

**Ponencia: P\_077**

**Título: El diseño de personajes: la comunicación visual de un concepto**

**Autor:**

Aleida Pentón Concepción, [aleida.penton@gmail.com](mailto:aleida.penton@gmail.com)  
Instituto Superior de Diseño, Cuba

**Resumen**

**Palabras clave:**

## **Introducción**

En las Industrias de la Animación y de los Videojuegos, el *Concept Art* (Arte Conceptual), constituye aquel proceso primario donde se sientan las bases para el desarrollo de los elementos visuales de una producción. Así pues, el *Concept Artist* (Artista Conceptual) se convierte en el encargado de resolver varios problemas de comunicación visual, entre ellos, el diseño de escenarios y el diseño de personajes.

En este trabajo se abordará el *Character Design* (Diseño de Personajes) como un proceso evolutivo donde el producto deja de ser una ilustración y se convierte en una solución de diseño destinada a ser funcional y entendible por público. El objetivo principal será demostrar que la conformación del personaje es más que ese proceso de ilustración al que estamos acostumbrados, aquel donde el protagonista carece de estudio y forma. Por ende, se argumentará el papel del *Character Design* en el desarrollo del arte y de la comunicación visual de una producción con vista a convertirse en un proyecto de diseño; a su vez, se hará un análisis de la metodología y la conceptualización de un personaje hasta llegar a su conformación y presentación final. Se abordarán los 19 principios del diseño de personajes y se abarcarán, de esta manera, el proceso al que se debe enfrentar un profesional del diseño a la hora de realizar este tipo de trabajo. Para finalizar, se expondrán ejemplos de *Character Design* reales en la Industria de la Animación y de los Videojuegos, y así validar el estudio realizado en el desarrollo de este trabajo.

## **La Idea**

Como diseñadores no somos ajenos a la ilustración y a sus diferentes estilos que, hoy en día, podemos encontrar en muchas de las redes sociales; es ahí donde se concibe el concepto denominado OC (*Original Character*) o Personaje Original. Este tipo de dibujo no es más que el desarrollo de un personaje propio y original del artista, pero el proceso de “diseñar un personaje” va mucho más allá que dibujar a nuestro OC. Hay quienes comienzan el desarrollo de su personaje creando una historia y de ella extraen el diseño del protagonista, o de un sistema de personajes; mientras que, hay quienes dibujan primero al héroe y luego, o a medida que lo hacen, crean la historia que rodea al mismo. Existen disputas constantes a la hora

de decidir cuál de estos dos caminos es el correcto cuando se trata de diseñar a un personaje; sin embargo, resulta que ambos caminos son óptimos, y que, realmente, existe un primer paso que es la base de toda ilustración o historia: La idea.

*“Una historia se vuelve memorable gracias a su elenco de personajes, ya que hacen que la audiencia pueda relacionarse con ello para que así disfruten más de la trama (...) Crear diseños que sean visualmente atractivos, funcionales y prácticos puede hacer toda la diferencia a la hora de que un proyecto logre triunfar.”<sup>(1)</sup>*

En el momento en el que tenemos la idea para la creación de un personaje podríamos llegar a pensar que todo lo demás fluirá sin problemas, no obstante, hay muchos más pasos y estudios dentro de la propuesta del diseño de un personaje. Empezaremos hablando sobre la metodología a la hora de diseñar nuestro producto. En lo personal, me parece que lo más correcto, antes que nada, es realizarle ciertas preguntas al personaje que nos darán la base para la creación del mismo. Preguntas como: ¿Cuál es tu nombre? ¿Qué edad tienes? ¿Dónde vives? ¿En qué época vives? ¿Cuál es tu color, comida, música favorita? Cada pregunta, no importa que tan superficial o insignificante parezca, nos ayudará a comprender de una mejor manera al personaje que estamos diseñando y hará posible que nos hagamos una idea más clara de su futuro desarrollo. Si la historia ya está creada (como suele pasar en libros, novelas o guiones) el camino más sencillo es extraer de la propia narrativa las respuestas a nuestras preguntas; si el personaje no tiene un trasfondo, entonces nos toca a nosotros responder las preguntas.



