

# 4.

---

***Análisis del diseño de personajes aplicado  
en los cortometrajes ganadores de la  
convocatoria Idartes entre los años 2014 y 2016***

**Jesús Alejandro Guzmán Ramírez**

PhD en Diseño y creación

Profesor asociado I, Universidad EAFIT

Correo electrónico: jaguzman@eafit.edu.co

**Daniel Rueda Mejía**

Diseñador Gráfico

Miembro semillero Diseño de Movimiento programa  
profesional Realización en Animación



# Resumen

**E**l siguiente documento, presenta una investigación de un área específica del diseño de concepto, denominada creación de personajes (*Character design*), debido a la falta de exploración que hay sobre esta área en el contexto local. La investigación se realiza con el fin de poder determinar en qué consiste este campo, cuáles son sus funciones y cuáles pueden llegar a ser los elementos necesarios para desarrollar bien este tipo de trabajo y de esta manera poder realizar un análisis aproximado de cómo se desempeña esta labor en el contexto bogotano, lo anterior se hará a partir de la observación acerca de su aplicación en la producción de los cortometrajes animados ganadores de la convocatoria Idartes<sup>1</sup> entre los años 2014 y 2016.

---

<sup>1</sup> Instituto Distrital de las Artes. Bogotá, Colombia

## Palabras clave

Diseño de concepto, Cortometraje, Diseño de personajes,  
Arte promocional, Desarrollo visual

# Abstract

**T**he following document presents an investigation of a specific area of concept design, the character design, due to the lack of exploration of this area in the local context. The investigation is realized in order to be able to determine of what this field consists, which are his/her duties and what may be the necessary elements to develop this work well, and in this way can make an approximate analysis of how the work is performed in the Bogotá context, the above was made from the observation about its application in the production of the animated short films that won the Idartes<sup>1</sup> call between 2014 and 2016.

---

<sup>1</sup> *Instituto Distrital de las Artes. Bogotá, Colombia*

## Keywords

Concept Art, Short films, Character Design,  
Promo Art, Visual Development

# Introducción

Actualmente las industrias culturales y creativas son un sector que se encuentra en ascenso en Latinoamérica y que cada vez presentan un mayor aporte económico a la región. Dentro de estas industrias se ha centrado la atención en seis áreas que son, artes escénicas, audiovisual, editorial, música, animación y videojuegos. De estas áreas, la animación y los videojuegos son las que predominan dentro de la industria del entretenimiento colombiana, pues son las que mayor crecimiento han evidenciado en los últimos años (Enter.co, 2016).

A pesar del gran crecimiento de esta industria en Colombia, es poca la formación enfatizada en el área de producción de esta. La reciente creación del programa de Realización en Animación en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, como primera carrera profesional dedicada a la animación en Bogotá, marca un norte para dicha formación. Sin embargo, la mayoría de estos estudios aún son vistos al interior de materias específicas, dentro de programas como diseño, artes, cine y televisión, entre otros programas o en cursos y diplomados de distintas entidades (Guzmán Ramírez, 2019, p. 18) Esto genera que aquellas personas que se quieren involucrar en este ámbito, deben migrar al exterior en búsqueda de estos conocimientos técnico prácticos o hacerlo de una manera mucho más exploratoria y sobre la práctica empírica.

Tomando en cuenta el anterior contexto, hay que entender que, la animación, como cualquier otro proceso creativo y de diseño, cuenta con distintas etapas, cada una de las cuales va a requerir de varias labores. De manera general se presentan tres etapas que vistas desde el campo de la animación son (Jaunarena, 2015):

**Preproducción:** Momento en el que se define la historia, el tema, el enfoque, el diseño de los personajes, de los lugares, guiones y demás elementos necesarios para la realización de la animación.

**Producción:** Con todos los elementos necesarios ya definidos, se recopilan todos los elementos visuales y auditivos que forman parte del producto final. A partir de esto se empieza con la generación de imágenes que dan vida a la animación.

**Postproducción:** Se recopila todo el material grabado para la confección de una sola pieza, que será editada, para así decidir el orden definitivo y duración de los planos para mejorar su calidad final, además de procesos de sonorización, la gráfica y efectos especiales. Su proceso va desde que se termina de filmar o grabar, hasta que salen las primeras copias compuestas.

Dentro del contexto de la animación, la etapa de preproducción puede llegar a ser una de las más importantes, pues a diferencia de una producción filmada en vivo, la animación da vida a objetos inanimados creados por el hombre. Debido a esto la imagen animada o ilusión de movimiento se crea desde cero, lo cual genera que se formen unas lógicas diferentes en los elementos de preproducción, haciendo que elementos como la improvisación o interpretación del actor no tengan cabida y que aquellos elementos no planificados desde una etapa inicial muy difícilmente sean agregados en etapas posteriores del flujo de trabajo. Razón por la cual esta etapa tiene generalmente una elaboración mucho más extensa, pues es lo que da pie a todo el desarrollo que va a tener la producción y la postproducción (Guzmán Ramírez, 2014, pp. 74-76).

Todo parte de una premisa, una primera idea que cuenta de que va a tratar la historia, la cual una vez definida dará inicio a una labor gráfica cuya función será identificar el diseño adecuado, un estilo gráfico acorde a la historia que se quiere contar (Barreira, 2017), en la que se tendrán en cuenta elementos como la técnica (animación cuadro a cuadro, *stop motion*, pixilación, cutout, animación 3d, rotoscopia, etc.), los tiempos de producción y los costos que éstos acarreen. Esta primera fase de indagación conceptual es conocida como

desarrollo visual o diseño de concepto, sin embargo, hay ciertas diferencias entre estas dos.

