

# entretejidos

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital  
ISSN: 2395-8154

El diseño final  
de un personaje



Enviado 18 de marzo de 2019.  
Aceptado 31 de marzo de 2020.

# **El diseño final de un personaje**

**Adriana Viridiana Carreón Azuara**

# El diseño final de un personaje

## Resumen

Cuando se habla de películas o series animadas el tema de la historia y el cómo se desarrolla, es importante, pero un factor que siempre estará presente dentro de dicha historia es el de los personajes que la construyen.

Es importante saber que un buen personaje será el que atraiga la atención del público; no solo por el rol que desarrolle en la historia, sino también por la profundidad con la que este personaje evolucione, el cómo interactúe con otros en su alrededor, e incluso, lo que proyecte su parte fisiológica, con las formas que lo construyen y cómo estas transmiten información al espectador.

Este artículo describe de manera práctica, algunas características sobre la construcción de personajes coherentes, con elementos que atraigan la atención del público al que son presentados.

### **Palabras clave:**

Personajes, arquetipos, personalidad, ambiente de la historia, sábana de expresiones, diseño final.

# The final design of a character

## *Abstract*

*When talking about movies or animated series, the theme of the story and how it unfolds is important, but a factor that will always be present in that story is that of the characters that build it.*

*It is important to know that a good character will be the one that attracts the attention of the public; not only for the role he plays in the story, but also for the depth with which this character evolves, how he interacts with others around him, and even, what his physiological part projects, with the forms that build him and how These transmit information to the viewer.*

*This article describes in a practical way, some characteristics about the construction of coherent characters, with elements that attract the attention of the public to whom they are presented.*

### **Keywords:**

*Smart City, ecology, technology, social coexistence*

# Introducción

El diseño de personajes es un tema indispensable al momento de narrar y construir una historia. Si bien puede parecer extenso por la cantidad de elementos que lo envuelven, también resulta ser un proceso de prueba y error, de experimentación, según lo que se desee transmitir en el diseño final. Por ejemplo, en las series, largometrajes y cortometrajes, se pueden encontrar personajes con una construcción sumamente detallada, no solo en la forma que se presentan físicamente, sino también en la parte psicológica (personalidad) y social (relaciones con familia y amigos), rol y arquetipo que maneja en su universo. Son estos elementos los que generan un vínculo con el espectador y consiguen que el personaje sea difícilmente olvidado o pase inadvertido.

Este artículo se desprende de la tesis Diseño de personajes desde los arquetipos y formas que los construyen, cuyo objetivo fue ejemplificar las características y estructurar el procedimiento que construyen a un personaje coherente, para lograr empatía con el espectador.

El artículo se compone de la siguiente manera: se inicia con los caminos de los arquetipos, seguido de los arquetipos y la personalidad de un personaje; continúa con la multiplicidad de arquetipos en los personajes, luego con el ambiente de la historia, después la sábana de expresiones en un personaje y, como conclusión, el diseño final.

## **1.Caminos de los arquetipos**

En relación con los personajes, Aldana de Conde supone la existencia de caminos que representan formas de ser o maneras diferentes de cambiar la vida. Cada uno de estos caminos tiene cuatro arquetipos que van de acuerdo con su desarrollo:

Existen 12 arquetipos y que estos arquetipos poseen tres caminos que son: el conocimiento, el poder y el amor, en cada uno de estos se conforman cuatro arquetipos. (en Ciro, 25)

En la siguiente tabla se puede observar a qué camino pertenece cada arquetipo.

CAMINO DEL PODER	GUERRERO, DESTRUCTOR, CREADOR Y GOBERNANTE
CAMINO DEL AMOR	HUERFANO, BIEN HECHOR, AMANTE Y BUFON
CAMINO DEL CONOCIMIENTO	INOCENTE, BUSCADOR, SABIO Y MAGO

Tabla 1. Aldana de Conde (en Ciro García). Descripción y relación de los arquetipos y la motivación en las áreas directivas, profesional y técnica de la universidad de caldas, pág. 25.



Imagen 1. MEXmads. El final de una gran aventura. Giraldo Martínez. Sep 5. 2018. Web 10-09-2018. <URL>

Al tomar en cuenta lo señalado en esta tabla, se observa que el camino del poder atiende a los arquetipos del guerrero, destructor, creador y gobernante, arquetipos que se definen como dominantes, fuertes y audaces. En cuanto al camino del amor, este posee los arquetipos del huérfano, el bien hechor, amante y bufón; aquellos con características tranquilas, graciosas, consoladoras e incluso heroicas. Finalmente, el camino del conocimiento, define a los arquetipos del inocente, el buscador, el sabio y el mago; aquellos que buscan respuestas o la aventura, y están dispuestos a emprender el camino del conocimiento.

Gracias a estos caminos se logra entender hacia donde se dirigen los arquetipos y las aptitudes que tiene cada uno, distinguiéndolos entre sí, al colocarlos en el camino correcto dentro la historia, para generar una comunicación coherente con el espectador. Por ejemplo, en la serie animada Adventure Time se observan claramente los tres caminos en los personajes de la Dulce Princesa, que por su jerarquía dentro del dulce reino y por sus variados conocimientos científicos y de historia del reino Ooo, responde a los arquetipos del gobernante y el sabio, por lo que se coloca en los caminos del poder y el conocimiento, otorgándole una personalidad amable porque siempre se preocupa por sus súbditos.