*Concept Art. Dark Soul Art Book.*

Una vez que las preguntas estén realizadas pasaremos a convertir esa idea en un producto de Comunicación Visual; tocará entonces efectuar un proceso de investigación socio-cultural del personaje. Por ejemplo, si hemos decidido crear un héroe ambientado en la época medieval, tendremos que investigar y buscar referencias de los accesorios, vestuarios y armas de la época, pero este proceso metodológico no se queda aquí; como diseñadores nos estaremos enfrentando a un

problema de diseño: La conformación de un personaje, con objetivos generales y objetivos específicos. El objetivo general de este proceso de diseño sería la creación de un personaje (o de un sistema de personajes) para una producción audiovisual (que podría ser tanto para un videojuego o para una serie animada), aunque, el diseño de personaje también lo podemos encontrar en comics, mangas, etc. Como objetivos específicos podemos encontrar el diseño de una presentación final del personaje, accesorios o ítems, escenarios, entre otros; conocido también como *Art Book*, es el documento en donde podemos encontrar toda la información del producto de diseño. Como un último paso en el proceso de diseño del *character* analizaremos los atributos de nuestro protagonista, de estos escogeremos aquellos Atributos Generales que caracterizarán al sistema de personajes y los Atributos Específicos de cada personaje. Para finalizar, seleccionaremos aquellos más importantes denominados Atributos a Comunicar, estos serán las características esenciales que transmitirá el diseño final del producto (el personaje). Tendremos como resultado final un *moodboards* de inspiración para nuestra historia, organizado y generado con el objetivo de establecer una guía socio-cultural y de diseño del personaje o sistema de personajes.

## La Conceptualización del Personaje

Una vez que tengamos en nuestras manos el *moodboards* podremos pasar al siguiente paso: la conceptualización del personaje. Usaremos la base ya generada con el proceso de investigación y análisis de diseño para adaptar esta información a la idea inicial del personaje y que, a su vez, se asocie al contenido generado alrededor de ella: “*Que el personaje se explique por sí solo*”<sup>(2)</sup>. Los somatotipos son las características por las cuales clasificamos los diferentes tipos de cuerpos que pueden tener nuestro personaje según su complexión. A partir del análisis y del estudio que realizamos del mismo se escogerá un somatotipo que corresponda con el diseño que queremos lograr del héroe; los tres tipos de complexiones a elegir son: Ectomorfo, se define como un cuerpo con muy poca musculatura, generalmente lo encontramos con mucha altura y formas exageradamente largas. Mesomorfo, resulta ser el tipo de complexión más equilibrada, con un cuerpo fuerte y flexible; es el más empleado en protagonistas y héroes. Por último, el Endomorfo, conformado por elementos de gran escala y anchura, cuerpo robusto y muy fuerte (o muy gordo), se emplea en personajes donde se deseé exagerar su fortaleza y poder. Una vez que establecemos el somatotipo que va a tener nuestro personaje, continuaremos con el resto de elementos que definirán a nuestro *character* a partir de su anatomía: Las formas básicas o esquemas, y la silueta.

El esquema de nuestro protagonista (conocido también como formas básicas) se define por las figuras cuadrado, círculo y triángulo; siendo cada una de ellas un elemento importante y significativo para que el personaje, por sí solo, refleje si es el héroe o el villano de nuestra historia. Al generar un cuerpo conformado por un cuadrado y/o por formas similares a este (rectángulo, polígonos, etc) nos encontramos con un *character* que transmite fortaleza, rigidez. El uso del cuadrado

