



**En el claro: Parámetros del diseño de personajes para la conexión emocional en la  
animación**

**Autor**  
**Ana María Muñoz Buitrago**

**Trabajo presentado como requisito para optar por el  
título de Diseñadora de Animación y Videojuegos**

**Director**  
**Diego Alejandro Giraldo Ospina**

**Facultad de Creación**  
**Diseño**  
**Universidad del Rosario**

**Bogotá - Colombia**  
**2025**

## Índice

Resumen.....	4
Introducción .....	5
Estado del Arte .....	9
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivo General .....	12
Objetivo Específicos.....	12
Justificación del Tema.....	13
Metodología .....	15
Proceso de Crítica Genética .....	24
Resultados .....	59
Conclusiones .....	62
Anexos .....	68
Referencias.....	80

**Tabla de Figuras**

Figura 1 .....	5
Figura 2 .....	16
Figura 3 .....	20
Figura 4 .....	25
Figura 5 .....	26
Figura 6 .....	27
Figura 7 .....	28
Figura 8 .....	29
Figura 9 .....	32
Figura 10 .....	33
Figura 11 .....	34
Figura 12 .....	35
Figura 13 .....	36
Figura 14 .....	37
Figura 15 .....	38
Figura 16 .....	39
Figura 17 .....	40
Figura 18 .....	42
Figura 19 .....	46
Figura 20 .....	47
Figura 21 .....	48
Figura 22 .....	49
Figura 23 .....	53
Figura 24 .....	55
Figura 25 .....	56
Figura 26 .....	57
Figura 27 .....	60
Figura 28 .....	62
Figura 29 .....	7

## Resumen

En el contexto del consumo creciente de la animación digital en búsqueda de una experiencia inmersiva, el espectador se convierte en un viajero hacia un mundo más allá de las pantallas. Este proyecto investigación + creación, que fue desarrollado en el marco del Semillero Espacio Latente, busca explorar cómo la dimensión visual, emocional y contextual en el diseño de personajes en la animación puede crear una conexión afectiva profunda entre los personajes animados y su audiencia, trascendiendo el uso del diálogo. El enfoque estará en una audiencia de la generación Z en Colombia.

Para esto, se identificarán qué elementos clave del diseño de personajes, como la apariencia física, la personalidad, el lenguaje corporal, y el desarrollo narrativo, son esenciales para construir una relación empática y un vínculo emocional entre el espectador y el personaje. Así, se propone una guía sistemática de diseño de personajes que sirva de referencia para diseñadores y artistas, ayudándolos a tomar decisiones informadas sobre los personajes según las respuestas de su público.

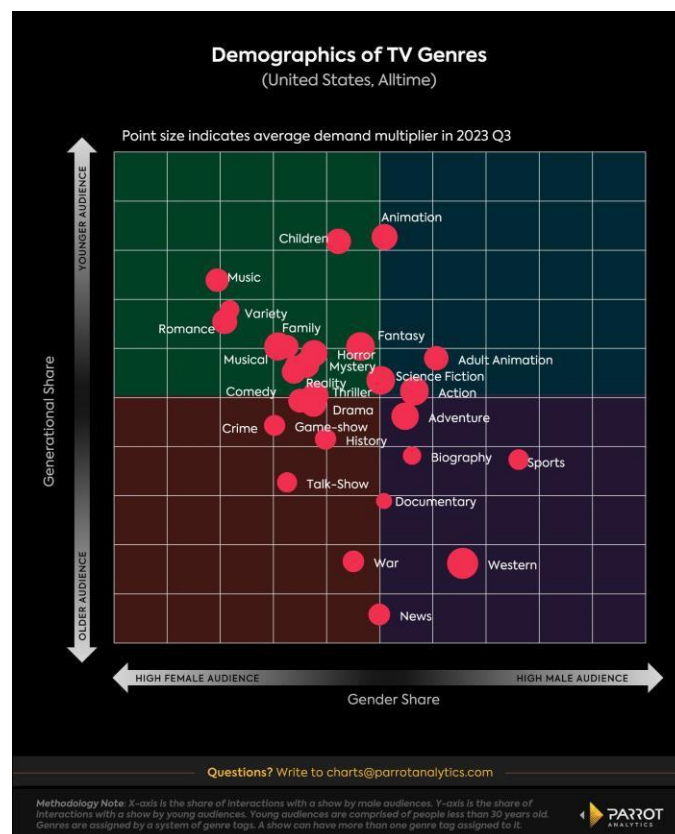
A lo largo del proceso de conceptualización y creación (concepto, bocetación, ilustración, planos, etc.) y mediante clips de animación que integran técnicas 2D y 3D (modelado 3D, texturización, render, etc.), se busca explorar la relación tipo padre-hijo entre un leñador y una criatura huérfana. Así, este proyecto busca contribuir a una comprensión más profunda de la importancia del diseño de personajes y la comunicación visual en la formación de vínculos afectivos entre el público y los personajes.

## Introducción

Desde hace unos años, el consumo de animación ha crecido significativamente, especialmente entre las audiencias más jóvenes, como la generación Z (grupo de personas nacidas entre el año 1997 y 2012). Según datos de Parrot Analytics, entre 2020 y 2023, el consumo de programas animados dirigidos a adultos y adolescentes en Estados Unidos aumentó en un 151.6% (Parrot Analytics, 2023). Además, como se observa en la Figura 1, la animación como género se encuentra entre los más demandados por las audiencias jóvenes, consolidando su relevancia en el panorama del entretenimiento actual.

**Figura 1**

*Demographics of TV Genres (United States, Alltime)*. El gráfico muestra la distribución de los géneros televisivos según el género y la edad de la audiencia en Estados Unidos.



Nota. Adaptado de *Demographics of TV Genres (United States, Alltime)*, Parrot Analytics (2024). <https://www.parrotanalytics.com/insights/growing-demand-for-adult-animation/>

El auge de las plataformas de *streaming* ha sido un factor clave en este crecimiento, transformando no solo la forma en que las personas acceden y consumen contenido, sino también cómo se crean y distribuyen más asequiblemente estas producciones animadas por la red de internet (RMCAD, 2025). Según Rocky Mountain Collage of Art + Design, plataformas como Max, Hulu o Netflix son las pirámides que han apostado por la animación, permitiendo a estudios y creadores explorar temas más maduros y complejos.

Abriéndose paso a la creación de producciones innovadoras, en específico la animación para adultos con títulos como Rick and Moray, Los Simpsons, Arcane y Love, Death + Robots, que ayudan a mantener el interés y la fidelidad de la audiencia (Parrot Analytics, 2023). Esta expansión ha fomentado la creación de comunidades, por tanto, la demanda de la audiencia por más contenido animado para diversas edades y demografías, fortaleciendo aún más el vínculo entre las producciones animadas y sus audiencias.

Con el desarrollo constante de nuevas herramientas digitales y tecnológicas para la creación de obras audiovisuales, la conexión emocional entre los personajes y la audiencia se ha convertido en un elemento clave en la animación y las narrativas visuales. Bates (1994) define a los agentes creíbles como entidades narrativas capaces de expresar deseos y emociones de manera coherente, lo que les permite generar empatía en la audiencia. En este contexto, el término *agente* no alude a sistemas informáticos autónomos, sino a personajes animados que actúan como portadores de intencionalidad, emociones y acciones dentro de una narrativa audiovisual.

Las emociones desempeñan un rol esencial en la creación de agentes creíbles y “humanos”, permitiéndoles transmitir experiencias con mayor veracidad. Como Bates señala: “The apparent desires of a character and the way the character feels about what happens in the world with respect to those desires, are what make us care about the character” (Bates, 1994). Esto sugiere que mostrar tanto los deseos de los personajes como sus emociones frente a esos deseos permite que los espectadores se conecten y se preocupen por el destino del personaje.

La exploración de las emociones en agentes creíbles es fundamental para generar un apego emocional, un fenómeno que puede observarse a través del concepto de las relaciones parasociales. Este término, introducido originalmente por Horton y Wohl, describe la conexión psicológica unidireccional que las audiencias desarrollan con personajes ficticios o figuras mediáticas (Horton & Wohl, 1956). Estos pueden ser tan fuertes e intenso que los espectadores llegan a ver los personajes como figuras significativas en su vida, similar como describió los vínculos Bowlby en su *Teoría del Apego*, en donde explica que las personas desarrollan lazos con figuras que proporcionan confort y seguridad, no solamente en la realidad, sino en la ficción también (1969).

Los personajes animados gracias a su diseño visual, personal y desarrollo narrativo pueden actuar como símbolos de apego para sus audiencias, creando una zona de confort y gestión emocional. Por ello, este fenómeno es tan relevante para la construcción de vínculos afectivos con la audiencia, en especial en jóvenes y adultos, donde también entra la generación Z, quienes a menudo desarrollan una relación parasocial con un personaje ficticio en busca de una forma de autoexpresión identitaria y apoyo emocional (Márquez et al., 2024), al punto de experimentar ansiedad por la muerte del personaje o la finalización de la obra animada, reflejando el impacto emocional de estas relaciones simbólicas.