Con base en este caso se identifica qué características son las que sobresalen y distinguen a un personaje. En este sentido, son

los arquetipos y el camino en que se encuentra, lo que define su comportamiento y su personalidad. A continuación se explica más cómo los arquetipos otorgan la personalidad al personaje.

## **2. Arquetipos y la personalidad de un personaje**

Tras lo dicho sobre los caminos, es el momento de explicar el cómo funciona el arquetipo en la personalidad de un personaje y sus características de acuerdo con su naturaleza. Christ Patmore menciona en su libro *Diseño de personajes: cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas, que:*

El héroe es el personaje principal de la historia, el protagonista, el que emprenderá la aventura que vamos a seguir. Los héroes mitológicos suelen estar dotados de una gran resistencia física y mucha fuerza de voluntad, mientras que otros como buda solo cuentan con la fuerza interior, determinación y el sentido de seguir adelante. (Patmore, 26)

Las características del arquetipo del héroe no han cambiado, lo que ha cambiado es la forma en que se presenta la construcción de este. El personaje del héroe no solo se basa en su fuerza, ni en sus capacidades físicas o atléticas, ya que existen héroes que poseen inteligencia y astucia aunado a la personalidad que poseen. Para ilustrar esto existen héroes como el señor Zorro en el largometraje *El Fantástico Señor Zorro*, al que se considera un héroe dentro de su familia, ya que al no tener fuerza física posee inteligencia y astucia para resolver sus problemas. Este zorro padre de familia, posee una personalidad espontánea y divertida, que lo caracteriza del resto de los animales en la historia.

Claudia Agapito Mesta, en su documento: *Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de intensamente*, enfatiza:



Imagen 1. MEXmads. El final de una gran aventura. Giraldo Martínez. Sep 5. 2018. Web 10-09-2018. <URL>

Si el artista lo quisiera puede crear un arquetipo y convertirlo en material de éxito. Los personajes de los grandes relatos, los que los guionistas de Hollywood llaman "más grandes que la vida", suelen ser arquetípicos, porque son de un mundo al que el público nunca antes conoció y al que no se logró imaginar. (Agapito, 26)

Por consecuencia, los personajes con diseños arquetípicos suelen poseer un mayor éxito, ya que estos generan una experiencia al espectador al poseer comportamientos y personalidades no antes vistas. Por ejemplo, Miranda en *El Diablo Viste a la Moda*, posee los arquetipos del creador que le proporciona una personalidad fuerte y visionaria, lo cual impacta a la audiencia al momento en que ella es colocada como la cúspide de la perfección y el estilo en el mundo de la moda.

Es necesario explicar lo que un arquetipo hace al diseño del personaje sobre lo que puede desarrollar, para que el personaje se convierta en algo más que un ser ficticio. A esto se refiere FAVA (Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje) en su documento SENA - Servicio Nacional de Aprendizaje Diseño de Personajes, donde argumenta:

Un buen personaje debe ser capaz de emocionar al espectador de manera que este olvide que lo que está viendo son un cúmulo de píxeles o un dibujo en un papel, estableciendo una relación entre ese ser ficticio y la persona real que está en un cine o navegando en una página de internet. (Sic) (FAVA, 10)

Es decir, un buen personaje debe lograr la total atención del espectador y establecer una relación entre ambos, todo esto para que no sean vistos como simples píxeles o dibujos, y esto se consigue con personajes arquetípicos que desprendan personalidades eficaces y con capacidad de atraer la atención. Ejemplo de esto es el Fauno del largometraje *El Laberinto*





Imagen 3. Guía del Ocio. El Laberinto del fauno. Juanjo Velasco y Jorge Castro. Feb 16. 2018. Web 10-09-2018. <URL>

del Fauno, quien posee el arquetipo del sabio, lo que le otorga una personalidad misteriosa y con vastos conocimientos, se presume que esto es lo que atrae la atención del público.

Se infiere de lo dicho que, gracias a las características de los arquetipos un personaje obtiene una personalidad que lo distingue del resto, es el vínculo que lo une y genera empatía con el espectador. Los personajes creados a partir de arquetipos suelen ser los que mayormente atraen la atención, y que con dificultad pasan inadvertidos.

Sin embargo, también existen personajes con múltiples arquetipos tal como ocurre con la Dulce Princesa que anteriormente se mencionó. La pregunta es ¿cómo es que estos personajes funcionan sin que los arquetipos se contradigan el uno al otro? Este tema se tratará a continuación

### 3. Multiplicidad de arquetipos

Desde el punto de vista de Agapito Mesta, se puede explicar el caso del Dr. House, que es un híbrido de arquetipos que lo exponen como un personaje con más pros que contras. Ella explica en su documento *Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de intensamente*: "Muchos se basan en un solo arquetipo, pero también hay otros casos que se tratan de híbridos, es decir, varios arquetipos en un solo personaje." (Agapito, 26) Por ejemplo, el Dr. House tiene la capacidad de hablar y actuar sin miramientos y sin temor a lastimar a otros lo cual lo ubica en la categoría del arquetipo rebelde; sin embargo, esto en muchas ocasiones ha logrado salvar la vida de sus pacientes con métodos que resultan poco ortodoxos. Su objetivo es ayudar y superarse, o provocar la reflexión sobre algún acontecimiento que atormenta, por lo que se le encasilla en el arquetipo del héroe.