define una personalidad decidida y difícil de contradecir o cambiar su forma de pensar. Mientras que, las formas circulares u ovaladas, en nuestros diseños, nos generarán un personaje flexible. Estas curvas transmiten una personalidad amigable y sociable, abierta a nuevas experiencias y emociones; es la forma básica más empleada para aquellos productos que tienen como cliente a los niños y adolescentes gracias a lo fácil que es encariñarse con estos los personajes. La figura del triángulo es una forma con movimiento, pero no tan juguetón como el círculo; por lo general asociada en nuestro día a día con señales de peligro o advertencia y, por lo tanto, es la forma que se usa para dar vida a los villanos de las historias. Las puntas afiladas transmiten esa peligrosidad del personaje y su agresivo e impaciente carácter. Los esquemas nos facilitan una construcción de nuestro personaje a partir de lo que queremos que transmita al público, pero la forma de uso de estas herramientas no es tan rígida como como se podría imaginar. Es ya un hábito el hecho de que el diseñador decida mezclar dos o incluso las tres formas para lograr un *character* más abarcador e interesante; uno donde el público no logre diferenciar si es el bueno o el malo de la película, o, incluso, para generar un personaje que vaya evolucionando a lo largo de la historia y se convierta en algo totalmente distinto a lo que era en un inicio ¿Para qué son las leyes sino para romperlas? y, aunque sea difícil lograr que funcione, no es extraño encontrarse en la industria audiovisual a un villano conformado por formas circulares y por curvas; confundiendo completamente al público.



*Extraído del Art Book "Art of Mulán"*

Para el diseño del personaje de Mulán, en la película de Disney "*Mulán*" del año 1998; se decide crear a un personaje con formas curvas que aludan la fragilidad de

la mujer de esa época. Sin embargo, una vez que Mulán se transforma en un guerrero, las formas que la conforman pasan a ser rectas y, de esta manera, se le añade fortaleza al personaje. Fijarse en esos detalles conllevaría una revisión mucho más meticulosa del filme.

## El Negro y El Color

La silueta es una herramienta más que usaremos para conformar al personaje y lograr un diseño óptimo de tal forma que el público logre reconocer de manera inmediata al protagonista. Si pintamos a alguno de nuestros OC completamente de negro ¿Seríamos aún capaces de identificar a nuestro personaje? Al fin y al cabo, el objetivo no es solo diseñar a un personaje ícono y fácil de reconocer, sino que también posea movimiento y que sea, de cierta forma, sencillo y entendible para el público; sino cumplimos con estos aspectos estamos corriendo el riesgo de que nuestros diseños resulten demasiado genéricos e ilegibles; por lo tanto, la pose de nuestro héroe será esencial para lograr este objetivo. Es necesario tener en cuenta que los brazos y manos son partes de nuestro personaje que comunican de manera significativa la acción del mismo, debido a esto debemos evitar esconderlas. De esta forma, y con el correcto uso y posicionamiento de las mismas, lograremos dar a entender si nuestro personaje está corriendo, bailando, luchando, etc.; de tal manera que hagamos evidente una acción que caracterice al mismo y que le transmita algo al público. Una vez hecha la silueta viene la hora de analizar los elementos presentes en nuestro *character*, nos referimos a los ítems, ropas o accesorio; y cada uno de estos va a añadir una sombra que va a influir de gran manera en la silueta del protagonista. Encontraremos formas secundarias en este proceso, cada una representado a la vestimenta, peinado y al armamento del personaje; estas figuras terciarias son distintos detalles y el conjunto de todas tendrán un gran impacto en el diseño del personaje. Una vez que podamos definir desde la sombra generada a nuestro personaje y, con él, los elementos más importantes del mismo; será posible identificar si es el héroe o el villano. Si lo anterior no se cumple, entonces no se puede llegar a alcanzar la funcionalidad de la silueta y, posiblemente, de nuestro diseño.



*Extraído del Art Book "Art of Frozen"*

Pero, si estamos acostumbrados a que las formas circulares nos transmitan a un personaje bueno ¿De qué manera comprendemos el papel de villano del mismo? Y es que nos falta un último elemento a tratar: La psicología del color. El color juega un papel muy importante en el diseño del personaje y, lo que hasta ahora era una forma de negro, blanco y grises, ahora tendrá colores y estos deberán tener un fuerte estudio en cuanto a lo que se desee transmitir del personaje. Como diseñadores llegamos a comprender la infinidad de sensaciones que nos puede llegar a comunicar los colores y cómo pueden llegar a provocar respuesta de valores en las personas. Es por ello que el uso del color en cada personaje debe tener una función comunicativa. Conocemos el azul como un color frío, que transmite tristeza, soledad y frialdad. Mientras que el rojo nos evidencia fortaleza, poder e ira.