Para que se pueda crear el vínculo emocional significativo entre los personajes y la audiencia, su diseño visual y conceptual representa un papel importante. Como en el libro *Digital Character Creation for Video Games and Collectibles*, Samuel King refiere que en la creación de un personaje se debe integrar tanto el lenguaje corporal, las decisiones visuales y narrativas para desarrollar agentes creíbles que la audiencia pueda comprender e identificarse, incluso en la ausencia de diálogo (King, 2023). En otras palabras, el diseño del personaje es una forma de comunicación no verbal que se construye a partir de la apariencia, la personalidad, la gestualidad y el desarrollo narrativo del personaje.

Sin embargo, a pesar de su relevancia para la creación y el desarrollo de los personajes, la conexión emocional profunda sigue siendo un campo que necesita de mayor

investigación para comprender cómo un personaje puede dejar una marca duradera en el subconsciente del espectador. Este proyecto, por lo tanto, busca desarrollar un sistema integral basado en elecciones de los espectadores para el diseño de personajes en sus tres dimensiones fundamentales: contextual, formal y emocional, que refiere al contexto narrativo que rodea el personaje, su diseño visual y su desarrollo emocional, facilitando la construcción de vínculos afectivos más profundos y significativos con la audiencia.

## Estado del arte

En el desarrollo de personajes dentro de entornos narrativos, la credibilidad, la comunicación no verbal y el apego emocional han sido aspectos ampliamente estudiados para comprender cómo los espectadores pueden establecer conexiones significativas con los personajes ficticios. Desde la teoría de los agentes creíbles hasta los vínculos afectivos que se generan con personajes animados, diversos estudios han abordado estos elementos esenciales en la interacción entre los usuarios y los personajes digitales. Bates explora en su artículo el papel fundamental de la emoción en la creación de agentes creíbles, argumentando que los personajes dentro de una narrativa deben poseer deseos y reacciones emocionales ante los eventos que experimentan.

Esto permite que los personajes sean percibidos como más humanos y, por lo tanto, más realistas para el espectador (1994). La investigación enfatiza que la credibilidad de un personaje no solo se basa en su diseño visual, sino también en su capacidad para expresar emociones a través de su lenguaje corporal y gestualidad. De esta manera, la comunicación no verbal se convierte en un recurso clave para generar empatía y fortalecer la conexión entre el personaje y la audiencia.

De manera similar, Sylaiou et al. examinan cómo la interacción entre los espectadores y los avatares digitales en entornos virtuales puede generar una conexión emocional significativa. Su investigación se centra en un experimento realizado en el museo del Louvre en 2019, donde se utilizaron tres avatares digitales como narradores en una experiencia inmersiva (2020). Los resultados revelan que la naturalidad y la expresividad de los avatares juegan un papel esencial en la experiencia del espectador, influyendo directamente en su nivel de inmersión y conexión emocional con la historia.

La inmersión y el apego emocional que los espectadores desarrollan hacia los personajes virtuales no solo dependen de su expresividad y naturalidad, sino que también

pueden dar lugar a relaciones más profundas. En este sentido, el fenómeno de las relaciones parasociales ayuda a explicar cómo los vínculos emocionales con personajes ficticios pueden trascender la pantalla. Gannon (2018) explora este concepto en el contexto de la terapia, analizando cómo las personas encuentran apoyo emocional en personajes que, aunque no existen en la vida real, pueden brindar consuelo y estabilidad en momentos difíciles.

La influencia de los personajes ficticios en la vida emocional de los espectadores no solo se manifiesta a través de la identificación y el apego, sino que también está vinculada con la teoría del apego de Bowlby. Rain et al. investigan cómo el estilo de apego de una persona influye en la intensidad de su conexión emocional con estos personajes, concluyendo que aquellos con apego ansioso o evitativo suelen establecer vínculos más profundos (2021). Esto se debe a que los personajes pueden convertirse en figuras de apego simbólicas, proporcionando un espacio seguro para la exploración de emociones sin los riesgos de la interacción humana real.

En este sentido, la construcción de personajes digitales requiere una atención cuidadosa a los aspectos visuales, narrativos y expresivos para que sean creíbles y memorables. King (2021), en su libro *Digital Character Creation for Video Games and Collectibles*, ofrece una guía integral sobre este proceso, resaltando la importancia de la expresividad corporal como un recurso clave en la transmisión de emociones y personalidad. A través de gestos, postura y mirada, los personajes pueden comunicar información esencial sin necesidad de diálogos, lo que refuerza su impacto en la audiencia y su capacidad de generar conexiones emocionales significativas.

Además de la expresividad y el apego emocional, el diseño de personajes también se beneficia del diseño emocional, que busca generar experiencias inmersivas conectando con los personajes. Un estudio sobre videojuegos narrativos como *Detroit: Become Human* explora cómo el diseño visual, la narrativa y la interactividad trabajan en conjunto para

potenciar la inmersión del usuario (Núñez-Pacheco et al., 2011). Este enfoque demuestra que la relación entre el espectador y los personajes no es solo estética o narrativa, sino profundamente emocional, logrando que las experiencias en estos entornos sean más significativas

En conjunto, estos estudios proporcionan una base sólida para comprender cómo los personajes pueden generar conexiones emocionales con la audiencia. Sin embargo, es importante señalar que muchos de estos enfoques no integran completamente las percepciones y expectativas del público como una variable crítica en el proceso de diseño de personajes, sino hasta su resultado final. Aunque reconocen la importancia de la construcción de personajes creíbles y emocionalmente resonantes depende de múltiples factores, entre ellos la comunicación no verbal, la expresividad y la capacidad de generar apego emocional en la audiencia para crear personajes memorables.

Así, dichos estudios no abordan cómo las decisiones, visuales, contextuales y emocionales pueden ser moldeadas de manera más directa e intencional según las respuestas emocionales de los espectadores en etapas concernientes al diseño del personaje y previas al desarrollo del producto final. Esto deja un espacio significativo para explorar un enfoque más integral en las tres dimensiones fundamentales del diseño de personaje (contextual, formal y emocional). La integración de estos elementos en el diseño de personajes resulta clave para establecer conexiones afectivas con los espectadores, especialmente en narrativas dirigidas a la generación Z, quienes han crecido en un entorno digital interactivo y tienden a desarrollar vínculos profundos con personajes ficticios en diversas plataformas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Qué parámetros del diseño de personajes son esenciales para construir un vínculo afectivo entre un personaje y espectadores de la generación Z en una narrativa basada en lenguaje no verbal?

### **Objetivo General**

Determinar los parámetros esenciales en el diseño de personajes para generar una conexión afectiva entre los personajes animados y el espectador, utilizando la comunicación visual como eje principal en una narrativa basada en un lenguaje no verbal dirigida a la generación Z.

### **Objetivos Específicos**

1. Evaluar la respuesta del público ante diferentes etapas del diseño del personaje (bocetación, modelado 3D y animación).
2. Crear personajes con diseño visual que refleje su personalidad y emociones, explorando diferentes estilos y técnicas de animación e ilustración.
3. Proponer un sistema integral para la creación de personajes en una narrativa audiovisual que incorpore dimensiones contextuales, formales y emocionales para facilitar una conexión afectiva profunda con la audiencia.

## Justificación del Tema

El diseño de personajes es una disciplina central en la animación, donde los personajes deben comunicar su historia, emociones y personalidad sin depender del diálogo para ser emocionalmente resonantes. Como señala Williams (2009), “characters must communicate through visual storytelling, especially when dialogue is absent. Their design must carry emotional and narrative weight on its own”.

Esta capacidad de transmitir significado a través del lenguaje visual convierte al diseño de personajes en una herramienta narrativa clave, especialmente en obras dirigidas como la Generación Z, que ha crecido en un entorno digital donde las experiencias visuales y emocionales son cada vez más importantes para conectar con los espectadores. Este cambio es evidente, en el auge del contenido animado en plataformas de streaming, que han transformado la manera en que se consume y valoran las narrativas visuales (Rocky Mountain College of Art and Design, 2025).

La motivación principal para desarrollar este proyecto surge del reconocimiento de los personajes animados como potencial de símbolos emocionalmente profundos para sus audiencias, actuando como figuras de apego simbólicas y puntos de identificación emocional con los que se desarrolla una conexión afectiva. Sin embargo, a pesar de su relevancia, existe una falta de enfoques sistemáticos que integren de manera equilibrada las dimensiones contextuales, formales y emocionales del diseño de personajes, especialmente en relación con las respuestas afectivas del público.