Si bien el desarrollo visual y el diseño de concepto pueden trabajar en medios similares, sus objetivos pueden llegar a ser muy diferentes. Los artistas de desarrollo visual se encargarán de crear accesorios o fondos a partir de materiales físicos, además de otros elementos de marketing. También se encargarán de crear y definir escenarios, colores y luces que acompañarán a los personajes. Debido a lo anterior, se deduce que un artista de desarrollo busque diversas maneras de acceder a una amplia caja de herramientas de diseño y software de dibujo para crear gráficos y animaciones.

En cuanto al diseñador de concepto, su labor irá más de la mano de directores, diseñadores de juegos, arquitectos y otro tipo de clientes, con la finalidad de esbozar las ideas para los proyectos. A partir de una lista de necesidades de sus clientes, el diseñador creará representaciones en 2 o 3 dimensiones que cumplan los requerimientos pedidos. Un diseñador de concepto debe estar abierto a la retroalimentación y aplicar los cambios sugeridos por los directores o demás diseñadores (Study.com, s. f.).

## Diseño de concepto dentro del flujo de trabajo

El diseño de concepto es un término que nace desde la Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual de la Tadeo, el cual es usado con el objetivo de, que en el ámbito nacional se pueda comprender y diferenciar fácilmente este proceso específico, del arte conceptual<sup>2</sup>, traducción literaria al español que se puede dar del término usado a nivel internacional en el ámbito de las industrias del entretenimiento, que es el *Concept Art*, el cual es la base para obtener una solidez visual y conceptual que permitirá una elaboración adecuada de todo el sistema visual dentro de un marco narrativo específico en los diferentes contextos: la animación, el cine, los videojuegos, el cómic, los juguetes, mascotas publicitarias, libros ilustrados, modelos a escala o el diseño vehicular, entre otros (Solano et al., 2017, pp. 4-6).

A partir de lo anterior y de acuerdo con Eliott Lilly en el libro *The Big Bad World of Concept art for videogames*, el diseñador de concepto es aquel individuo cuya meta principal es crear imágenes que desarrollan ideas y diseños de un tema en particular el cual todavía no existe. A través de varias rondas de iteración y eliminación, él o ella comienzan a reducir el enfoque del tema en una visión única y coherente. Esto es

usualmente hecho para asegurar la eficiencia en el proceso de producción de películas, videojuegos, animaciones, y a veces incluso en cómics, porque es más rápido y económico diseñar la idea en la fase de bocetación que durante la producción (2015, p. 12).

Al trabajar en la parte de bocetación, el diseño de concepto es principalmente una labor que se desarrolla en el momento de la preproducción, sin embargo, esto no quiere decir que su función no se pueda desempeñar en etapas posteriores del flujo de trabajo, debido a que en algunos casos es necesaria la presencia del diseñador supervisando el trabajo de modelado o animación.

Al desarrollarse en un momento previo a la producción se busca generar un sistema visual que responda a las necesidades determinadas dentro de un contexto específico. Estas necesidades pueden abarcar distintos campos, tales como el diseño de personajes, escenarios, utilería, vehículos, *storyboard*<sup>3</sup>, criaturas, *colorscript*<sup>4</sup>, entre otros.

---

<sup>2</sup> El Arte Conceptual en el ámbito de las Artes Plásticas se entiende como la corriente artística que se desarrolló a finales de los años sesenta y setenta, cuyo norte es darle prioridad a la idea sobre la realización formal o material de la obra (Solano et al., 2017).

---

<sup>3</sup> *Storyboard es una serie de dibujos que muestran el orden planeado de las imágenes (Cambridge, 2017)*

<sup>4</sup> *Colorscript o Colour Script intento temprano de un guion de color para definir iluminación, la emoción y los estados de ánimo en una película (Pixar, 2017).*

A partir de lo anterior, el diseño de concepto aborda una gran cantidad de campos, cada uno con distintas problemáticas o necesidades específicas y a su vez distintos modos de trabajo. Debido a la gran magnitud de temáticas que aborda el diseño de concepto, la investigación se enfoca en el diseño de personajes o *Character Design*, debido a la falta de exploración que hay de esta área dentro del ámbito bogotano y que de esta manera se pueda estudiar mucho mejor cómo es su incidencia dentro del flujo de trabajo y cuáles pueden ser los principales aspectos a tener en cuenta a la hora de trabajar en una producción animada.

### **Diseño de personajes**

El *Character design*, traducido formalmente al español como diseño de personajes, tiene sus orígenes a partir de la serie *Hogan's Alley*, una tira de prensa estadounidense obra de Richard F. Outcault, que dio pie a la creación del chico amarillo (*The Yellow Kid*) (Outcault, 1895), considerado como el primer personaje cartoon en los Estados Unidos. A partir de este hito el diseño de personajes fue evolucionando a través de los años, mediante personajes como: "gertie the dinosaur" (McCay, 1914), "Felix the Cat" (Sullivan & Messmer, 1919), Mickey Mouse en "*Steamboat Willie*" (Disney & Iwerks, 1928), "*Snow White*" (Hand et al., 1937), Alfred E. Neuman en la revista "MAD" (Kurtzman, 1954) hasta llegar a ejemplos más contemporáneos como lo son los personajes de "*Toy Story 3*" (Unkrich, 2010) siendo enfatizado este último en el desarrollo visual, para la creación de mercancía.