*Arte Conceptual de la película “El Gato con Botas y el Último Deseo.”*

En la película “El Gato con Botas y el Último Deseo” encontraremos a un personaje muy controversial e interesante: El Lobo. El diseño del mismo viene inspirado por las historias de samurái y caza recompensas, dando como resultado una mezcla entre las culturas asiáticas y occidentales; la capucha hace referencia a la muerte ya que es la misma Muerte. Seguramente pocos se dieron cuenta de la gran semejanza que tiene este personaje con la película La Princesa Mononoke, y es que el diseñador de producción, Nate Wragg, se basó en la ilustración de los lobos de dicha película, con hocicos alargados y delgados; y si a eso le sumamos el color rojo de sus ojos tenemos los elementos suficientes para concluir que es muy peligroso. Un aspecto importante también a tener en cuenta, es cómo el comportamiento del Lobo va cambiando a lo largo de la película; primeramente, se nos muestra como una persona civilizada. Sin embargo, al final de la cinta se vuelve cada vez más salvaje, dejando a un lado su comportamiento humano y pareciéndose más a un animal.

*“Un gran villano es la encarnación de los peores miedos del héroe. En nuestra historia, conforme el Gato con Botas debe aprender a lidiar con la mortalidad de su propia existencia, la Muerte resulta ser el gran antagonista. Sin embargo, no queríamos hacer un archienemigo cualquiera y esto resultó ser más difícil de lo que creímos al inicio”<sup>(3)</sup>*

## **Los 19 Principios del Diseño de Personajes**

¿Qué diseñador no está familiarizado con los 12 Principios de la Animación? Pues como mismo el proceso de animación de un objeto tiene principios que lo ayudan a

una solución más óptima; el diseño de personajes tiene definido una serie de propiedades con el mismo objetivo. Tenemos que tener en cuenta que los 19 Principios del Diseño de Personajes no es un conjunto de leyes obligatorias, sino una herramienta que todo diseñador debe tener en cuenta a la hora de conformar a un personaje con vistas a un proyecto de comunicación visual.

**1. Personalidad:** “Somos lo que hacemos”<sup>(4)</sup> Nuestra personalidad se refleja en nuestro físico, en nuestra forma de vestir, en nuestras reacciones, en nuestros gustos; y es que sigue siendo necesario acentuar la importancia de que el personaje debe tener la capacidad de sugerir, por él mismo y de un solo vistazo, quién es y cómo se siente. Existe dos atributos que debemos tener en cuenta a la hora de darle personalidad a nuestro protagonista: El físico y El psicológico. El físico es el más evidente, el primer impacto: el género, edad, ocupación, vestimenta, etc. Como hemos ya hablado anteriormente, el correcto uso de los esquemas será la clave principal en el atributo físico de nuestro personaje. Mientras que el atributo psicológico viene dado por la historia, por el arco narrativo, las motivaciones y los intereses del héroe. Los siguientes principios están estrechamente vinculados a este primero, el lenguaje corporal, el gesto, el color... Son elementos que nos ayudarán a transmitir los rasgos de la personalidad de nuestro personaje; de ahí la relevancia y la importancia de este primer principio.

**2. Línea de Acción:** Aquellos diseñadores vinculados a la ilustración tendrán ya una noción a lo que conocemos como “Línea de Acción” y es que este concepto no es más que una o varias líneas que trazamos de manera imaginaria desde la cabeza hasta los pies de nuestro personaje, atravesando así su espina dorsal. No será necesario reafirmar el cómo esta simple línea nos ayudará a definir la actitud y la personalidad del héroe; además, que le añadirá un estado emocional gracias a que la línea de acción enfatiza la pose y, por lo tanto, nos ayuda a conseguir un dibujo mucho más interesante. Con esta herramienta podremos llegar a comprender de una mejor manera la pose a la hora de dibujar a nuestro personaje; la línea ininterrumpida reafirmará la personalidad y las emociones del protagonista. Este principio se ve recogido de una forma más abarcadora en el mundo de la animación ya que facilita los movimientos del actor.

**3. La silueta:** Es comprensible que sea uno de los 19 Principios del Diseño de Personaje; ya comentamos sobre el uso de formas básicas como una fórmula infalible a la hora de crear a nuestro OC; y es que el círculo, el cuadrado y el triángulo son formas que definen el carácter de un personaje. Con el uso de formas simples a la hora de conformar al personaje lograremos que el espectador perciba rápidamente su personalidad; las mismas definirán la silueta y agilizarán el reconocimiento del protagonista gracias a su pose.