Personaje	Arquetipo	Características e arquetipo	Características del Dr. House
	Héroe	Lo que hace único y querido a este arquetipo, es el que puede alcanzar metas que suelen ser inalcanzables. Sus objetivos están enfocados en la superación personal o de la sociedad de su entorno.	Ha logrado salvar la vida de sus pacientes con métodos que resultan controversiales, pero siempre con el objetivo de ayudar o hacerlos reflexionar sobre algún acontecimiento que los atormenta.
	Rebelde	Libre, exhibicionista y hedonista.	Hablar y actuar sin miramientos y sin temor a lastimar a otros.

Tabla 11. Personaje Dr. House, con base en Agapito Mesta. Elaborada por autora.



Imagen 4. Cartoon Latino. Coraje en "la máscara". 2016. Web 10-09-2018. <URL>

Entonces, un personaje puede tener más de un arquetipo, sin embargo, no hay que caer en lo irracional o sin sentido, ya que estos personajes con múltiples arquetipos funcionan gracias a que tienen una relación que permite transmitir lo deseado al espectador sin importar en qué posición se encuentren. Otro caso es el señor Burns en la popular serie de The Simpson, quien tiene arquetipos del gobernante o destructor, ya que en algunos capítulos el arquetipo del destructor se identifica por sus comportamientos crueles y egoístas hacia los ciudadanos y sus trabajadores de la planta nuclear. Sin embargo, gracias al arquetipo del gobernante puede obrar de buena manera, cuando ejerce y usa su poder y dinero para ayudar a otros. En otras palabras, lo único que cambia es su rol dentro de la historia, más no sus arquetipos.

Hay que señalar a los personajes que han tenido una personalidad constante y que fácilmente pueden ser distinguidos gracias a los arquetipos que poseen. Hay una serie animada de Cartoon Network, donde un perro llamado Coraje se muestra como miedoso ante las amenazas y monstruos que aparecen su hogar; este personaje posee arquetipos del héroe y el inocente. Con ambos, Coraje obtiene una personalidad temerosa de lo desconocido, sin embargo, valiente para enfrentar a los seres fantasmales cuando se trata de salvar a su familia. Es gracias a estos elementos que se le distingue del resto de los personajes en su universo.

Entonces, se infiere que un personaje puede ser multiarquetípico, pero se debe tomar en cuenta que los arquetipos deben estar en armonía el uno con el otro. También se recomienda que, de acuerdo con lo que se desee transmitir al espectador respecto del personaje, se escoja al o los arquetipos que van a definirlo.

Tratado el tema de los arquetipos en los personajes y sus personalidades como base de su construcción psicológica, llega el momento de atender otro elemento de importancia al momento de conceptualizar al personaje y esa es la parte del ambiente de la historia, en otras palabras, el universo donde se va a desarrollar.

#### **4 El ambiente de la historia**

Ahora es momento de puntualizar la importancia sobre la investigación y desarrollo del lugar donde vive un personaje, al igual que explicar el escenario donde se va a desarrollar la historia. Al respecto, Iván Darío Botero Rodríguez, en su documento *Parámetros estructurales de diseño de personajes*, explica que:

El contexto Histórico se refiere al escenario y a la época donde se desarrollan los hechos que ocurren dentro de la narrativa (cultura, vestuario, ubicación geográfica, herramientas etc.). Sin embargo, hay que tener en cuenta que al igual que el contexto, el personaje también cuenta con una cultura y una historia específica; esto se refiere al conjunto de comportamientos sociales y sus contrapartes físicas de un agente en particular (vestimenta, comportamiento, comunicación, moral, ambiente etc.) (Botero, 21)

Como se puede observar en lo dicho, el desarrollo del contexto donde se desarrolla el personaje y la historia es importante, ya que está sujeto al proceso de bocetaje e incluso a su comportamiento y diseño final. Para ilustrar

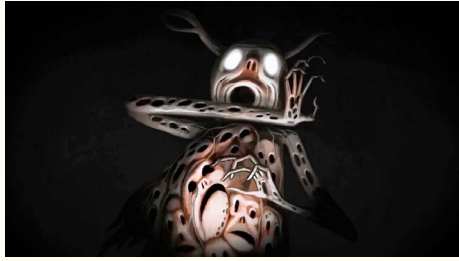


Imagen 5. Zadmong . ¿Qué es la bestia?  
| Teoria Over the garden wall. 2016. Web  
10-09-2018. <URL>



Imagen 6. Andre the Guardian . Over  
The Garden Wall, la obra de arte del  
nuevo Milenio. 2010. Imagen. Web 10-  
09-2018. <URL>



Imagen 7. Mariana . Dark horse publicará  
artbook de over the garden wall. Sep 7.  
2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>

esto, en la serie *Over Garden Wall (Más allá del jardín)*, los personajes principales se encuentran en un bosque y se topan con diversos personajes dentro de él. El contexto de esta serie se desarrolla en las profundidades de un bosque que parece estar a principios del otoño, por lo que los árboles poseen colores cálidos. De igual manera, los personajes que aparecen a lo largo de la serie tienen vestimentas (vestidos y sombreros de copa), para acentuar la época que viven. Dentro de esta trama se teme a una criatura llamada La Bestia, una criatura nocturna que está conformada por ramas y árboles, que consume el alma de sus víctimas. Esta información se les da a conocer a los personajes principales, advirtiéndoles que La bestia suele engañar, por lo que es recomendable no acercarse, sobre todo de noche, y escapar lo más pronto posible de él.