Pero ¿Qué es el diseño de personajes? Teniendo en cuenta que el desarrollo de la presente investigación parte desde el diseño de concepto, es preciso referirse a la creación de personajes desde una manera mucho más visual, enfocándose principalmente en la definición de apariencias físicas de estos agentes. De acuerdo con Haitao Su (2012), en su libro (*Alive Character Design: Character Design Course*) lo define como el acto de diseñar apariencias y cuerpos para un personaje, acompañado de estilos de cabello, ropa y *props*, de esta manera el personaje empezará a ser reconocido visualmente.

La definición clara de la forma de un personaje permite una mayor facilidad a la hora de reconocerlo, en la mayoría de casos con el uso exclusivo de silueta se permite identificar y diferenciar a un personaje e incluso a una criatura (Ekström, 2013). A pesar de esto no es una norma que todo personaje se deba identificar a partir de su silueta, existen personajes a los cuales se les identifica más por un accesorio en específico, siendo el más claro ejemplo de esto, el sable de luz de Luke Skywalker en *Star Wars*, la trilogía original. El diseño de *props* o elementos de utilería permiten darle al personaje una mayor solidez y en algunos casos mayor distinción, lo que hace que estos sean un elemento que llega a estar anclado a la creación de personajes (Arteneo, 2017).

Sin embargo, Haitao Su (2012, p. 11), menciona que, en un ámbito más profesional y técnico, se requiere para su presentación una serie de condiciones que son, una

visualización frontal, posterior y lateral del personaje, una vista frontal, lateral y  $\frac{3}{4}$  del rostro, acompañados de movimientos como caminar, correr y saltar junto a distintas expresiones faciales. Todo esto se hace debido a que muchas otras labores dependen del diseño de concepto, tanto animadores, como modeladores (en caso de ser 3D), efectos especiales y demás áreas que intervienen con el personaje, necesitan tener un conocimiento de cómo es el comportamiento de este.

68 Las distintas visualizaciones del personaje permiten un mayor entendimiento de su fisonomía, el uso de vistas frontales y laterales facilitan el trabajo del modelador o el artista de desarrollo visual de interpretar la figura en más de dos dimensiones. En cuanto al rostro, este funciona como un medio para comunicar emociones, de una manera más sutil a como lo hace el cuerpo. Pero debido a esto requiere de las mismas visualizaciones que tendría el cuerpo y un conjunto de expresiones que den muestra de cómo reacciona el personaje. A pesar de esto existen otros elementos además del rostro que ayudan a la comunicación (Hooks, 2003, pp. 58-67).

Los movimientos de las manos, el modo de caminar de una persona también dice mucho sobre su comportamiento y actitud. No es lo mismo una persona que camina con paso firme, totalmente erguido y cabeza en alto a una persona jorobada con la cabeza baja y paso inseguro debido a que

ambas van a transmitir emociones totalmente diferentes (Ochoa, 2008).

La sola imagen del personaje debe comunicar desde un inicio, permitir que el espectador pueda intuir ciertas características sociales del mismo. La toma de decisiones acerca del vestuario y de los elementos que acompañaran al personaje deben ser acordes al contexto en el que este se encuentra y a lo que se quiere transmitir. El uso de poses de acción en la presentación de un personaje son una gran ayuda al momento de comunicar un comportamiento o actitud acerca del personaje pues permiten relacionarlo tanto a una conducta como a una actividad en particular.

A la luz de lo que plantean los autores expuestos, se puede dar cuenta que el uso de la silueta es uno de los elementos que más importancia pueden tener al momento de la creación de un personaje, razón por la cual muchos

diseñadores empiezan desde este punto (mediante ejercicios de *Thumbnail*<sup>5</sup>) para la construcción de propuestas. Esto permite la rápida identificación del personaje, no obstante, no garantiza que le vaya

---

<sup>5</sup> Un pequeño cuadro de una imagen o página sobre una pantalla de ordenador (Cambridge, 2017)

a permitir tener una fácil recordación por parte de quien lo ve, pues elementos como accesorios o frases célebres puedan tener mucho más poder en la memoria del público.

Como se ve, la construcción visual de un personaje puede darse a partir de distintos elementos, ya sea su silueta, sus distintas visualizaciones o incluso una ilustración general del mismo. Las condiciones planteadas por Haitao Su, no son siempre necesarias en su totalidad, ciertos personajes solo requieren de una vista para entendimiento, al igual que aspectos como el movimiento pueden ser definidos directamente desde la animación. Sin embargo, elementos como la pose del personaje si pueden llegar a ser necesarios debido a la carga de información que puede llegar a manejar.

## Metodología

Los profesionales relacionados con dirección de arte para animación a nivel nacional han tenido que enfrentarse a diferentes problemas en torno a la planificación de un proyecto audiovisual y cómo se articulan dentro de diferentes etapas del proceso. El diseño de concepto al no ser visto como un elemento que debe ser sistémico y transversal a toda la producción animada, puede llegar a ser fácilmente descartable o dejado en segundo plano debido ya sea a la falta de talento o a las exigencias de producción en tiempos muy estrechos, por lo que una vez determinadas las causas que impiden el desarrollo óptimo de un diseño de concepto se necesita evidenciar las consecuencias que puede traer el hecho de no tener un diseño claro y establecido desde el comienzo.

Bajo la anterior premisa, se plantean una serie de objetivos en consonancia con los resultados a los que se pretende llegar, estos son:

**Objetivo General:** Identificar fortalezas y falencias que se puedan presentar durante el proceso de creación y aplicación de diseño de concepto en distintas productoras colombianas.

**Objetivos específicos:**

- Identificar metodologías que permitan la realización de un diseño de concepto eficiente en el menor tiempo posible.