Si bien autores como King, destacan la importancia de una construcción coherente del personaje desde su diseño visual hasta expresivo, sus propuestas se centran en técnicas de la industria del entretenimiento digital (2023), y no en el análisis profundo sobre como estos elementos se relacionan con la experiencia emocional del espectador. Por otro lado, Gannon (2018) y Rain & Mar (2021) exploran como los personajes ficticios pueden generar vínculos

parasociales intensos con el público, evidencia la carga afectiva que puede tener un personaje bien desarrollado. No obstante, estos estudios tampoco abordan como las conexiones emocionales pueden surgir y fortalecerse desde las sugerencias formales que puede aportar el espectador en las etapas del diseño, adaptándose a las respuestas emocionales y las expectativas del público.

En este sentido, el presente proyecto busca abordar esta necesidad, al proponer un sistema integral de diseño de personajes que incorpore las percepciones, preferencias y respuestas emocionales de los espectadores, reconociendo el potencial narrativo y emocional del diseño de personajes como eje estructural en la experiencia animada. Esta metodología permitirá a los diseñadores y artistas tomar decisiones conceptuales informadas, facilitando la creación de personajes con mayor impacto emocional y resonancia narrativa. Además, este enfoque tiene el potencial de contribuir al campo del diseño de personajes animados al proporcionar una herramienta práctica para crear personajes que no solo sean visualmente atractivos, sino que también generen vínculos emocionales profundos con sus audiencias, incluso en la ausencia de diálogos.

Para validar este sistema, se aplicará como caso de estudio el desarrollo de dos personajes, el Leñador y la Criatura del bosque, dentro de una narrativa audiovisual llamada “En el claro”, lo que permitirá evaluar su eficacia en un contexto específico, buscando construir un puente entre el personaje y la persona. Así, el proyecto busca ampliar el conocimiento sobre la conexión emocional entre personajes y espectadores, y ofrecer una guía práctica para futuros creadores interesados en diseñar personajes que trasciendan la pantalla y se conviertan en figuras significativas para su público.

## Metodología

El desarrollo de personajes en animación no solo implica su apariencia visual, sino también la forma en que logran transmitir emociones y generar una conexión con el espectador. En este proyecto era necesario abordar tanto el componente físico como el emocional del personaje para comprender cómo estos factores influyen en la percepción del público. Sin embargo, encontrar un único método que integrara ambas dimensiones resultó complejo, ya que la mayoría de los enfoques se centran en uno u otro aspecto.

Por esta razón, se adoptó una metodología de creación de personajes desde el diseño, la cual permite desarrollar una construcción visual y expresiva coherente (King, 2023). Para evaluar la efectividad de esta metodología, se emplean dos técnicas de análisis: la Escala de Wong-Baker, que mide la satisfacción y respuesta emocional del espectador, y la Asociación de palabras, que permite identificar las emociones y percepciones generadas por el personaje.

La metodología se aplicará en tres fases clave del proceso de diseño de personajes: bocetación, modelado 3D y animación. En cada una de ellas, se aplicarán los instrumentos definidos para evaluar la percepción estética, expresiva y emocional de los personajes, por medio de una encuesta y entrevistas semiestructuradas con 10 personas de la Generación Z. Primero, se presentarán tres bocetos distintos de cada personaje en 2D para seleccionar la versión con mejor recepción. Luego, el diseño elegido será trasladado a un modelo tridimensional, con el cual se evaluará si se mantienen sus rasgos característicos y cómo afectan los cambios volumétricos a la percepción del personaje. Finalmente, se analizará el impacto de la animación en la expresividad y conexión afectiva del personaje a través de clips cortos en movimiento.

## **Metodología para la Creación de Personajes**

### ***Metodología para la Creación de Personajes desde el Diseño de Concepto de Guzmán Ramírez***

Esta metodología se centra en la construcción de personajes teniendo en cuenta sus aspectos psicológicos, narrativos y visuales, para que sean coherentes y significativos en una historia y su diseño refleje su identidad y emociones. Este enfoque es particularmente relevante para proyectos donde se busca desarrollar personajes sólidos y emocionalmente resonantes, al considerar su construcción en tres dimensiones esenciales para que un personaje sea creíble: representación formal, interna y contextual.

El método se basa en la estructura presentada por Ramírez en su trabajo sobre la creación de personajes para el Semillero de Investigación de Diseño de Movimiento de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, plantea la construcción de un personaje coherente mediante tres categorías: Representación formal del personaje, representación interna del personaje y representación contextual de personaje (Guzmán, 2016). Esta metodología fue seleccionada para este proyecto porque permite abordar los personajes desde su identidad conceptual hasta su representación final, asegurando que cada elemento de su diseño esté alineado con sus motivaciones, personalidad y entorno narrativo. Esto es crucial para garantizar que los personajes se perciban como seres completos y significativos para el espectador, promoviendo una conexión emocional genuina.

Lo que define la representación formal del personaje son los aspectos físicos y visuales que ayudan a identificar al personaje según su forma, paleta de colores y lenguaje corporal, estos elementos deben estar alineados a su personalidad y trasfondo. La representación interna del personaje se entiende como los rasgos psicológicos, su personalidad, las motivaciones y los miedos que afectan su comportamiento y sus

interacciones con otros. Por otra parte, la representación contextual del personaje es el universo narrativo al que pertenece y como ha desarrollado su historia y vínculos en ese mundo (Guzmán, 2016).

Para garantizar la rigurosidad del diseño, se usó el cuadro metodológico que se desarrolla en el artículo, presentado en la Figura 2, que organiza estos tres aspectos fundamentales nombrados anteriormente. El uso de esta estructura permitió construir y desarrollar a los personajes de forma integral, desde su identidad conceptual hasta su representación visual final, asegurando una coherencia interna y una evolución narrativa.

## **Figura 2**

*Matriz de construcción de personaje.* Matriz estructurada para el desarrollo de personajes, considerando su representación formal, emocional y contextual, basada en la metodología de Francis Tsai.

<b>Representación Formal</b>	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;"><b>Arquetipo</b></th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El héroe.</li> <li>- El Antagonista.</li> <li>- El Tonto.</li> <li>- El Factor desequilibrante (Animus)</li> <li>- El Mentor</li> <li>- El Tramposo</li> </ul> </td> </tr> </table>		<b>Arquetipo</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- El héroe.</li> <li>- El Antagonista.</li> <li>- El Tonto.</li> <li>- El Factor desequilibrante (Animus)</li> <li>- El Mentor</li> <li>- El Tramposo</li> </ul>		<b>Representación Contextual</b>	
	<b>Arquetipo</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El héroe.</li> <li>- El Antagonista.</li> <li>- El Tonto.</li> <li>- El Factor desequilibrante (Animus)</li> <li>- El Mentor</li> <li>- El Tramposo</li> </ul>								
<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Básicos</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Elementos que lo distinguen</b></th> </tr> <tr> <td> Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo </td> <td> Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad </td> </tr> </table>	<b>Básicos</b>	<b>Elementos que lo distinguen</b>	Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo	Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad	<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Características alrededor de la historia</b></th> </tr> <tr> <td> Arquetipo Ambiente Línea de tiempo </td> </tr> </table>	<b>Características alrededor de la historia</b>	Arquetipo Ambiente Línea de tiempo	
<b>Básicos</b>	<b>Elementos que lo distinguen</b>							
Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo	Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad							
<b>Características alrededor de la historia</b>								
Arquetipo Ambiente Línea de tiempo								
<b>Representación Emocional</b>	<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Características emocionales</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Características Espirituales</b></th> </tr> <tr> <td> Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones </td> <td> Creencias </td> </tr> </table>	<b>Características emocionales</b>	<b>Características Espirituales</b>	Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones	Creencias	<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Características sociales</b></th> </tr> <tr> <td> Origen Residencia Ocupación Ingresos Habilidades Estado civil Carácter como niño Carácter como adulto </td> </tr> </table>	<b>Características sociales</b>	Origen Residencia Ocupación Ingresos Habilidades Estado civil Carácter como niño Carácter como adulto
	<b>Características emocionales</b>	<b>Características Espirituales</b>						
Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones	Creencias							
<b>Características sociales</b>								
Origen Residencia Ocupación Ingresos Habilidades Estado civil Carácter como niño Carácter como adulto								
	<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Atributos y actitudes</b></th> </tr> <tr> <td> Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional </td> </tr> </table>	<b>Atributos y actitudes</b>	Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional					
<b>Atributos y actitudes</b>								
Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional								

Nota. Adaptado de *Matriz de construcción de personaje*. Guzmán (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto.

## Técnicas para el Análisis de Conexión Afectiva

### *Técnica de Escala de Wong-Baker (Escala de caritas)*

La escala de Wong-Baker es una metodología de evaluación creada en 1988, desarrollada originalmente para la disciplina médica, con la que se mide el dolor en pacientes jóvenes pediátricos. Consiste en una serie de seis caritas ilustradas con gestos faciales, desde una carita sonriente hasta una con lágrimas; asociada al dolor máximo, cada carita se asocia a un número (1 al 6) que expresa el nivel de dolor (Wong & Baker, 1988). Por su accesibilidad

y fácil análisis, esta metodología se ha adaptado a otros contextos y disciplinas que requieren evaluar respuestas emocionales de manera efectiva y visual.