Sobre la base de las ideas expuestas, un personaje no puede ser descrito antes de escribir una historia, ya que están relacionados y será con lo que el personaje interactuará para dar sentido a lo que se le presenta al público. Al respecto, Walter señala lo siguiente:

El tema es aquello de lo que trata la historia. Es el punto de donde parte todo lo que acontece y es considerado la razón de ser de cada acción que se desarrolla. Es por ello, que un tema no se descubre antes de escribir la historia, sino a medida que esta vaya avanzando. Walter (1988) expone que historia y tema no son dos realidades que existen independientemente, sino que están estrechamente relacionadas, ya que el tema no precede a la historia, sino que la sigue. (Sic) (en Agapito, 17)

Se entiende que una historia no puede adolecer de un tema, ya que ambos son complementarios, pues dan forma al lugar donde el personaje se desarrolla, crece y vive. Estos elementos son importantes para



Imagen 8. D SanCd. Ralph Game. 2010.  
Imagen.Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 9. Escenarios Ralph 2010.  
Imagen. Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 10. D SanCd. Monte Dietcola2.  
2010. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 11. Psicopalabras. rbkesther. 11  
puntos a comentar sobre IntensaMente.  
Jul 7. 2015. Imagen. Web 10-09-2018.  
<URL>

su diseño, pues conforme avance la historia, proporcionarán elementos que serán de ayuda u obstáculos para los personajes. Esto se puede observar en películas como *Ralph el demolidor* e *Intensamente*: en el universo de Ralph, conforme avanza la historia el universo del personaje evoluciona al mostrar cada uno de los mundos que existen dentro del arcade; comienza por el juego principal de Ralph que lo coloca como el villano principal de su videojuego, seguido del juego Hero's Duty, donde Ralph gana su medalla; y el último mundo es SugarRush, donde el sujeto señalado debe recuperar su medalla. Mismo sitio donde termina por ayudar al personaje Vanellope, en una carrera.

En el caso del largometraje *Intensamente*, las emociones (personajes) Alegría y Tristeza, dejan la base central de Railey y se encuentran con las islas que definen la personalidad de esta niña. Cada una tiene su manera de desarrollarse dentro de la historia y de afectar la forma de ser de Railey; como la Ssla de las Bobadas, que hace posible que ella posea una personalidad divertida; y La Familia, que le proporciona cariño hacia sus padres, el amor y pasión por su deporte favorito (Hockey) y la amistad hacia su mejor amiga.

También en este largometraje se reconoce la interacción de los personajes con su entorno y como se desenvuelven con los elementos que lo rodean. Tal como sucede cuando cada una de estas islas desaparece y Railey va perdiendo poco a poco el significado y alegría de la vida; solamente cuando la emoción de tristeza hace reaccionar a Railey, es cuando la base central regresa a su estado original, al igual que la restauración de las islas.

Por otro lado, es importante señalar la importancia en la investigación que se hace previo a la conceptualización del universo dónde el personaje se desenvuelve. Milagro Farfán Morales señala que en cuanto a su experiencia:



Imagen 12. Daily Trend. Iglesia de San Juan. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 13. Daily Trend. Ofrendas en el cementerio. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>

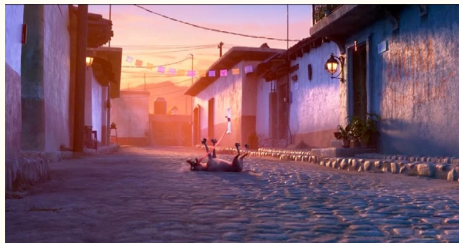


Imagen 14. Daily Trend. Santa Fe la Laguna. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>

La película de Mad Max, donde construye personajes de una realidad apocalíptica muy cercana a nuestros referentes actuales de guerra y destrucción. Esta perspectiva funciona por el contexto del desierto australiano donde se realizó el rodaje y donde el equipo de diseño de producción investigó aspectos geográficos, climáticos, culturales que podrían mimetizar el espacio con la creación de personajes realistas, monstruosos, deshumanizados, los cuales se oponen al diseño del protagonista, quien a pesar de contar con los accesorios propios de un contexto de guerra y violencia por el tratamiento de su diseño, se diferencia del resto con aspectos de humanidad que van acorde con la trama de la historia.