- Estudiar como distintas productoras locales de animación emplean el diseño de concepto en sus flujos de trabajo

### **Levantamiento del estado del arte**

La investigación planteada es de corte cualitativo, su desarrollo parte de una revisión teórica de distintos autores y del estudio de casos, mediante el uso de técnicas de investigación, tales como entrevistas y el análisis visual de los personajes dentro de distintos cortometrajes. Según esto, lo primero que se hizo fue una selección del problema, en este caso el diseño de concepto, sin embargo, debido a su amplia cantidad de especialidades que ofrece, fue necesario enfocarse en solo una, que fue el diseño de personajes, debido a que las dimensiones que maneja la creación de personajes dentro de una producción animada son mucho más controlables que la creación del universo completo.

A partir de este foco de estudio, se inició con la búsqueda de información bibliográfica con el fin de establecer y definir ciertos conceptos pertinentes a la investigación [Diseño de concepto, desarrollo visual, matriz, arquetipo] y de esta manera poder tener una documentación y una serie de conocimientos teóricos de base sobre los cuales poder trabajar para hacer el análisis de estudio.

### **Definición de categorías**

Dentro de la investigación se pudo hallar dos grandes

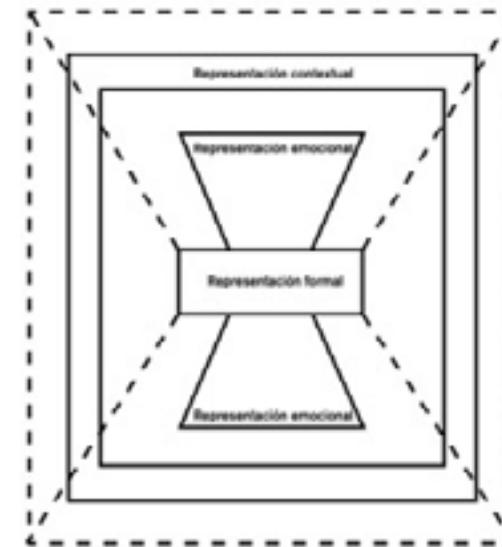
exponentes de la creación de personajes mediante el uso de matrices, siendo estas entendidas como un método estructurado mediante protocolos para la creación de distintos individuos. Cada autor expone una metodología de desarrollo propia que permite evidenciar un contraste en la tradición occidental, respecto a la tradición oriental, debido al enorme peso que ambas regiones tienen dentro de la industria del entretenimiento, a pesar de sus tan marcadas diferencias, siendo un claro ejemplo de esto el manga y el cómic, respectivamente.

Como se mencionó anteriormente, se aborda el concepto de matriz a partir de dos autores, el primero Bryan Tillman (2011), dibujante de cómics e ilustrador estadounidense, que permite una visión del contexto occidental, entendido este como Norteamérica y Europa, el cual aborda la construcción del personaje partiendo desde lo conceptual, lo que permitirá identificar ciertas características sociales, entendidas como una serie de actitudes, comportamientos y motivaciones propias del individuo.

Bryan Tillman se enfoca más en el diseño del personaje desde lo conceptual partiendo desde lo que se conoce como una serie de arquetipos (moldes o modelos de comportamientos, de una persona que se desean emular), entre los cuales se encuentran: El héroe, la sombra, el tonto, el interés romántico (anima/animus), el mentor y el tramposo.

Estos seis arquetipos sirven de manera estandarizada para la mayoría de los elementos que pueden componer a un personaje, pues cada uno encierra un grupo de características fáciles de percibir y reconocer, que son aspectos que ayudan a definir a un personaje. La combinación de distintos arquetipos puede resultar en la construcción de personajes mucho más complejos y difíciles de predecir.

El uso de estos arquetipos va a permitir orientar al diseñador sobre ciertos aspectos generales de los personajes. De esta manera al definir las características individuales de cada uno, el diseñador podrá hacerlo de una manera más coherente. A partir del análisis del texto de Tillman realizado por Guzmán (2016, pp. 103-108), se destacan tres representaciones, cada una contenida dentro de otra (Ver gráfica 1).



Gráfica 1. Sistema de representaciones del personaje.  
Fuente: Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto, Guzmán Alejandro (2016, p. 104)

La representación contextual se refiere a aquellos elementos externos al personaje que inciden sobre él de una manera emocional, como pueden ser su estatus social o la cultura en la que se encuentra. La representación emocional se refiere al conjunto de actitudes y comportamientos desarrollados por el personaje. Por último, la representación formal da cuenta de las características visuales o físicas del personaje que permiten su reconocimiento (Guzmán Ramírez, 2016).

Estas características pueden funcionar como una especie de guion para el diseñador, pues permiten un entendimiento

mucho más claro de la necesidad en cuestión y generan la posibilidad de construir personajes mucho más robustos con un trasfondo ya definido. A pesar de lo anterior, es un proceso riguroso y de bastante tiempo, el cual puede llegar a ralentizar la labor del diseño si se llega a aplicar a cada personaje, haciendo que su aplicación sea exclusiva de protagonistas o aquellos de gran importancia.

Por el otro lado Hiroyoshi Tsukamoto (2004), un artista veterano, educador de Bellas Artes y Diseño Gráfico, funciona como exponente del territorio de oriente, siendo enfocado en Japón como uno de los tres gigantes de la animación. Tsukamoto desarrolla una serie de matrices que van mucho más enfocadas hacia la apariencia física del personaje a partir de distintas combinaciones, que a la construcción y desarrollo de la personalidad.

Tsukamoto plantea el uso de una serie de matrices, más acordes a la planteada durante la investigación para dicho concepto, las cuales son vistas como un método matemático para la creación de personajes, en la que la primera matriz, se presenta un diseño rectangular de varios elementos, que están dispuestos en una tabla de filas y columnas, en las que se pueden empezar a generar infinitas combinaciones (ver imagen 1).