**4. Gesto:** Cuando hablamos de gesto nos referimos al dibujo gestual, y en este se busca líneas únicas y precisas con el objetivo de plasmar, en una rápida idea, el

gesto y el movimiento de nuestro personaje. En este paso no emplearemos la forma geométrica de nuestro protagonista, sino que nos enfocaremos en captar de la mejor forma posible el ritmo o el gesto; siempre buscando la rapidez y la sencillez. Este primer borrador nos proporcionará una idea sobre lo que nuestro personaje está haciendo; mientras que un flujo de línea hará que nuestro diseño tenga movimiento y sea más interesante.

**5. Anatomía:** Todo buen ilustrador, artista, e incluso diseñador, tiene conocimientos básicos de anatomía; pues es esencial si queremos llegar a tener como resultado personajes creíbles. Hay quienes, gracias a sus años de experiencia en el dibujo del cuerpo humano, tienen la anatomía humana (e incluso la de muchos animales) impregnados en la mente como una gran biblioteca mental y la logran hacer de forma casi intuitiva. Es necesario aclarar que el objetivo de estudiar la anatomía no es llegar a soluciones de personajes realistas (aunque puede llegar a ser un objetivo), es comprender nuestro cuerpo y la flexibilidad y la composición del mismo para hacerlos “creíbles”.

**6. Estructura y Construcción:** Ya conocemos la línea de acción y cómo esta nos facilita generar una pose con movimiento para nuestro personaje, pero, después de este paso de construcción, es necesario darle una estructura sólida a nuestro borrador. Ya dejaremos a un lado las líneas y comenzaremos un proceso de volúmenes tridimensionales en busca de la anatomía del protagonista. Esta acción es conocida como “esqueleto volumétrico” y es necesario para que exista una correcta lectura de nuestro producto de diseño y, de esta manera, añadir dirección, profundidad, tridimensión y proporciones coherentes.

**7. Volumen:** Una vez que definamos la estructura del personaje podremos empezar a establecer la volumetría del mismo, para ello emplearemos dos recursos: la superposición y la luz y la sombra. Al ilustrar en un papel (o en una pantalla) es necesario comprender que estamos ante una superficie de dos dimensiones (2D), por lo tanto, la tridimensión es inexistente; nuestro trabajo será lograr dicha percepción y para ello haremos uso de los recursos. La superposición de superficies y/o líneas nos ayudará a hacer comprenderle al público que hay elementos que pasan por encima de otros.

**8. Color:** Ya hemos hablado anteriormente cómo el color es el aspecto más importante cuando queremos generar emociones. El uso del color en el diseño de nuestro personaje y la elección del color principal es esencial a la hora de otorgarle personalidad al protagonista; asimismo, el empleo de colores secundarios que complementen y acentúen el color principal.

**9. Exageración:** Como conocedores de los 12 principios de la animación, el principio de la exageración no es desconocido para nosotros. Esta propiedad se aplica en el diseño de personajes y, al igual que ocurre en la animación, se trata de

acentuar y exagerar ciertos atributos o acciones de nuestro diseño. De esta forma lograremos que nuestro personaje sea más flexible y creíble, y, desde luego, más creíble.

**10. Las Líneas Rectas vs Las Líneas Curvas:** La oposición o el contraste entre líneas rectas y curvas no es únicamente usado en el diseño de personajes, sino en el diseño en general. Este estilo busca generar composiciones más interesantes a partir de la diversidad y alternancia en una imagen. Las líneas rectas se caracterizan por tener una lectura rápida, fortaleza, rigidez; mientras que las curvas incitan a una lectura más lenta y pasiva, esto por su parte atrae el interés y la comodidad del público.

**11. Complejidad vs Simplicidad:** Semejante al principio pasado, este busca nuevamente el contraste de las formas; pero, en este caso, la oposición de las formas vendrá dado a partir de las formas simples y complejas. Con su debido uso lograremos un enfrentamiento agradable entre un lado simple de nuestro personaje en oposición a otro donde no se detenga la entrada de información y de movimiento.