Diversos estudios han aplicado la Escala de Wong-Baker en distintos contextos, mostrando su versatilidad más allá de su pediátrico. Por ejemplo, en Ghana se realizó un estudio experimental que validó tres escalas de dolor de enfoque cuantitativo en pacientes adultos postoperatorios, incluyendo la Escala de Wong-Baker (Aziato et al., 2015), demostrando que su aplicación no se limita únicamente a niños, sino que puede adaptarse a otros entornos donde se requiere una evaluación rápida y efectiva de la experiencia subjetiva.

Asimismo, en el ámbito del diseño gráfico, un estudio sobre la visualización del flujo de información en la ciudad de Cali analizó las brechas de comunicación en el ámbito del diseño gráfico que afecta el reconocimiento de los diseñadores en otras disciplinas (Posada & Medina, 2019). Se adaptó la escala en un sistema de evaluación en una encuesta o con entrevista, permitiendo evaluar la percepción de profesionales en su entorno laboral. Esto prueba que la escala es funcional no solo en el sector de la salud, sino que se puede aplicar en otro tipo de experiencias como las del sector del diseño.

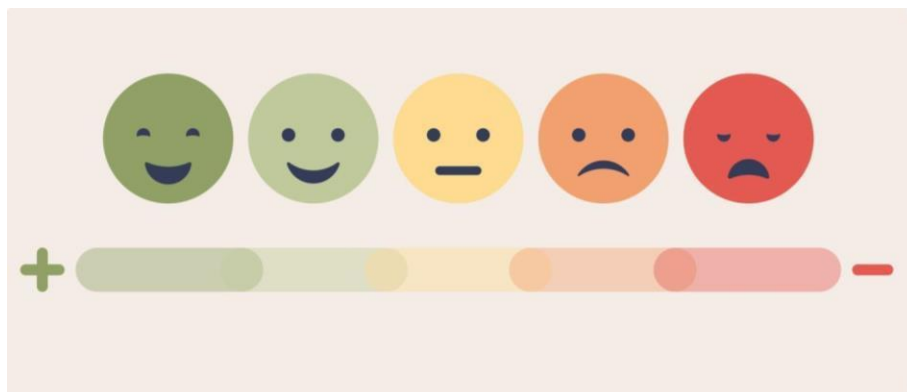
Por otro lado, su aplicación trascendió su medición de dolor. En Londres un estudio experimental que usó una versión modificada de la escala para evaluar no el nivel de dolor, sino el nivel de disfrute de los niños al interactuar con juguetes y juegos para evaluar las preferencias infantiles de una manera efectiva (Airey et al., 2002). La adaptación de la escala evidencia la flexibilidad como herramienta de evaluación, ya que permite evaluar experiencias subjetivas en cualquier contexto para la investigación de emociones en un grupo de personas.

En el contexto de la investigación, la escala de Wong-Baker permitirá analizar la conexión afectiva del espectador con los personajes en distintas etapas del proceso del diseño.

A través de pruebas de usuario, se medirá la intensidad de la reacción emocional de los participantes ante diseño visual y animación, analizando cómo estos elementos transmiten emociones sin necesidad de diálogo y qué tan efectiva es la conexión afectiva generada. La escala utilizada constará de cinco niveles representados por expresiones faciales, desde una carita feliz (que indica una conexión positiva) hasta una carita enojada (que indica una respuesta negativa), como se muestra en la Figura 3, que facilitará la interpretación de las emociones del público e identificar los aspectos de diseño que generan mayor impacto.

### Figura 3

*Scale of emotions with emotional faces.* Gráfico de una escala de 5 caritas que representan los estados de ánimo, desde una carita sonriente hasta una carita triste.



*Nota.* Adaptado de *Scale of emotions with emotional faces. Mood scale icon. Stress level. Emotional intelligence. Mental health concept. Vector flat illustration*, de Marta Sher, [https://as1.ftcdn.net/jpg/05/01/59/56/1000\\_F\\_501595657\\_eEskWIXG6W8kwErDW7B3kcQaeK4KYpzM.jpg](https://as1.ftcdn.net/jpg/05/01/59/56/1000_F_501595657_eEskWIXG6W8kwErDW7B3kcQaeK4KYpzM.jpg)

### ***Técnica de Asociación de Palabras de Carl Jung (WAT)***

La técnica de asociación de palabras es un método psicológico desarrollado en 1910, como una herramienta para explorar el inconsciente de los individuos mediante su respuesta a palabras estímulo. Según un objeto de estudio, se le pide al participante que responda con

una sola o una serie de palabras que se le venga a la mente, luego se clasifican en patrones temáticos (Jung, 1909). Originalmente se usa para revelar conflictos internos y estructuras cognitivas en el psicoanálisis, más se ha adaptado para otras disciplinas en la percepción de las emociones y comportamiento del espectador.

A cada participante se le presentarán imágenes o videos del personaje según cada etapa del diseño del personaje y este lo asociara con palabras para identificar patrones en las etapas tempranas del diseño, en su tridimensionalidad y su interacción con el entorno. Su aplicación en las tres etapas del proceso de diseño permitirá evaluar cómo los elementos visuales, narrativos y expresivos influyen en la identificación y el vínculo emocional con el personaje.

Estudios previos han demostrado la versatilidad de la técnica de asociación de palabras de Jung en distintos contextos de análisis. Como en una investigación enfocada en mejorar las experiencias de un museo mediante tecnología móvil utilizó un método cualitativo basado en el co-diseño y el análisis de la asociación de las palabras con un grupo de adolescentes para evaluar su percepción y emociones en contextos de diseño participativo (Cesário et al., 2019). Posteriormente, las respuestas fueron categorizadas como experiencias positivas, negativas o neutras, evidenciando cómo la técnica permite mapear emociones y evaluar la recepción de una experiencia en un entorno participativo.

Por otro lado, el estudio Word Association Test for Studying Conceptual Structures of Teachers and Students buscaba analizar cómo docentes y estudiantes organizaban y relacionaban conceptos en su mente, usando la técnica de asociación de palabras, se les presentaba una palabra estímulo y ellos escribían palabras referentes. Finalmente, analizaron sus respuestas para identificar patrones y agrupar en estructuras conceptuales, mostrando las posibles diferencias en la forma de procesar información (Kostova & Radoynovska, 2010).

Esto resalta el valor de la técnica en la comprensión de la cognición y la organización del conocimiento.

Como la base de esta investigación es la metodología de creación de personajes, fundamentada en tres representaciones esenciales: formal, emocional y contextual, es pertinente el uso de un método que permita evaluar ampliamente con las tres dimensiones afectan la conexión afectiva con la audiencia. Cada una de estas dimensiones define como un personaje es percibido visualmente, qué emociones transmite y cómo se integra dentro de una narrativa, por ello, era fundamental diseñar un método adaptado que permitiera analizar cada aspecto de forma clara y estructurada.

El método de co-diseño, aunque era probable su uso, no fue implementado, ya que se busca que el público participa directamente en la construcción del personaje con su retroalimentación en todo el proceso de creación, y no solamente en la etapa de bocetación como lo hace este método. Por lo tanto, se optó por un esquema de una encuesta y entrevistas semiestructuradas como instrumento de evaluación, ya que varios de los estudios referentes han validado este método para medir la percepción de usuarios en el ámbito del diseño y la experiencia emocional durante todo el proceso de creación y diseño.

De esta forma, la encuesta y las entrevistas se construyó para responder a la metodología de creación de personajes y así tener resultados cuantitativos y cualitativos, usando dos técnicas clave: la Escala Wong-Baker, adaptada para evaluar satisfacción y emociones mediante expresiones faciales, y la asociación de palabras de Jung, que permite analizar cualitativamente la percepción del personaje y la conexión emocional con él.