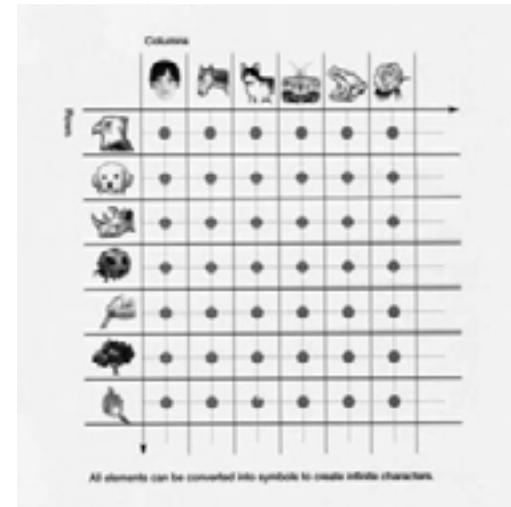


Imagen 1. Etapa 1 en creación de personajes.  
Fuente: Manga Matrix: Hiroyoshi Tsukamoto (2004, p. 12)

Esta primera matriz permite la selección de elementos generales, identificar de qué está compuesto el personaje o sobre qué referentes se va a trabajar. Sin embargo, para el autor esto es insuficiente, esta matriz presentada es solo un primer paso, que será seguido de una segunda matriz que permitirá detallar y definir con claridad la forma del personaje (ver imagen 2)



Imagen 2. Creación forma corporal.  
Fuente: Manga Matrix: Hiroyoshi Tsukamoto (2004, p. 14)

Una vez definida la fisonomía del personaje, se emplea la siguiente matriz que es la del vestuario. La ropa del personaje puede ayudar a expresar ciertos rasgos sobre su personalidad y a potenciar ciertos elementos de la forma del cuerpo. El uso de accesorios o props, también se define dentro de esta matriz. Cabe destacar que esta matriz no se limita al vestuario, también son tomados en cuenta elementos cosméticos como tatuajes, maquillaje o pinturas corporales que permitan dar indicios de ciertas características sociales.

Con la forma y el vestuario ya definido, Tsukamoto presenta su última matriz, enfocada en la personalidad del personaje a partir de seis clasificaciones:

- **Comportamiento:** Se refiere a sus emociones y cómo se comporta, si es tímido, serio, arrogante, etc...
- **Estatus:** Hace referencia a la posición social, clasificación de trabajo y su profesión, esta está dividida en tres elementos.
  - **Rango:** Rey, príncipe, patriarca, general, esclavo, entre otros.
  - **Profesión:** Leñador, policía, doctor, soldado, entre otras.
  - **Posición:** empleado, líder, mascota, pupilo, entre otras.
- **Entorno:** Se refiere al ambiente, cosas como el hábitat, el tipo de actividades (diurnas, nocturnas) y su tipo de alimentación.
- **Atributos especiales:** Aquellas habilidades especiales del tipo de raza o criatura no existe en este mundo.
- **Debilidades:** Como su nombre lo indica, elementos a los que el personaje es especialmente vulnerable. Un personaje sin debilidades no llega a ser muy interesante.
- **Deseos:** Aquellas metas u objetivos que tenga el personaje, todo aquello por lo que esté dispuesto a luchar por conseguir.

A diferencia del modelo planteado por Tillman, la construcción de personajes de Tsukamoto empieza desde la forma y es esta la que permitirá construir una serie de características sociales que vayan acordes a la representación del personaje o personajes. Este modelo es bastante práctico a la hora de crear familias enteras o grupos de alguna especie en particular, pues permite definir ciertos fenotipos y características físicas particulares. Sin embargo, a la hora de diseñar un carácter ya establecido, puede presentarse que las características físicas no cumplan totalmente con los requisitos o con la intención comunicativa que se quiere llegar a dar, haciendo que se pierda tiempo valioso de trabajo. No obstante, para la creación de bestias o criaturas carentes de habilidades sociales, que son seres bastantes comunes en las producciones niponas (La princesa Mononoke, pokémon, entre otros ejemplos), este tipo de matriz puede resultar de gran ayuda.

El uso de matrices en el momento de la creación de personajes ayuda a darles características que permiten una mayor solidez en su construcción y de esta manera identificar, qué quiere el personaje, cuáles son sus motivaciones, cómo se comporta y a su vez puede generar una mayor afinidad con el espectador. Varios de estos elementos son tenidos en cuenta desde la construcción de la historia, aun así, debido a los tiempos de entrega, muchas veces el diseñador de personaje no puede tomarse el tiempo para analizar cada uno de estos

aspectos, e incluso la descripción que es enviada desde la historia carece de este análisis detallado, lo que puede generar que existan personajes carentes de desarrollo y personalidad.

### **Unidades de análisis**

Con el objetivo de evidenciar el desarrollo planteado anteriormente dentro de un contexto local se decidió analizar la convocatoria Idartes. El Instituto Distrital de las Artes realiza anualmente distintas convocatorias, en las que se premia a un solo ganador con una beca. Dentro de las distintas convocatorias anunciadas en cada año se decidió como caso de estudio la categoría de creación de cortometraje de animación al ser la más acorde con el tema de estudio de la investigación. Anualmente en esta categoría se presentan un aproximado de 20 participantes, un grupo de jueces, profesionales del área revisan el material y eligen un único ganador, otorgando un segundo lugar en caso de que el ganador no pueda recibir el premio.