(Farfán, 27)

Se identifica que en el largometraje Mad Max, es gracias a su investigación previa que se pudo conceptualizar a los personajes, escenarios y vestuarios, con lo que se logró impactar al espectador a través del universo donde el personaje se desenvuelve. Del mismo modo se sabe que previo a la realización del largometraje animado COCO, se hizo una investigación para el diseño de personajes y escenarios; esto con el objetivo de reflejar la esencia de la festividad del día de muertos mexicana, y para que los personajes tuvieran una conexión con el público gracias a lo que se presentaba visualmente.

Resulta claro el valor de la investigación previa de la cultura y las costumbres que desean plasmarse en pantalla, antes de escribir una historia y dar vida a un personaje. Porque los escenarios y universos deben atrapar al público, para que se sienta identificado y pueda despertar su deseo de estar en ese momento, y sentir junto al protagonista.

Con lo dicho hasta ahora, se asume que la investigación previa y el contexto histórico para el desarrollo de una historia, son de suma importancia para crear un personaje, ya

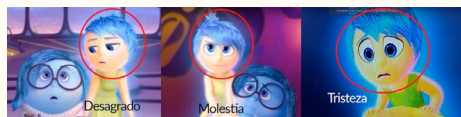


Imagen 15. Elaborada por autora.  
Emociones de alegría 2018. Fotografía.  
Propiedad de autora 10-09-2018

que será este espacio el que habitará y donde crecerá a lo largo de la historia. Un universo debe tener escenarios que sean coherentes y atrapen la atención del público, porque son importantes tanto para la historia como para los personajes; y así generar una comunicación adecuada con el público.

## 5. Sabana de expresiones en un personaje

En esta parte se profundiza en el desarrollo de expresiones que puede tener un personaje en su construcción y las características que lo distinguen. A este respecto, indica Elena Galán Fajardo que:

Todo personaje, al igual que toda persona real, posee una postura u opinión ante un acontecimiento, aunque esta postura sea simplemente pasiva y un punto de vista que puede servir para identificarnos con él. Por otra parte, los valores y las actitudes son otro modo de mostrar una posición, una inquietud. Otros detalles pueden ser las acciones, el comportamiento, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa o el modo en el que afronta una situación. (Galán Fajardo, 4)

Visto de esta forma, un personaje puede tener tantas expresiones como un humano real, y detonar sentimientos y deseos que incluso logren conectar con el espectador. Es importante que un personaje este pensado para generar y poseer expresiones afines a un ser de carne y hueso. Por ejemplo, cada uno de los personajes de Inside Out (aunque estas son emociones específicas de Riley), tiene diferentes expresiones ante algún acontecimiento, como Alegría que, aunque siempre debería mostrarse feliz, se entristece en el momento que BinBon (amigo imaginario de Riley), se despide de ella en los recuerdos olvidados; o cuando muestra desagrado o molestia al tener que lidiar con su compañera Tristeza y su negatividad.



Imagen 16. Elaborada por autora.  
Emociones de Mandie 2018. Fotografía.  
Propiedad de autora 10-09-2018.

Las expresiones de un personaje son lo que le identifica, ya que reflejan su personalidad y esto posibilita su fácil diferenciación respecto a otros. A propósito de, Agapito Mesta explica lo siguiente:

Quando hablamos de personajes inmediatamente se hace alusión al mundo de la ética, la cual está estrechamente ligada a la libertad, vicios, virtudes, de los medios y de los fines que mueven al protagonista a actuar en su búsqueda por la felicidad. Así como también, la relación con las pasiones, emociones, inteligencia, temperamento y carácter que componen el lado psicológico o de la personalidad del personaje. (Agapito, 14)

Las pasiones o emociones mueven a un personaje, y estas dan pie a sus expresiones, que le distinguen de otros. Gracias a esto el público los identifica y siente en el paso de la historia y su evolución. Para explicar este punto se tiene al personaje de Mandie de la serie animada *Las tenebrosas aventuras de Billy y Mandie*. Ella es una niña que siempre ve al mundo de forma fría y realista, esto se evidencia en su expresión constante de seriedad que mantiene todo el tiempo. Sin embargo, existen momentos donde se presentan diversas expresiones, cuando enfrenta acontecimientos de proporciones mayores a ella y se exalta esta parte humana, como se muestra a continuación.

FAVA en su documento Diseño de personajes explica que: un personaje tiene expresiones principales que lo identifican de otros, aunque estas sean mostradas muy ambiguamente:

En inglés conocida como "Expresión sheet" hace referencia a la representación visual de las diferentes expresiones del personaje, expresiones fundamentales suelen ser alegría, tristeza, rabia, sorpresa y neutral. Esta etapa es fundamental para el diseño de personajes, debido a que nos proporciona información acerca





Imagen 17. Elaborada por autora. Transición de las emociones de Peridot 2018. Fotografía. Propiedad de autora 10-09-2018.

de la forma en que el personaje comunica sus emociones, además de permitirnos observar distintas facetas del mismo. La representación de estas emociones proporciona una información más detallada y profunda de la personalidad del personaje, ya que depende de quién sea el personaje la manera en la que este sonreirá o llorará, de la misma forma en que ocurre con las personas. (FAVA, 16)

Por lo dicho se infiere que los personajes, al igual que una persona, pueden desarrollar múltiples expresiones, esto provoca que el público se sienta identificado y empático debido a que ellos en algún momento de su vida han experimentado esas emociones y las han representado. Esto hace que el personaje se sienta vivo, más allá de que se encuentre en pantalla o papel: es algo que tiene pensamiento propio. Un ejemplo de esto es la gema Peridot de Steven Univers, que al principio se presenta como un personaje frío y calculador con expresiones neutras, pero al estar en contacto con el equipo de Steven desarrolla expresiones como las de un humano cualquiera: sorpresa, felicidad, cariño y preocupación.