## **Metodología para la Documentación Narrativa del Proceso**

### ***Crítica Genética***

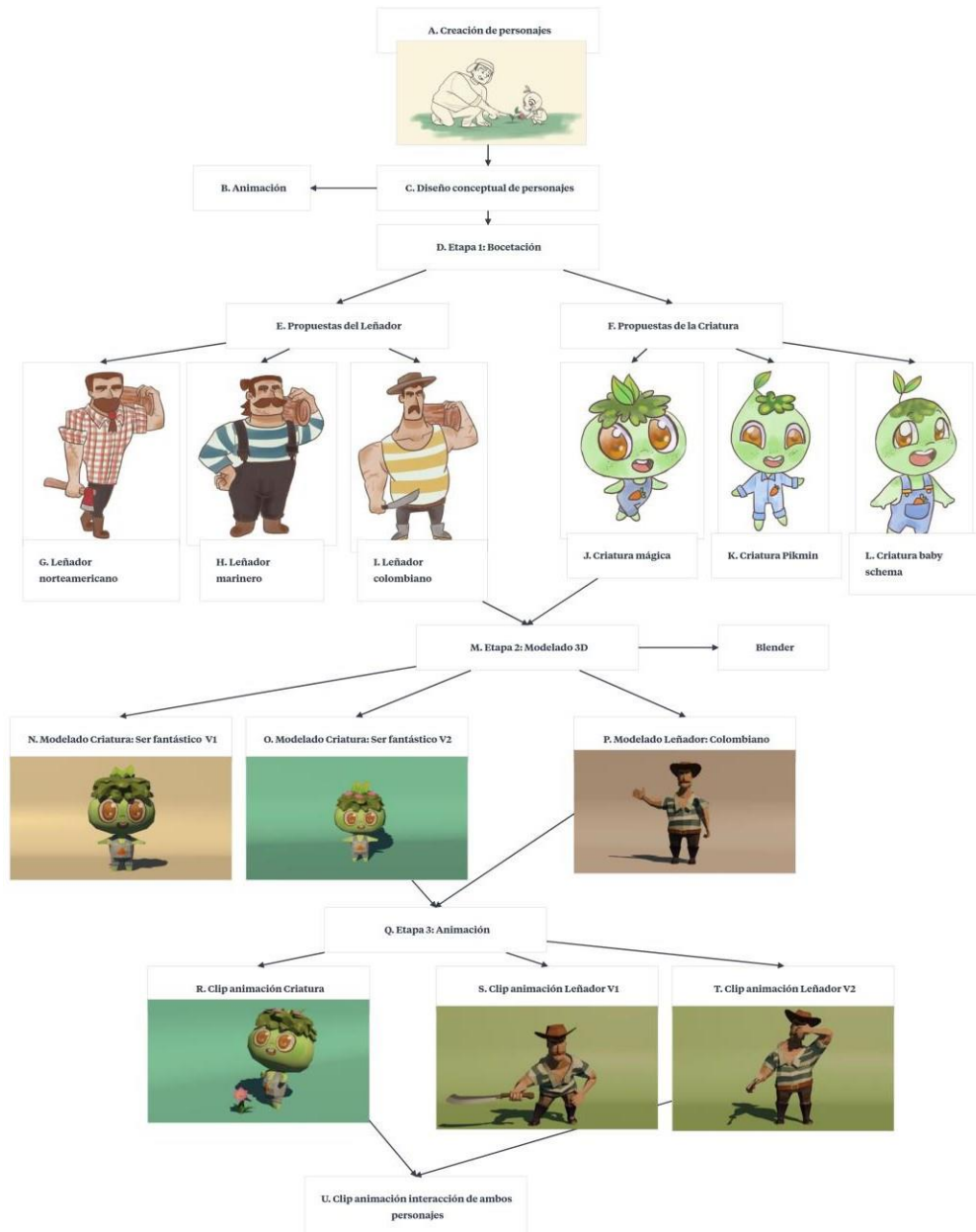
Es una metodología que tiene su origen en la edición crítica de textos, pero se puede emplear para documentar y dar cuenta de los procesos creativos en otras áreas. Esta se centra en explicar los procesos de creación, permitiendo rastrear cómo las ideas iniciales se transforman en producciones terminadas, a partir de la evolución de la obra, los cambios y las decisiones tomadas en el proceso. El proceso de documentación de la metodología consta de tres secciones esenciales, la contextualización, que define el qué, en qué contexto, con qué propósito se realiza el proyecto; la narrativa, que hace la recolección, organización, y clasificación de material diferenciando entre las ideas base ("basis"), sus derivaciones ("bypass") y las versiones finales ("opus") y posterior, se realiza un análisis narrativo de la toma de decisiones; y la crítica, un discurso reflexivo sobre el aporte o contribución argumentada (Moya, 2018).

La crítica genética en el contexto de esta investigación se emplea para documentar el proceso de diseño de personaje, desde su conceptualización hasta su representación final en clips de animación. Esto implica rescatar los materiales generados durante la producción, como bocetos, pruebas conceptuales, imágenes, renders, etc., para clasificarlos y filtrarlos según su función en el proceso creativo. Esta metodología no solo facilita la comprensión de cómo los personajes se desarrollan conceptualmente según decisiones estéticas y narrativas que son fundamentales para construir una identidad coherente y significativa para el público, sino que también legitima estos procesos en el ámbito académico, estableciendo un puente entre la práctica artística y la investigación científica.

## Proceso de Crítica genética

Figura 4

Proceso Crítica genética. Mapa conceptual del proceso de creación de la investigación.



Nota. *Proceso Crítica genética*. Elaboración propia, 2025.

### A. Basis: Creación de Personajes

La fase inicial del proyecto comenzó en la clase de Técnica de Diseño de Animación y Videojuegos, donde se exploraron principios básicos del diseño de personajes mediante la teoría de formas. Esta metodología se centró en el uso de figuras geométricas fundamentales para transmitir emociones y conceptos, dando lugar a dos personajes con identidades estéticas y emocionales contrastantes: la Criatura y el Leñador.

### Figura 5

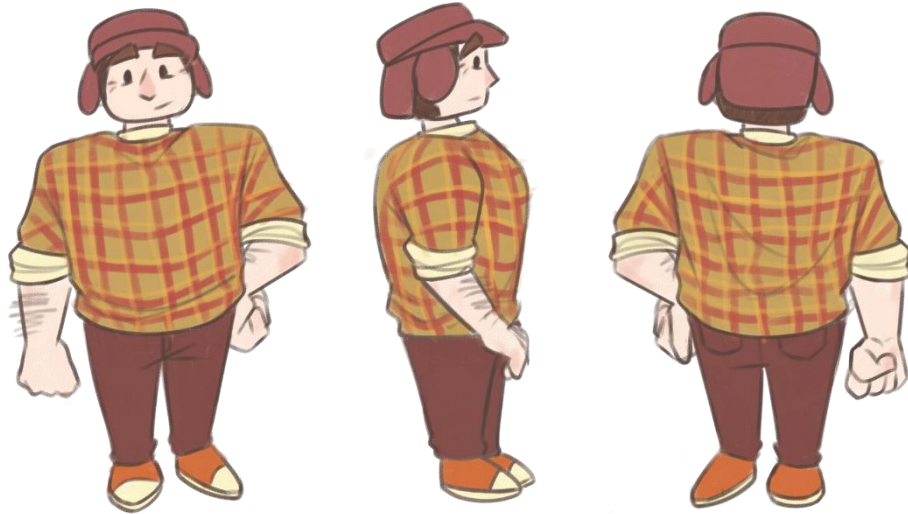
*Planos concepto inicial: Criatura.* Ilustración tres planos de rotación del concepto inicial de la criatura.



Nota. *Planos concepto inicial: Criatura.* Elaboración propia, 2024.

### Figura 6

*Planos concepto inicial: leñador.* Ilustración de tres planos de rotación del concepto inicial del leñador.



Nota. *Planos concepto inicial: Leñador*. Elaboración propia, 2024.

El círculo, con su suavidad y fluidez, fue utilizado para dar forma a la Criatura, véase Figura 5, simbolizando inocencia, curiosidad y fragilidad. En contraste, el cuadrado, con su rigidez y estabilidad, inspiró al Leñador, véase Figura 6, un personaje más firme y protector. Esta elección de formas no solo definió las características físicas de los personajes, sino que también estableció las bases para su conexión emocional con el espectador.

### **Figura 7**

*Expresiones concepto inicial: Leñador y criatura. Ilustración de los personajes y cuatro expresiones faciales.*



Nota. *Expresiones concepto inicial: Leñador y criatura.* Elaboración propia, 2024.

Durante esta fase, se produjeron ilustraciones digitales que incluían planos de rotación, estudios de expresiones, y escenas de interacción entre los personajes, véase Figura 8. Estas primeras imágenes capturaron la esencia de una relación tipo padre-hijo, reflejando el contraste entre la fragilidad de la Criatura y la fortaleza del Leñador. Esta dinámica inicial no solo estableció las bases para su apariencia física, sino que también planteó una pregunta fundamental para el desarrollo del proyecto: ¿cómo y por qué se forma un vínculo emocional entre los personajes y su audiencia?

### Figura 8

*Interacción concepto inicial: Leñador y criatura.* Ilustración de los dos personajes en su concepto inicial.



Nota. *Interacción concepto inicial: Leñador y criatura*. Elaboración propia, 2025.

## **B. Bypass: Animación**

Aunque en un principio se planteó un cortometraje animado como el resultado final, del desarrolló un pequeño guion del encuentro de los personajes es su historia, más esta idea evolucionó a medida que se profundizaba en el análisis del diseño de personajes. Tras presentar la propuesta inicial, se decidió enfocar el proyecto en el proceso creativo y conceptual de los personajes, ya que esta fase refleja de manera más directa cómo se forma el vínculo emocional entre los personajes y los espectadores.

Esta decisión no solo permitió abordar con mayor detalle las decisiones formales, emocionales y contextuales que definen a los personajes, sino que también alineó el proyecto con un enfoque de diseño más exploratorio con la audiencia. Al centrar el proceso en la creación iterativa de personajes, se abrió espacio para analizar cómo estos evolucionan y se adaptan a las percepciones del público, estableciendo las bases para un sistema de evaluación más profundo y significativo en las fases posteriores del proyecto.