Esta selección de participantes, que previamente ya fueron analizados y determinados como únicos ganadores de su grupo, fueron elegidos el foco de estudio de la investigación. Usando una serie de entrevistas semiestructuradas a los ganadores de la convocatoria Idartes de los años 2014 al 2016, como técnica de investigación se quería lograr obtener una visión aproximada de cómo es el desempeño de esta labor dentro del contexto bogotano a partir del análisis de lo puede

llegar a considerarse como lo mejor de Bogotá.

Al tratarse de cortometrajes animados, los cuales se definen cómo aquella producción animada cuya duración mínima es de siete minutos y que no supera los 69 minutos con 59 segundos según la ley del cine en Colombia (Ley del cine, 2003). Esto les brinda la oportunidad de exploración y producción de no tal alto presupuesto, como lo requiere un largometraje. A partir de lo anterior los tres cortos que se analizaron fueron:

- **Lupus:** Presentado en el año 2014, por el Artista plástico Carlos Gómez Salamanca. Consiste en un documental animado, razón por la cual se tomó la decisión de no tener un diseño de personajes tradicional. Consta de tres personajes principalmente, el primero es un vigilante cuyo rostro nunca se ve, solo se ve su silueta a través de las pantallas. El siguiente personaje es una ciudad, realizada en Stop Motion que tiene un comportamiento de crecimiento. Por último, se encuentra una jauría de perros sacados de un material de archivo y retocados de una manera mucho más pictórica.

- **Borrado:** Presentado en el año 2015 por el diseñador Fredy Buitrago, en el que presenta un drama, en el que cuentan la historia de Teo, un chico farero que pierde a su familia y este hecho hace en la búsqueda de su pasado, este se

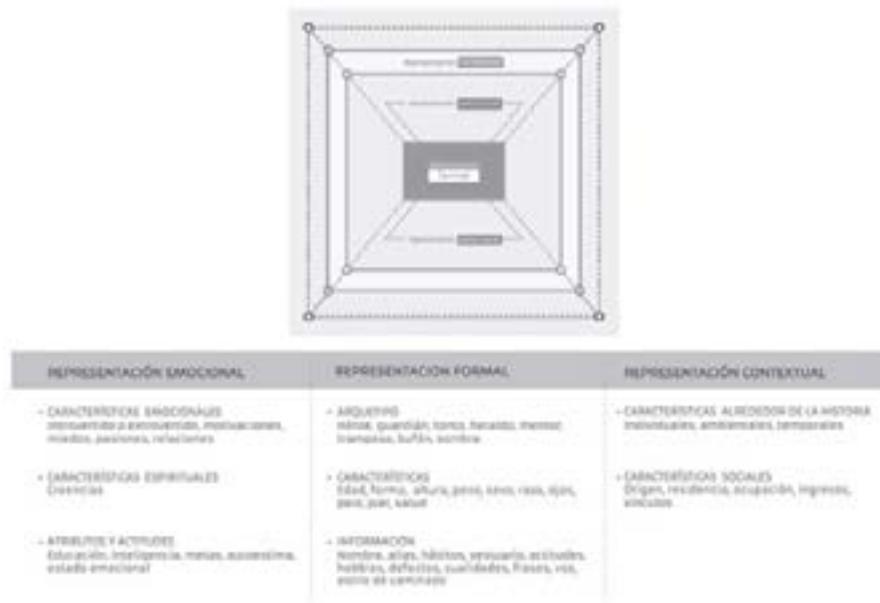
pierda en su memoria. Para ser animados los personajes pasaron primero por proceso de bocetación, toma de decisiones, variaciones de color, diseño de vestuario e incluso reestructuración.

- **Ana:** Presentado en el 2016 por el grupo El astillero, siendo David Silva, Realizador audiovisual el encargado del diseño de personajes. Es el segundo capítulo de una serie de animación llamada Venus en acuario. La serie es sobre el orgasmo femenino, el segundo capítulo es sobre una experiencia real, inspirado en una persona que tiene condición llamada anorgasmia. El personaje en el corto aparece representado de tres maneras diferentes, la primera es a partir de una textura de vidrio, la otra es por una línea plana de color y la última por una línea que constantemente se encuentra palpitando. Estas decisiones fueron tomadas en coherencia de la investigación que realizaron, para que la representación de ella fuera lo más concreta posible, a pesar de lo abstracto que resulta representar esa condición.

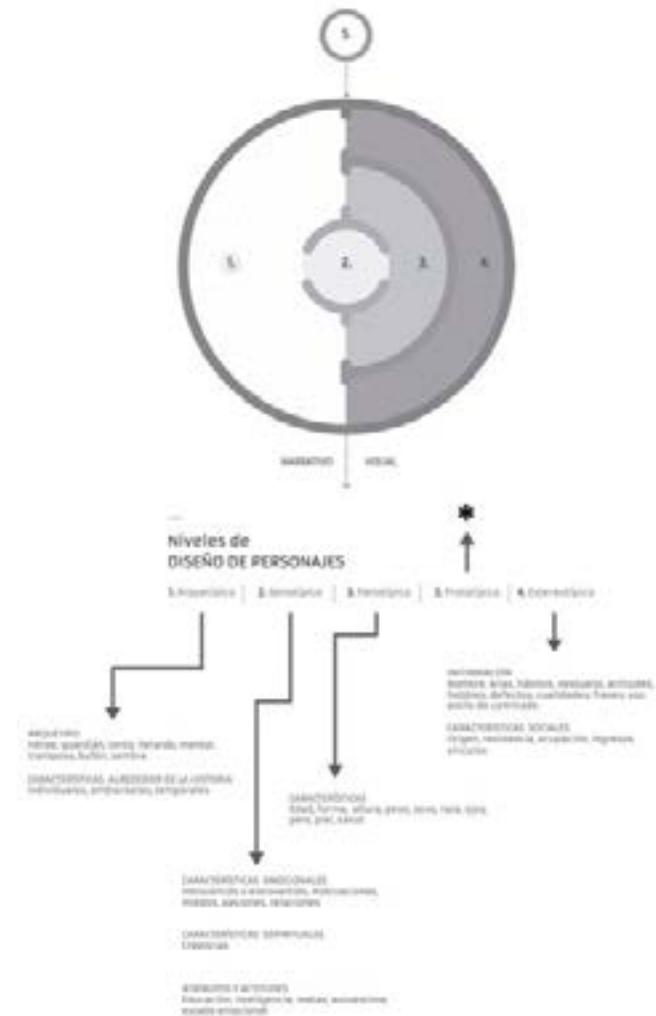
Para realizar el análisis de las producciones, se utilizó el material relacionado con cada producción sobre el diseño de personajes, así mismo se le aplicó una interpretación matricial de la mezcla de los dos exponentes presentados anteriormente, haciendo primero una construcción de las representaciones derivados del texto de Tillman, definiendo sus componentes, y