**12. Variedad:** *“Evita las repeticiones”*<sup>(5)</sup>. A la hora de diseñar a nuestro personaje nos encontramos ante una multitud de elementos que nos obligan (de alguna manera) a repetir ciertas formas. Sin embargo, podemos llegar a disimularlas haciendo pequeñas pero significativas variaciones en su tamaño y proporciones; variando la distancia entre dichos elementos, o hasta colocándolos en diferentes ángulos.

**13. Asimetría:** El principio de la asimetría consiste, una vez más, en crear contrastes y líneas que se complementen; para ello resulta necesario eliminar aquellos elementos paralelos o simétricos. Además, debemos buscar el ángulo que define tanto a su postura corporal como a sus expresiones faciales. Estas acciones nos ayudaran a crear un diseño más completo, funcional e interesante.

**14. Espacio Negativo:** El espacio negativo vendría siendo la imagen opuesta que se extrae de una silueta; o sea, el resultado de invertir nuestra forma. Cuando nos encontramos con la silueta, estamos en presencia de un espacio positivo (el protagonista) y un espacio negativo, que sería el fondo. Los espacios en blanco que rodean y hacen huecos dentro de nuestra figura nos ayudan a hacer más legible nuestro personaje.

**15. Tangentes:** La aparición de tangentes es uno de los errores más comunes que nos podemos encontrar a la hora de ilustrar nuestro personaje. Aquellas líneas que, aún perteneciendo a elementos diferentes, se superponen entre ellas, dando así la sensación de formar parte de la misma. Esto genera confusión y es un efecto negativo que influirá en nuestra contra a la hora de hacer el dibujo.

**16. Actitud and Acting:** ¿Qué está haciendo nuestro personaje? La actitud nos indica que es necesario dejar clara la idea de lo que sucede con nuestro protagonista en la acción. Esta acción, el *acting*, se define y con ella la personalidad de nuestro actor. Este principio se encuentra directamente relacionado con el gesto y la línea de acción; y, aunque ahora solo estamos hablando del diseño de personaje, este es un principio que podemos encontrar por igual en la animación. Elementos como el lenguaje corporal, las manos y las expresiones faciales son los aspectos que influirán con mayor importancia para lograr un adecuado *acting*; los mismos deben trabajar de forma coherente y ajustarse al personaje.

**17. Expresión Facial:** Las expresiones faciales forman parte del anterior principio, pero, debido al peso que este ejerce en el diseño de nuestro personaje, se considera necesario darle un puesto dentro de los 19 principios. En el momento en el que le dirigimos la mirada a una persona, un actor o un personaje, lo hacemos directamente a su rostro, en especial a sus ojos. Los ojos son la apertura a la interpretación de nuestro protagonista, de lo que siente, de lo que piensa, de sus recuerdos y de sus mentiras; estas acciones suceden mediante la coherencia y/o las contradicciones entre la expresión de los ojos, las cejas y la boca.

Taylor Krahenbuehi, artista en Dreamworks, explica una de las lecciones de diseño de personajes: No importa que tan realista o caricaturesco sea el estilo que manejes, es importante que le des un énfasis a los ojos de tus personajes. Después de todo, la mirada resulta crucial a la hora de transmitir pensamientos y emociones. Por ello, también debes tener en cuenta las cejas, ya que se encargan de encuadrar y acentuar la silueta de los ojos.

**18. Credibilidad:** La personalidad y la apariencia de nuestro personaje debe ser creíble; al igual que un actor en la vida real que refleja sus intereses, deseos y necesidades, nuestro héroe debe hacer lo mismo. Marcaremos así su comportamiento y sus reacciones a lo largo de la trama. Es necesario comprender la búsqueda de esta credibilidad y, con ella, buscar el atractivo, la coherencia y la funcionabilidad de nuestro diseño; esto nos ayudará a que el público se relacione de una mejor manera con el protagonista, empatizando con él, que sienta que es real y que está vivo. En conclusión, es una combinación directa del resto de los principios tratados y el correcto empleo de cada uno de ellos.