### C. Basis: Diseño Conceptual de los Personajes

Con el camino claro, el siguiente paso fue identificar qué estudios y artículos poseían estrategias que permitirían crear personajes emocionalmente impactantes y fáciles de recordar. Para esto, se realizó una investigación exhaustiva sobre enfoques metodológicos en el diseño de personajes, enfocándose en aquellos que integran tanto aspectos visuales como psicológicos para construir personajes con profundidad narrativa.

Luego de revisar varios estudios, se halló la “Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto” de Guzmán, véase Figura 2, donde exploraba un sistema de creación conceptual de personajes a partir de tres dimensiones: Representación contextual, representación emocional y representación formal, que definían la historia, la psicología y la apariencia física de un personaje.

A partir de la metodología de diseño de personajes que se optó, por usar el cuadro conceptual que Guzmán diseñó con base en otros estudios (2016), y se formuló uno por cada personaje, describiendo cómo son, quienes fueron, y qué interacción tendrían ambos personajes. Para ver las fichas completas de cada personaje véase Anexo 1 y 2.

1. Dimensión Contextual: Define el trasfondo, entorno y roles de los personajes dentro de la narrativa, estableciendo su relación con el mundo que habitan. En este proyecto, el Leñador es un hombre rústico y solitario, profundamente conectado con el bosque en el que vive, mientras que la Criatura es un ser pequeño y curioso que pertenece al mismo entorno, pero con una naturaleza mágica e indefensa que contrasta con la dureza del Leñador, y por un evento inesperado se unen sus caminos y desarrollan una relación cercana.

2. Dimensión Emocional: Describe las emociones, motivaciones y temores de los personajes. El Leñador es serio y firme, pero con una capacidad oculta para el afecto que se guarda por su pérdida. Por otro lado, la Criatura, a pesar de estar vulnerable por un hecho trágico ocurrido recientemente en su historia, tiene una curiosidad innata y un

sentido de asombro que equilibra la personalidad seria del Leñador, creando una dinámica tipo padre-hijo que es central para la narrativa.

3. Dimensión Formal: Incluye las características físicas y estéticas que refuerzan las otras dos dimensiones, creando una coherencia visual que apoya la narrativa. El Leñador fue diseñado con líneas fuertes, cuadradas y robustas para reflejar su firmeza y conexión con su trabajo, mientras que la Criatura tiene una silueta más suave y redondeada, evocando inocencia y curiosidad. Esta dualidad se refleja en sus proporciones, texturas y gestos, reforzando el contraste que define su relación.

#### **D. Basis: Etapa 1: Bocetación**

Se inició la fase de bocetación en cuanto se definieron las características de cada personaje en sus tres dimensiones. Se inclinó por un estilo visual sencillo y caricaturesco para asegurar que los personajes fueran fáciles de recordar y replicar, cumpliendo con el objetivo de crear una conexión emocional rápida y efectiva. Para esta fase, se utilizó la plataforma de Pinterest como herramienta para reunir referentes visuales alineados con los conceptos previamente definidos. Esto incluyó estudios de estilo, formas y siluetas que reflejaran las características emocionales, contextuales y formales de los personajes, véase Figura 9, donde se refleja un tablero específico para el estudio visual de la criatura.

#### **Figura 9**

*Tablero Pinterest: Criatura.* Toma de pantalla con pines de Pinterest, referentes visuales para el diseño de la criatura.





Nota. *Dos primeras propuestas: Leñador*. Elaboración propia, 2025.

### G. Primer Boceto: Inspiración en un Leñador Norteamericano

Para esta iteración, se adoptó una estética clásica del leñador norteamericano porque es la clásica imagen que se tiene de un personaje como este, con un físico musculoso y una postura firme que refleja fuerza y determinación al llevar su hacha en la mano y en la otra un tronco cortado, véase Figura 11. El personaje lleva una camisa de cuadros leñadora y un hacha, elementos típicos de esta figura icónica, con una, pero con un cambio leve en su diseño fácil, que lleva una barba larga y atada.

#### Figura 11

*Boceto: Leñador norteamericano*. Ilustración del boceto del leñador inspirado en un leñador norteamericano.



Nota. *Boceto: Leñador norteamericano*. Elaboración propia, 2025.

### **H. Bypass: Segundo Boceto: Inspiración en un Marinero**

El tercer boceto se inspiró en la figura de un marinero por existir referentes visuales similares entre pescadores, marineros, y leñadores en la animación, tomando como referencia personajes como Massimo del largometraje *Luca* de Disney. Este diseño presenta un personaje con cicatrices faciales y una complexión fuerte, sugiriendo una vida de esfuerzo físico y aventuras en entornos hostiles, véase Figura 12. Su vestimenta es más práctica y resistente, adaptada a un ámbito pesquero, pero manteniendo elementos rústicos que evocan una conexión con la naturaleza.

#### **Figura 12**

*Boceto: Leñador marinero*. Ilustración del boceto del leñador inspirado en un pescador o marinero.



Nota. *Boceto: Leñador mariner*. Elaboración propia, 2025.

### **I. Bypass: Tercer Boceto: Inspiración en el Campesino Colombiano**

Este diseño toma elementos visuales típicos del campesino colombiano, debido que se quería probar con características que son más cotidianas para el contexto de la audiencia, como el sombrero tradicional, botas de caucho y un machete en sus manos, evocando la vida rural y el trabajo físico del campo y el oficio. Las proporciones más anchas y robustas reflejan su conexión con la tierra y el esfuerzo físico de su labor, véase Figura 13, pero también con su típico machete que lleva un campesino, es especial de la Zona Cafetera, haciendo referencia al uso de este instrumento para labores agrícolas diversas.

### **Figura 13**

*Boceto: Leñador colombiano*. Ilustración del boceto del leñador inspirado en un campesino colombiano.



Nota. *Boceto: Leñador colombiano*. Elaboración propia, 2025.

#### **F. Basis: Propuestas ilustradas de Criatura del bosque**

Para capturar la esencia de la Criatura del Bosque y transmitir su inocencia, curiosidad y profunda conexión con su entorno natural, se desarrollaron tres bocetos que exploran diferentes enfoques estéticos y emocionales. El objetivo principal fue crear un personaje que no solo reflejara su naturaleza mágica, sino que también evocara una conexión emocional genuina con el espectador, estableciendo así un vínculo afectivo que trascienda las palabras y se comunique a través del lenguaje visual. Estos dos bocetos iniciales se crearon a partir de referencias diversas, véase Figura 14, que abarcan desde criaturas míticas hasta personajes de videojuegos y películas, buscando encontrar un equilibrio entre lo fantástico y lo tierno. Para esta fase, se utilizó nuevamente Photoshop como herramienta principal, para hacer las primeras pruebas.

## Figura 14

*Dos primeras propuestas: Criatura.* Ilustración de dos primeras propuestas de la criatura según las tres exploraciones de las tres dimensiones del personaje.



Nota. *Dos primeras propuestas: Criatura.* Elaboración propia, 2025.

### J. Bypass: Primer boceto: Inspiración en Criatura Mágica

Este diseño se enfoca en resaltar la naturaleza mágica de la Criatura, con una cabeza grande y redonda que evoca ternura y vulnerabilidad. Las hojas en la parte superior de su cabeza recuerdan un pequeño sombrero o cabello crespo natural, reforzando su conexión con el bosque, véase Figura15. Los ojos son grandes, brillantes y ligeramente separados, enfatizando una mirada curiosa y tierna, y su vestimenta es un overol de cuerpo completo sin mangas con una zanahoria en medio.

## Figura 15

*Boceto: Criatura ser fantástico.* Ilustración del boceto de la criatura inspirado en un ser místico.



Nota. *Boceto: Criatura ser fantástico.* Elaboración propia, 2025.

### **K. Bypass: Segundo boceto: Inspiración en Pikmin**

Para esta versión, se adoptó un enfoque más estilizado, inspirado en las criaturas de *Pikmin*, conocidas por sus siluetas alargadas y detalles minimalistas. Este diseño presenta una cabeza más estrecha, con un tallo delgado que sostiene una pequeña hoja en la parte superior, reforzando su conexión con el entorno natural, véase Figura 16. El cuerpo es delgado, con extremidades largas y flexibles, transmitiendo agilidad y ligereza. La vestimenta incluye un overol azul con mangas largas y un emblema de zanahoria en el pecho, que sugiere un toque juguetón y travieso en su personalidad.

### **Figura 16**

*Boceto: Criatura pikmin.* Ilustración del boceto de la criatura inspirado en el personaje de Pikmin.



Nota. *Criatura pikmin*. Elaboración propia, 2025.