luego procediendo a un esquema de capas de desarrollo que se deduce de la matriz de Tsukamoto, pero correlacionados con los componentes representacionales, para no dejar el proceso de construcción de la personalidad como una etapa de cierre, sino que vaya consolidándose de manera paralela a su generación formal (Niellmo, 2013).

76



Gráfica 2. Adaptación de componentes en el sistema de representaciones del personaje. Fuente: Semillero Diseño de movimiento Universidad Jorge Tadeo Lozano, Diego Felipe Ríos y Jesús Alejandro Guzmán.



Gráfica 3. Niveles de diseño de personaje. Fuente: Semillero Diseño de movimiento Universidad Jorge Tadeo Lozano, Diego Felipe Ríos y Jesús Alejandro Guzmán.

De los tres cortometrajes analizados, aplicando la matriz de capas de niveles de diseño de personaje, solo el cortometraje de Borrado presenta una estructura narrativa clásica (inicio, nudo, desenlace) al igual que un diseño y desarrollo de personajes planteado de una manera tradicional, en el cual se tuvo en cuenta las necesidades del animador. En este caso la labor de diseño de personajes no se quedó exclusivamente en la parte de preproducción, sino que fue un elemento de apoyo y supervisión en etapas de desarrollo y postproducción.

Por el otro lado los otros dos cortos muestran más una intención comunicativa a través de la metáfora, en el que la intención de transmitir un mensaje es dada a través de la plástica, y no de contar una historia como tal, lo que género que no se tuviera tanto en cuenta la exploración de los personajes, sino más la decisión de la técnica adecuada.

Con el fin de tener un pequeño panorama de cómo es realizada esta labor dentro de las grandes industrias se realizó una entrevista semiestructurada a José Julián Calle, actualmente diseñador de concepto en *Image Engine* (empresa con sede en Vancouver, Columbia encargada de efectos visuales y gráficos por computador para series y películas) en la que describió cómo era el flujo de trabajo dentro de una empresa con estándares internacionales, sus metodologías de trabajo y qué aspectos son tenidos en cuenta al momento de trabajar, lo que permitió tener un primer

referente de comparación para determinar qué tan distintos son los procesos de trabajo en el exterior respecto a Bogotá.

Esta entrevista dio luz al concepto de producción derivada, en la que los diseñadores carecen de la misma libertad que poseen al momento de trabajar en un proyecto propio, debido a que las características y necesidades para el diseño de personajes ya vienen dadas desde un guión. Así como también permitió entender los cortos tiempos de trabajo que se llegan a presentar. Esto es debido a que el trabajo de diseño de concepto deberá rápidamente migrar a alguna otra empresa que se encargará de las siguientes etapas del flujo de trabajo.

# Hallazgos

78 El campo laboral del diseño de concepto (no solo en el diseño de personajes) es muy distinto al que se vende en los libros de arte o *Artbooks*, pues en estos se presentan ilustraciones finalizadas, con un alto nivel de detalle y acabado. Estas ilustraciones son conocidas como *Promo Art* o arte promocional y su objetivo es venderle al público el proyecto (animación, videojuego, película). Sin embargo, al momento de desempeñar la función de diseño de concepto, son poco prácticas debido al tiempo que requieren para ser elaboradas, mientras que esta labor requiere agilidad y facilidad en comunicar una idea, el nivel de detalle es un elemento que aporta el diseñador a partir de la experiencia, siempre y cuando esto no retrase los tiempos de entrega.

En producciones derivadas la construcción del personaje ya viene dada desde un guión, la función del diseñador será exclusivamente la de crear la apariencia física de esta persona, o grupo de personas, teniendo en cuenta que esto debe dar una primera impresión del comportamiento del personaje, mientras que en una producción propia o que recién está iniciando, el diseñador de personajes deberá tomar en cuenta no solo aspectos visuales del personaje sino que este también tendrá que definir sus rasgos sociales.

El uso de matrices, al igual que los cánones de dibujo funcionan principalmente como una herramienta de

aprendizaje, su aplicación directa al momento de trabajar es poco viable debido a los cortos tiempos de entrega. No obstante, la práctica constante de estas permitirá que el diseñador pueda aplicarlas de una manera mucho más intuitiva.