Cabe señalar que son estas expresiones las que identifican a un personaje, porque reflejan situaciones en las que un ser humano se ha visto en algún momento. Con lo señalado se entiende que las expresiones complementan la personalidad de un personaje y el cómo interactúa con otros; son rasgos distintivos dentro de sus historias que pueden evolucionar con el paso de estas. Si bien en algunos personajes las expresiones no son variadas por su personalidad fría o seria, los acontecimientos en su alrededor las detonan.

Por todas estas razones es de vital importancia que al momento de diseñar un personaje se considere que este va a tener expresiones, tanto positivas como negativas, igual que una

persona real, las cuales serán una conexión con el público y causa de empatía con algún personaje.

## 6. El diseño final de un personaje

Cuando se habla del diseño final de un personaje se refiere a que ya está listo para ubicarse en la plataforma para la que se diseñó, sin embargo, se requiere de una serie de refinamientos, consecuencia de la identificación de detalles; vistas a usos futuros, y también cuando sea necesario corregir. Sobre este momento del diseño final de un personaje Iván Darío Botero Rodríguez señala:

Refinamiento: El refinamiento ocurre en el momento en que el render del personaje es finalizado. En este punto debe existir una exploración gestual y de postura, donde se muestre el personaje desde distintos ángulos, para luego dar lugar al proceso de retoque donde se arreglan detalles de textura y color y en caso de ser necesario, el personaje se ajusta al contexto del proyecto; en otras palabras, se adecua para funcionar en diferentes aplicaciones de formato. (Botero, 27)

De acuerdo con lo citado, este refinamiento en el diseño de personaje es de suma importancia, ya que se colocan elementos que son relevantes como posiciones que lo definen y expresiones que usa, esto ofrece información sobre su personalidad. Gracias al refinamiento del diseño es más fácil adecuarlo para futuras producciones que lo requieran. Para ejemplificar esto, se muestra la mercancía que lanzó la empresa de comida rápida Mcdonalds con los personajes de la serie animada *El increíble mundo de Gumball*. Esta mercancía presenta algunos de los personajes de la serie incluyendo al principal: el gato azul Gumball. Para esta tarea sirvió como referencia el diseño de los personajes y sus expresiones, las formas con que están construidos, e incluso



Imagen 18. Económicas Bariloche. El increíble Mundo de Gumball de Cartoon Network llega a la Cajita Feliz de McDonald's. 2018. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 19. Rin: 3. The Amazing World Gumball. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>

su personalidad; para poder representarlos en el empaque que contenía una pequeña descripción de cada uno de ellos (ver imagen 18 y 19). Este es un ejemplo de adecuación del diseño de personajes para mercancías que posibilitó un mejor reconocimiento de la serie.

Pero, ¿cómo se construye un personaje para su diseño final? Para responder se toma el caso de *Inside Out*<sup>1</sup>, específicamente al personaje de Furia, considerando su personalidad y formas que lo construyen. Milagro Farfán Morales explica lo siguiente:

Finalmente, desde el enfoque del diseño de personajes para la animación, es destacable la película "*Inside Out*". Los diseñadores de Pixar se enfrentaron a la encrucijada de personificar emociones y sentimientos. Para ello se valieron de conceptos básicos del diseño, como la teoría del color y los signos visuales enmarcados en nuestro imaginario colectivo. En ese sentido, el personaje Furia fue caracterizado de color rojo, y se diseñó su aspecto con referencia al fuego, los diseñadores ubicaron en la parte superior del personaje llamas las cuales se encendían o explotaban según esta emoción tomaba protagonismo en el film. (Farfán, 27)

Dentro de esta perspectiva es que el trabajo que se realiza en el diseño de personaje debe ser concreto y detallado. Importa la manera en que está construido porque sus formas principales transmiten sensaciones que el público relaciona, por ejemplo: con seguridad o peligro. Y estas, si bien llaman su atención, también le proporcionan un vínculo con el personaje, con el cual se identifica. En Furia se puede observar que las formas que lo construyen son cuadradas y denotan su firmeza con la que se expresa, su personalidad es explosiva como cuando las llamas salen de su cabeza, sin embargo, también sabe cuándo es momento de entrar en calma y relajarse para no mantener a Railey enojada constantemente.

1.- Intensamente en Latinoamérica



Imagen 20. MrCarlisLopiazTierleang. Furia. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 21. MrCarlisLopiazTierleang. Furia. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>



Imagen 22. María Garcerá Moreno. Dibujos asociados a las primeras imágenes mentales del personaje. Lápiz grafito y lápiz de color. 2014. Imagen. Web 10-09-2018.

