagrama, un conjunto de personalidades que requieres de las demás para estar en paz y en guerra, para evolucionar a través del amor o del odio para sentirse unidas o solas, cada una con sus particularidades y cada una con sus opuestos, de la misma manera que en los radios de la rueda.

Y es que, es natural que una persona de talante fuerte y convincente, como es El Reformador, no pueda llevarse bien jamás con una persona como es “El Desafiador” pero por el contrario si pueda ser gran amigo de “El Ayudador” incluso a veces ocupar su lugar ¿Quién sabe?

El eneagrama es un conjunto de emociones, de personalidades, de tipos de personas que nos ayudan a entender mejor al ser humano de cara a poder moldear a nuestro antojo a aquellos personajes que creemos con una sola intención: **HACER QUE EL JUGADOR CONECTE Y SE EMOCIONE**

Y esto se da de manera natural cuando conocemos los puntos débiles de todas las personalidades, cuando sabemos que botón pulsar para hacer que las cosas pasen de estar bien a estar mal o de estar mal a volver a la calma.  
Conociendo esto tus personajes estarán a tu merced y a tu disposición de cara al jugador, para que este pueda sentirse identificado con ellos y pueda conectar mejor con la historia.

Una historia que no tenga este elemento no podrá ser nunca una historia profunda o que conecte con el jugador, pues le faltarán las piezas que hacen que se construya el camino desde tu mente hasta el corazón del jugador.