**19. Dibujo:** Ya hablamos de 18 principios que constituyen la base para diseñar a un personaje; ahora hablaremos sobre el dibujo, el último principio y la base de todos los anteriores. El dibujo es la herramienta fundamental de un diseñador de personajes, es aquella que nos permite expresar y comunicar gráficamente nuestras ideas; así que, para diseñar a un personaje es necesaria una buena base de dibujo. Nuestro estilo no influye en los resultados, sino las técnicas, nuestra conexión entre nuestros pensamientos y lo que crea nuestra mano, las referencias mentales que tengamos a la hora de crear, entre otros.

---

## Conclusiones

Después de haber comprendido todos los principios y los pasos del diseño de personaje, hemos llegado a la conclusión de que es un proceso muy complicado y creativo; donde es necesario realizar una docena de variaciones del diseño del protagonista, peinados, paleta de colores, acabados, etc. No es ajeno a la realidad que será necesario dibujar múltiples bocetos, la mayoría de ellos posiblemente terminen siendo descartados o eliminados; pero lo importante es, ante nada, aprender e identificar aquellos detalles funcionales de cada versión. Finalmente, lograremos obtener un diseño de personaje que se ajuste a las necesidades establecidas, que sea estético, funcional, interesante, y, lo más importante, que se haya aplicado bien el *Story tealing*; es decir, que el héroe sea capaz de contar por sí mismo su historia. Somos diseñadores, y no podemos dejar a un lado las habilidades técnicas, debemos ser capaces de comprender el lenguaje visual; tenemos que tener la capacidad de realizar trazos sólidos, dominar la teoría del color y el dibujo anatómico, perspectiva y composición. En el campo profesional, estas habilidades se conocen como “fundamentos del dibujo” y son las necesarias para demostrar que no solo hay buenas ideas, sino que también tenemos la capacidad de desarrollarlas por nosotros mismos y de presentarlas de manera exitosa.

## Bibliografía:

(1) Fundamentos y Principios del Diseño para Personajes/ Eduardo Dondé. Tomado de:

<http://www.industriaanimación.com/2022/05/fundamentos-y-principios-del-diseño-para-personajes/>, 16 de mayo, 2022.

(2) Metodología y conceptualización para el diseño de personajes/ Jordi Ros.

Tomado de: <http://www.domestika.org/es/courses/392-metodologia-y-conceptualización-para-el-diseño-de-personajes/>, 2018.

Desarrollo Visual, Arte y Diseño para Películas Animadas/ Eduardo Dondé. Tomado de:

<http://www.industriaanimacion.com/2023/03/desarrollo-visual-arte-y-diseño-para-películas-animadas/>, 23 de marzo, 2023.

Arte Conceptual y Diseño del Gato con Botas/ Eduardo Dondé. Tomado de:

<http://www.industriaanimación.com/2023/02/arte-conceptual-y-diseño-del-gato-con-botas/>, 7 de febrero, 2023.

(3) Joel Crawford, director en El Gato con Botas: El Último Deseo. Extraído de: Diseño y Desarrollo de Personajes Originales/ Eduardo Dondé. Tomado de:

<http://www.industriaanimación.com/2023/03/diseño-y-desarrollo-de-personajes-originales/>, 7 de marzo, 2023.

Lecciones en Diseño de Personajes Para Películas Animadas/ Eduardo Dondé.  
Tomado de: <http://www.industriaanimación.com/2023/01/lecciones-en-diseño-de-personajes-para-películas-animadas/>, 19 de enero, 2023.

Guía para Portafolio en Diseño de Personajes/ Eduardo Dondé. Tomado de:  
<http://www.industriaanimación.com///2020/10/guía-para-portafolio-en-diseño-de-personajes/>, 2 de octubre, 2020.

Proceso del Diseño y Creación de Personajes para Animación. Character Design Workflow/ Jonatán Cortés. Tomado de:  
<http://www.notodoanimación.es/proceso-diseño-creación-de-personajes-para-animación/>, 24 de noviembre, 2021.

<sup>(4)</sup> <sup>(5)</sup> 19 Principios del Diseño de Personajes/ Jonatán Cortés. Tomado de:  
<http://www.notodoanimación.es/principios-del-diseño-de-personajes/>, 14 de enero, 2022.