De los puntos anteriores se obtiene la descripción de un diseño final en cuanto a personalidad, físico, formas y arquetipos que posee un personaje. Estos elementos los describe María Garcerá Moreno:

La ilustración final de la bruja Magode ha sido el resultado del proceso de su diseño. En ella, se han recogido todas las ideas definitivas que se han ido seleccionando para su imagen final. Para la ilustración final, se ha dibujado al personaje en una pose sencilla pero que, a su vez, exhibe toda su fuerza y presencia. La expresión que tiene en el rostro es neutra, la más acostumbrada, pero sus ojos brillan con el fulgor azulado de su magia, que revela su poder y le otorga un aspecto amenazador. Magode viste con un trozo de tela morado oscuro que le cubre la parte inferior del cuerpo y ondea al viento, mientras que sus hombros y su cintura están decorados con hojas verde doradas, del mismo modo que también lo está su cabeza, como si tuviera una especie de corona. Tiene un par de brazaletes de plumas como motivo decorativo y en su cuerpo hay símbolos abstractos pintados en blanco, evidencia de su aspecto primitivo. Se han incluido unas calaveras humanas a sus pies con el fin de crear una atmósfera misteriosa y sombría propia del personaje y de la figura que representa. (Garcerá, 33)

De estas evidencias lo que se puede resaltar es, que entre más estructurado esté el diseño del personaje, mejor será digerido por el público. Esto se distingue en el caso de Magode, sujeto tenebroso que inspira misterio y temor gracias a su construcción, personalidad y el trasfondo de su historia; lo que le hace un personaje fácilmente reconocible e identificable.

Este pasó por el proceso de creación, el cual muestra una conceptualización en sus tres

dimensiones: bocetaje, primeras imágenes de la bruja y refinamiento, para llegar así a un diseño final, tal como se muestra a continuación.

Junto a esto se muestra la tabla de las características fisiológicas, sociológicas y psicológicas del personaje.

Características psicológicas	Características físicas
Sabia	Vieja
Determinada y temperamental	Ojos blancos
Peligrosa y poderosa	Medio humana/monstruo/animal
Humor sarcástico	Terrorífica pero hermosa a su vez
Amante de la naturaleza	Grandes y amenazantes cuernos
Indiferente a ciertos asuntos	Ropa tribal y primitiva
Fuerte	Tatuaje en la espalda (que brilla cuando utiliza sus poderes)
Maliciosa	Salientes puntiagudos en los codos
Guerrera	Cuerpo musculoso

Tabla 39. Construcción de personaje Magode. Elaborada por Garcerá Moreno 33

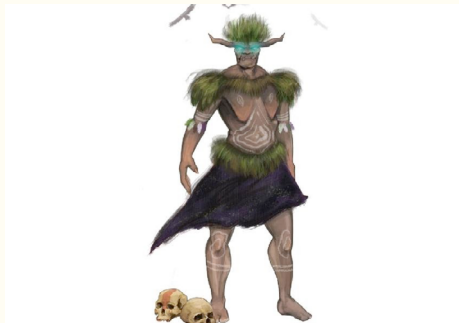


Imagen 23. María Garcerá Moreno. Ilustración final del personaje. Photoshop. 2014. Ilustración. Web 10-09-2018.

Con lo ya señalado, este personaje de Magode está conformado por todo el proceso de conceptualización psicológica y sociológica; el bocetaje, las primeras imágenes, supresión de elementos, formas y construcción adecuadas, acordes con su personalidad. Todo esto para que el personaje sea agradable, reconocido fácilmente, y pueda transmitir lo deseado al espectador. No hay que olvidar que, antes de llegar a un diseño final el personaje, este debe pasar por un proceso de refinamiento para futuras adecuaciones, facilitando la tarea de difundir a este ser, que podrá causar empatía con otros y vivir dentro de su propio universo.

## Conclusiones

Conforme a lo que se ha observado alrededor de este artículo, dirigido a estudiantes o docentes interesados en la creación y diseño de personajes, se aclara que su creación implica un proceso de trabajo que requiere de

la combinación de imaginación y referencias para atraer la atención del público que observe a este personaje. El fin es despertar emociones que lo orillen a generar un lazo de empatía que provoque que un personaje se convierta en un ícono que sea recordado y ubicado fácilmente.

Los personajes de animaciones que se conocen el día de hoy no se crearon de un momento para otro, su construcción llevó un arduo trabajo para que resultaran célebres y fácilmente identificables por los espectadores. Es por esta razón que este artículo sirve como guía en la conceptualización y construcción de personajes que sean coherentes, para que posteriormente sean usados en proyectos de animación, infografías o marketing por los interesados en el tema. Finalmente, no se debe olvidar que un personaje es único y que requiere de prueba y error antes de llegar al resultado final.