### **L. Bypass: Tercer boceto: Inspiración en Baby Schema**

En este diseño, se buscó integrar elementos del "baby schema", que postula que ciertas características más parecidas a un bebé como ojos grandes, cabeza redondeada y proporciones cortas generan una respuesta de ternura y protección en los humanos. La criatura tiene una cabeza redonda con manchas verdes que evocan musgo o follaje, reforzando su conexión con la naturaleza y una hojita en su cabeza, véase Figura 17. Su vestimenta consiste en un overol azul con tirantes, dándole una apariencia más terrenal y amigable, como un pequeño explorador o un cultivador.

### **Figura 17**

*Boceto: Criatura baby schema.* Ilustración del boceto de la criatura inspirado en el baby schema.



Nota. *Criatura baby schema*. Elaboración propia, 2025.

### **Análisis de Respuestas Etapa 1: Bocetación**

Al obtener los bocetos finalizados, se buscaban analizar las primeras impresiones de los participantes sobre los personajes en sus diseños iniciales, considerando tres aspectos fundamentales: representación formal, emocional y contextual, por lo que se diseñó un esquema de preguntas basadas en las técnicas de evaluación (escala de caritas y asociación de palabras) y preguntas abiertas para Forms, véase Anexo 3. En todo el proceso, se entrevistaron 10 personas de la Generación Z en cada fase, esto permitió ajustar sus características para mejorar la conexión emocional con la audiencia y definir su identidad dentro de la narrativa del cortometraje. Para cada etapa del proceso se sistematizaron los comentarios de los participantes, los cuales pueden consultarse en el Anexo 7.

#### ***Representación Formal***

En esta primera etapa, las proporciones, formas y detalles visuales de los personajes fueron elementos clave para establecer sus identidades iniciales, por esos bocetos se diseñaron para transmitir de forma inmediata sus roles dentro de la historia. Se presentaron las tres propuestas que exploraron diferentes aspectos de la figura del leñador, desde un

campesino colombiano con elementos tradicionales como el machete y las botas de caucho, hasta un leñador norteamericano robusto con camisa a cuadros y hacha, e incluso un diseño inspirado en un marinero más aventurero y rudo. En general, los participantes asociaron los rasgos físicos del leñador con fuerza, seriedad, experiencia y carácter protector, aunque algunos elementos, como el machete, fueron cuestionados por no ser típicos de un leñador.

Los diseños exploraron variaciones inspiradas en personajes mágicos y elementos naturales. Algunos bocetos incluyeron hojas como cabello o texturas similares al musgo, reforzando su conexión con la naturaleza. Las proporciones pequeñas y redondeadas, junto con los ojos grandes, fueron características que destacaron como tiernas y accesibles, promoviendo una conexión emocional positiva desde el primer vistazo.

### ***Representación Emocional***

Aunque su apariencia física proyecta fuerza y autoridad, algunos diseños también intentaron capturar un lado más tierno y protector, sugiriendo que detrás de su fachada ruda hay un personaje capaz de desarrollar vínculos emocionales profundos. A diferencia de los diseños la criatura, que enfatizaron la ternura y energía, con expresiones vivas y rasgos infantiles que invitan a una conexión inmediata. Esta aproximación refuerza su rol como el personaje más vulnerable y emocionalmente abierto de la historia, como se muestra en la Figura 18, que la Criatura obtuvo una asociación de más palabras positivas que el leñador, y fue el personaje con el que se conectó a mayor profundidad.

### **Figura 18**

*Cuadro de clasificación de palabras por personajes.* Cuadro de clasificación de palabras por el personaje del leñador y la criatura, según el tipo de percepción, positivo, negativo y neutro.

Personaje	Palabras	Temática	Percepción
Leñador	Trabajador, fuerza, fortaleza, inspiración	Fuerza y resistencia	Positivo
	Sabiduría, seriedad, tradicional	Madurez	Neutro
	Seguridad, silencioso, comodidad	Personalidad	Neutro
	Intimidación, curiosidad, cautela, miedo	Carácter	Negativo
Criatura	Inocencia, niñez, frescura, pequeño, suave, felicidad	Niñez	Positivo
	Ternura, hiperactivo, alegre, amable, impulsividad, afectuoso	Personalidad	Positivo
	Natural, agropecuario, rareza,	Naturaleza	Positivo
	Mágico, energía, híbrido	Misticismo	Neutro

Nota. *Cuadro de clasificación de palabras por personajes*. Elaboración propia, 2025.

### ***Representación Contextual***

La criatura del bosque es percibida como un ser que pertenece a la naturaleza, con un aspecto inocente y una conexión intrínseca con su entorno. Su pequeño tamaño, la hoja en su cabeza y su vestimenta con un overol que lleva una zanahoria refuerzan su imagen de un ser infantil y puro. Algunas interpretaciones sugieren que siempre ha vivido allí como un guardián, mientras que otros propusieron la idea de que es una reencarnación o el resultado de una semilla plantada por el leñador. Independientemente de su posible origen, la criatura siempre se asocia como un ser conectado mágicamente con la naturaleza y con poderes relacionados con el bosque donde habita, sugiriendo la posibilidad de un trasfondo que aún puede explorarse más.

El personaje del leñador refleja su historia según los participantes. La mayoría de las respuestas indican que el leñador genera respeto en quienes lo ven; sus cicatrices y postura desaliñada les hacen ver que ha pasado por experiencias que lo han marcado física y emocionalmente. Algunos participantes sugirieron que pudo haber crecido en una familia tradicional de leñadores o que, tras una tragedia, prefirió vivir en el bosque en soledad. También se mencionó que su expresión y porte pueden hacerlo ver como alguien duro o distante, pero no necesariamente agresivo.

Los participantes dedujeron que su relación con la criatura podría comenzar como enemistad debido a su fuerte personalidad y aspecto intimidante. Sin embargo, a medida que interactúa con la criatura, podría desarrollar una relación de protección y cuidado, permitiendo que su lado más gentil brote con el pasar del tiempo, llegando a ser compañeros de trabajo, incluso amigos o familia.

Esta primera etapa muestra resultados sobre que los participantes lograron identificar los arquetipos básicos de ambos personajes, reconociendo sus roles como figuras opuestas pero complementarias. El contraste entre el leñador, un protector fuerte pero emocionalmente reservado, que cuanto a su historia y personalidad continuaría por este camino, y por diseño visual se optó por el inspirado en el campesino colombiano por su diseño único y familiar, y la criatura, un ser pequeño y vulnerable pero lleno de energía de igual manera agrado su trasfondo, por su diseño, se eligió su diseño inspirado en un ser fantástico, relacionado más con su personalidad descrita y proporciones diferentes. Esto establece las bases para una narrativa de conexión y crecimiento emocional mutuo que será explorada en las siguientes etapas del proyecto.

## **M. Basis: Etapa 2: Modelado 3D**

El objetivo principal de esta etapa fue trasladar los conceptos desarrollados en la fase de bocetación a modelos 3D, manteniendo la esencia visual y narrativa de los personajes. Se utilizó Blender 4.1, una herramienta de modelado de uso libre y versátil, para construir las versiones tridimensionales de los personajes, optando por un estilo low-poly (uso de número reducido de polígonos) con textura pintada a mano para conservar el estilo caricaturesco y la sensación artesanal de los bocetos.

Inicialmente, se consideró usar Grease Pencil para mantener las líneas fluidas de los bocetos, pero esta técnica generaba texturas que se alejaban del diseño original. Por esta razón, se optó por modelos tridimensionales con texturizado manual, utilizando el sistema de Texture Painting para crear superficies detalladas que replicaran la estética imperfecta y táctil del dibujo tradicional. Para facilitar este proceso, se crearon planos básicos para los personajes antes de iniciar el modelado detallado.

#### **N. Bypass: Modelado de la Criatura del Bosque V1**

El proceso comenzó con la criatura del bosque, dado que su geometría es más simple en comparación con la del leñador. Se construyó a partir de formas básicas como esferas y modificadores para definir su cuerpo, cabeza y extremidades. Cuando el modelo estaba listo, se probó un sistema de pintura especializado para artistas. para agregar texturas directamente sobre el modelo, pero esto causaba problemas de mapeo y distorsión, rompiendo la distribución esperada de las texturas. Como solución, se decidió usar el sistema incorporado de Texture Paint de Blender, que permitió un control más preciso y una integración más fiel con el diseño original, véase Figura 19. Las expresiones faciales de la criatura se manejaron como texturas planas aplicadas directamente sobre el modelo para simplificar la animación y preservar la esencia expresiva del personaje.

#### **Figura 19**

*Render de Modelo: Criatura VI.* Ilustración del modelado 3D de la primera versión de la criatura.



Nota. *Render de Modelo: Criatura VI.* Elaboración propia, 2025.

### **O. Bypass: Modelado de la Criatura del Bosque V1**

Cuando se reveló la primera versión del modelado de la criatura al público, se realizaron algunas sugerencias por parte de los 10 entrevistados, como reducir la escala de sus ojos porque podía provocar miedo, y modificar levemente el detalle en su cabeza porque era confundido con un vegetal y no existía un contraste más de color. Es así como, se disminuyó el tamaño de sus ojos para crear una impresión más amigable, además de añadir pequeños detalles de flores para asemejar más su modelo al estado de criatura mítica conectado con la naturaleza, como se muestra en la Figura 20.