Se pudo evidenciar que Bogotá, o al menos dentro de la convocatoria *Idartes* se presentan en su mayoría cortometrajes experimentales, refiriéndose a que su objetivo principal no es el de contar una historia mediante un inicio, nudo y desenlace, sino más al hecho de transmitir un mensaje mediante una técnica determinada. Esto también se pudo determinar debido a la formación académica profesional que cada uno de los participantes tienen, siendo "Borrado", el corto presentado por Fredy Buitrago, cuya formación académica viene de la especialización en Animación de la Universidad Nacional de Colombia, el que presentó una propuesta de personajes de un modo mucho más tradicional. Cumpliendo de esta manera la serie de condiciones planteadas por Haitao Su. Mientras los otros dos participantes, debido a su naturaleza empírica, presentan unas propuestas cuyo desarrollo de personajes no es tan profundo.

A partir de la investigación también se evidencia la falta de fuerza que tiene la categoría de diseño de personajes dentro del territorio local, en comparación a industrias internacionales en las que esta categoría está tan definida,

que incluso se tiene definidos elementos como las matrices, lo cual dificulta mucho considerar a Colombia actualmente como una industria de animación.

Para concluir, es necesario que para una creación de personajes, fondos y ambientación con altos estándares de calidad, es indispensable relacionar el sector empresarial y el académico; debido a que las dinámicas comerciales que obligan a las productoras a ejecutar procesos ágiles y efectivos (no siempre permiten retroalimentación y ponen en riesgo los capitales financieros y la estabilidad laboral de los participantes), mientras que en los procesos formativos se permiten espacios evolutivos de construcción y perfeccionamiento de las competencias, hasta que el diseñador se pueda desenvolver cómodamente en entornos laborales. El diseño de concepto, y puntualmente el diseño de personajes en este caso, responde a las necesidades de los canales de salida, evalúa una gama de propuestas iterativas que se depuran, con protocolos de normalización y estandarización e incluyen las implicaciones de mercado y su proyección en ámbitos cross y transmediales (hasta desarrollos mecánicos) como sistemas de expansión.

# Referencias

Arteneo. (2017). *Diseño de Props o la importancia de los objetos*. <https://www.arteneo.com/blog/disenio-de-props-videojuegos-madrid/>

Barreira. (2017). *¿Qué es exactamente la preproducción de animación?* *Diseño*, Blog de Animación Barreira Arte y Diseño. <https://barreira.edu.es/blog/animacion/consejos/exactamente-la-preproduccion-animacion/>

Cambridge, D. (2017). *Definición de procesos animados*. <https://dictionary.cambridge.org/es/>

Disney, W., & Iwerks, U. (1928). *Steamboat Willie*.

Ekström, H. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape* [Gotland University]. <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A637902&dswid=4556>

Enter.co. (2016). *Empresas de animación y videojuegos colombianas destacan en Suramérica*. <http://www.enter.co/especiales/colombia-bringiton/empresas-de-animacion-y-videojuegos-colombianas-destacan-en-suramerica/>

Guzmán Ramírez, A. (2014). *El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana*. *Cuadernos de cine colombiano N° 20*. Animación en Colombia: Una historia en movimiento, 20, 73-86. [http://www.cinematocadistral.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno\\_No\\_20\\_Animacion.pdf](http://www.cinematocadistral.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno_No_20_Animacion.pdf)

Documento de proyecto de doctorado

Guzmán Ramírez, A. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto A methodology for creating characters from concept design*. *Iconofacto*, 12(18), 96-117. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>

NULL

Guzmán Ramírez, A. (2019). *Diseño de animación en Colombia 2010-2017. Una poética en desarrollo* [Universidad de Caldas]. <https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/265/JesúsAlejandroGuzmanRamírez2019.pdf?sequence=1>

Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P., & Sharpsteen, B. (1937). *Snow White*.

Hooks, E. (2003). *Acting for animation*. Heinemann.

Jaunarena, J. (2015). *Las Etapas del proceso de realización*. [http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/07\\_jaunarena\\_jorge\\_las\\_etapas\\_del\\_proceso\\_de\\_realizacion\\_ficha\\_de\\_catedra.pdf](http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/07_jaunarena_jorge_las_etapas_del_proceso_de_realizacion_ficha_de_catedra.pdf)

Kurtzman, H. (1954). *Alfred E. Neuman*. MAD.

Lilly, E. (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Video Games*. Design Studio Press.

McCay, W. (1914). *Gertie the Dinosaur*.

Niellmo, K. (2013). *Evaluating Content Based Animation through Concept Art*. International Journal of Trends in Computer Science, 2(11). [https://www.academia.edu/5239068/Evaluating\\_Content\\_Based\\_Animation\\_through\\_Concept\\_Art](https://www.academia.edu/5239068/Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art)

Ochoa, E. (2008). *La importancia de la kinesia en la comunicación no verbal*. Elcuerponomiente.com. <http://www.elcuerponomiente.com/publicacion-158>

Outcault, R. F. (1895). *The Yellow Kid*. Hogan's Alley.

Pixar. (2017). *Colour Script*. <http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html>

Ley del cine, (2003). <https://www.proimagenescolombia.com/secciones/proimagenes/interna.php?nt=8>

Solano, L., Aristizabal, J. D., & Jiménez, F. G. (2017). *El diseño de concepto como herramienta para la creación de un sistema visual para una webserie animada*. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Study.com. (s. f.). *Visual Development Artist vs. Concept Artist*. Recuperado 9 de noviembre de 2017, de [http://study.com/articles/visual\\_development\\_artist\\_vs\\_concept\\_artist.html](http://study.com/articles/visual_development_artist_vs_concept_artist.html)

Su, H., & Zhao, V. (2012). *Alive Character Design for game, animation and film* (F. Wong & D. Ding (eds.)). China Youth Press.

Sullivan, P., & Messmer, O. (1919). *Feline Follies*.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press Publications.

Tsukamoto, H. (2004). *Manga Matrix: create unique characters using the japanese Matrix system*. Collins Design.