## Fuentes de consulta

*Agapito-Mesta, Claudia. Los Arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de Intensamente. Piura, Perú: Facultad de Comunicación 2016. Universidad de Piura, Tesis digital <URL>.*

*Botero Rodríguez, Iván Darío. Parámetros estructurales de diseño de personajes. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2011. Tesis Digital <URL>.*

*Ciro García, María Trinidad. Descripción y relación de los Arquetipos y la Motivación en las áreas Directiva. Manzaniles: Profesional Técnica de la Universidad de Caldas. Universidad de Manzaniles. 2016. Tesis Digital. <URL>*

*FAVA - Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Diseño de Personajes. SENA - Servicio Nacional de Aprendizaje. PDF.*

*Garcerá Moreno María. Diseño de personaje para animación. Magode, La bruja. Facultat de Belles Arts de Sant Carles Grado en Belles Artes. 2014. Tesis Digital. <URL>*

*Galán Fajardo Elena. Fundamentos Básicos en la Construcción del Personaje Para Medios Audiovisuales. Madrid: Universidad Carlos III, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual, s/a. PDF. <URL>*

*Morales Farfán, Milagro. "La creación de personajes desde la estructura profunda al diseño de producción cinematográfico". Reflexiones críticas 1.5\*. Artículo de revista digital. <URL>*

*Patmore, Christ. Diseño de Personajes cómo crear personajes fantásticos para comics, videojuegos y novelas gráficas. Málaga, Es-*

*pañã: Norma Editorial S.A., 2006. Impreso.  
<URL>*

### **Imágenes**

*Imagen 1. MEXmads. El final de una gran aventura. Giraldo Martínez. Sep 5. 2018. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 2. Instyle. El diablo viste de Prada. Carmen Santella. Jul 01. 2018. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 3. Guía del Ocio. El Laberinto del fauno. Juanjo Velasco y Jorge Castro. Feb 16. 2018. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 4. Cartoon Latino. Coraje en "La máscara". 2016. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 5. Zadmong . ¿Qué es la bestia? Teoría Over the garden wall. 2016. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 6. Andre the Guardian. Over The Garden Wall, la obra de arte del nuevo Milenio. 2010. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 7. Mariana. Dark horse publicará art-book de over the garden wall. Sep 7. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 8. D SanCd. Ralph Game. 2010. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 9. Escenarios Ralph 2010. Imagen. Web 10-09-2018. <URL> Imagen 10. D SanCd. Monte Dietcola2. 2010. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 11. Psicopalabras. rbkesther. 11 puntos a comentar sobre Intensamente. Jul 7. 2015. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 12. Daily Trend. Iglesia de San Juan. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*



*Imagen 13. Daily Trend. Ofrendas en el cementerio. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 14. Daily Trend. Santa Fe la Laguna. 2017. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 15. Elaborada por autora. Emociones de alegría 2018. Fotografía. Propiedad de autora 10-09-2018.*

*Imagen 16. Elaborada por autora. Emociones de Mandie 2018. Fotografía. Propiedad de autora 10-09-2018.*

*Imagen 17. Elaborada por autora. Transición de las emociones de Peridot 2018. Fotografía. Propiedad de autora 10-09-2018.*

*Imagen 18. Económicas Bariloche. El increíble Mundo de Gumball de Cartoon Network llega a la Cajita Feliz de McDonald's. 2018. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 19. Rin: 3. The Amazing World Gumball. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 20. MrCarlisLopiazTierleang. Furia. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 21. MrCarlisLopiazTierleang. Furia. Imagen. Web 10-09-2018. <URL>*

*Imagen 22. María Garcerá Moreno. Dibujos asociados a las primeras imágenes mentales del personaje. Lápiz grafito y lápiz de color. 2014. Imagen. Web 10-09-2018.*

*Imagen 23. María Garcerá Moreno. Ilustración final del personaje. Photoshop. 2014. Ilustración. Web 10-09-2018.*

## Semblanza curricular

### Adriana Viridiana Carreón Azuara

**Formación académica:** Técnico laboratorista en Centro de Estudios Tecnológicos y de Servicios No. 32. Licenciada en Diseño Digital con reconocimiento por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Se interesa por el diseño de personajes en cuanto a los arquetipos y formas que los construyen.

**Actividad laboral:** Diseñadora 3D en la empresa Virtuelle y parte del equipo de modeladores 3D de Codesign. Hizo su servicio social como diseñadora digital en EDIMBA.

Contacto: [adriana@codesign.mx](mailto:adriana@codesign.mx)

# Entretejidos.

## Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 7, volumen 1, No. 12, Marzo a Septiembre 2020, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en la Ciudad de México Tel. (55) 57094370, [www.iconos.edu.mx](http://www.iconos.edu.mx), [entretejidos@staff.iconos.edu.mx](mailto:entretejidos@staff.iconos.edu.mx). Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

**Aparición:** Marzo a Septiembre 2020

**Año:** 7

**Volumen:** 1

**Número:** 12-2020

**ISSN:** 2395-8154

## Comité Editorial

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

Dra. Teresa Carbó (CIESAS)

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)

Dra. Graciela Martínez (UACM)

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco)

Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)

Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBA)

## Equipo Editorial

**Editor en Jefe:** Dr. J. Rafael Mauleón

**Editor de desarrollo:** Oscar L. Charles

**Editores Web:** Mtra. Roselena Vargas

**Diseño Web:** ICONOS Diseño

**Corrección de estilo:**

Lic. José Luis Flores,

Dra. Iliana Díaz

Mtra. María de Lourdes Chávez

**Relaciones Públicas:** Mtro. Francisco Mitre

**Traducción:** Diego Pineda