### **Figura 20**

*Render de Modelo: Criatura V2.* Ilustración del modelado 3D de la segunda versión de la criatura.



Nota. *Proceso Crítica genética.* Elaboración propia, 2025.

### **P. Bypass: Modelado del Leñador Colombiano**

El modelado del leñador presentó mayores desafíos debido a sus proporciones humanas y detalles anatómicos más complejos. Al igual que con la criatura, se crearon planos previos para guiar las proporciones y detalles específicos del diseño, véase Figura 21. Se utilizó la misma técnica de texturizado manual para garantizar coherencia visual con la criatura, aplicando texturas directamente en Blender para capturar los detalles rústicos y envejecidos del personaje, como cicatrices y patrones de la ropa. Para ambos personajes, se modelaron en forma de “T”, con los brazos extendida para facilitar el proceso de la animación.

### **Figura 21**

*Render de Modelo: Leñador.* Ilustración del modelado 3D del personaje del leñador.



Nota. *Render de Modelo: Leñador*. Elaboración propia, 2025.

## **Análisis de Respuestas Etapa 2: Modelado 3D**

Par la segunda etapa, se creó un esquema de preguntas similar al de la Etapa 1, véase Anexo 4, y para hacer un análisis más personalizado y libre, en la función de Google Colab, se diseñó un Sistema de análisis de sentimientos<sup>1</sup> para interpretar y clasificar automáticamente las respuestas de los participantes en las entrevistas, facilitando la identificación de patrones emocionales y percepciones sobre los personajes. Esta herramienta cuantifica respuestas cualitativas, detectando términos positivos, negativos y neutros y la réplica en una nube de palabras según su repetición, y muestra un gráfico de los porcentajes sobre qué tipo de conexión afectiva, para entender cómo los diseños de los personajes evocan emociones y asociaciones en el modelado 3D.

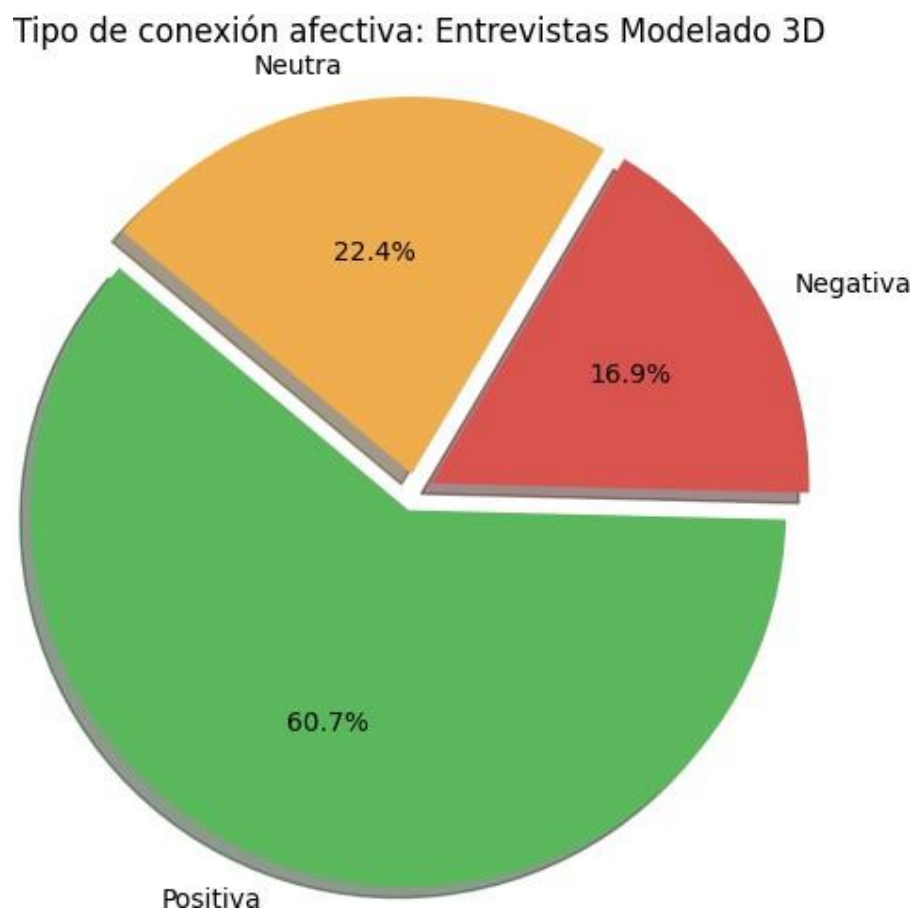
---

<sup>1</sup> Sistema de Análisis de Sentimiento: Es un código personalizado para el análisis de las entrevistas de esta investigación, el cual fue desarrollado con el lenguaje de Python y se encuentra en Google Colab. Para acceder al código, puede dirigirse al siguiente enlace:  
<https://colab.research.google.com/drive/1m3l6pOWtRGhe5wPriep7KHfdmh13tek8?usp=sharing>

El objetivo principal de esta etapa es evaluar la constancia del aspecto general de los personajes y la continuidad de la conexión emocional de los entrevistados a los diseños tridimensionales de los personajes. Los resultados obtenidos en el proceso según la Figura 22, evidencian que la conexión emocional con los personajes fue positiva por el número de respuestas afirmativas obtenidas en el proceso. Cada forma de representación se analizó: Representación formal, representación emocional y representación contextual por consiguiente para determinar que respuestas específicas se obtuvieron. Los comentarios recopilados más relevantes fueron organizados en tablas comparativas ver Anexo 8, que permiten identificar la evolución de la percepción de los personajes en esta etapa

### Figura 22

*Tipo de conexión afectiva: Entrevistas Modelado 3D.* Gráfico circular de porcentajes del tipo de conexión afectiva de los resultados de las entrevistas de la Etapa 2, Modelado 3D.



Nota. *Tipo de conexión afectiva: Entrevistas Modelado 3D.* Elaboración propia, 2025.

### Representación formal

En el modelado 3D, las proporciones, formas y colores influyeron en la percepción de los personajes, los cuales no cambiaron sus percepciones, más reforzó la idea inicial que tenían los participantes de cada personaje y como se relacionan estos con su historia. Los términos como fuerte, alto y robusto y cómo estos detalles formales son unas de las características que más se repitieron en las entrevistas sobre el leñador, reforzando la imagen sobre su carácter protector. En contraste, las características que siguieron resaltando el aspecto físico de la criatura fueron su tamaño pequeño, color de piel y proporciones, que alude a su característica tierno y fantástico.

Las diferencias físicas de los personajes siendo tan contrarias la una de la otra, refuerzan los arquetipos emocionales y contextuales construyendo una relación de opuestos que se complementan. El leñador con su estructura cuadrada y robusta proyecta una figura fuerza y protección, aspectos que refuerzan su rol como figura paternal, en contraste, la criatura con su tamaño pequeño, sus formas suaves y sus colores vibrantes como el verde, representa vulnerabilidad y ternura de una criatura fantástica. Esta oposición física, lejos de crear distancia, potencia la conexión emocional del protector y el protegido.

### *Representación emocional*

Sin necesidad de diálogos, los personajes han transmitido emociones. Muchos participantes, expresaron sentir confianza y seguridad por parte de la figura del leñador a pesar de su figura intimidante, es percibido como fuerte, pero también cálido porque está dispuesto a abrirse con quien tiene confianza. La criatura fue descrita como feliz, tiernas, curiosa y amigable, reforzando su rol inocente como un niño, más también se usaron términos como miedo, desconfianza y fragilidad que subrayan su naturaleza vulnerable, más desde el hecho violento por el que paso.

La mezcla de las emociones percibidas en ambos personajes complejiza su dinámica porque construye una relación más sólida. Asociado el leñador a una personalidad seria pero confiable y segura, mientras que la criatura, vinculada al espíritu de un infante, tierno e inocente, no solo define sus roles, sino que en consolidación una relación más significativa.

### ***Representación contextual***

El contexto de los personajes influye en su diseño tanto en sus características físicas como las asociaciones emocionales que evocan, nombradas en párrafos anteriores. Por eso los aspectos visuales, como lo musculoso, robusto y fuerte, además de su personalidad, serían confiables y seguramente, refuerzan que por los entrevistados se relacionaran con una figura paternal. Por otra parte, los términos usados con la criatura, como chiquito (pequeño), verde y su personalidad juguetona, curiosa e inocente, refuerzan su idea de ser frágil y depender de otro, además de su relación con la naturaleza.

Características que los entrevistados relacionaron entre el trasfondo y el presente de los personajes, anteriormente vista como una relación de enemistad por ser tan opuestos en aspecto físico y personalidad, ahora es visto y aceptado como una dinámica de padre-hijo y amistad. Esta transformación resalta cómo los contrastes entre ambos personajes, en lugar de separarlos, creó una nueva narrativa de protección y cuidado mutuo.

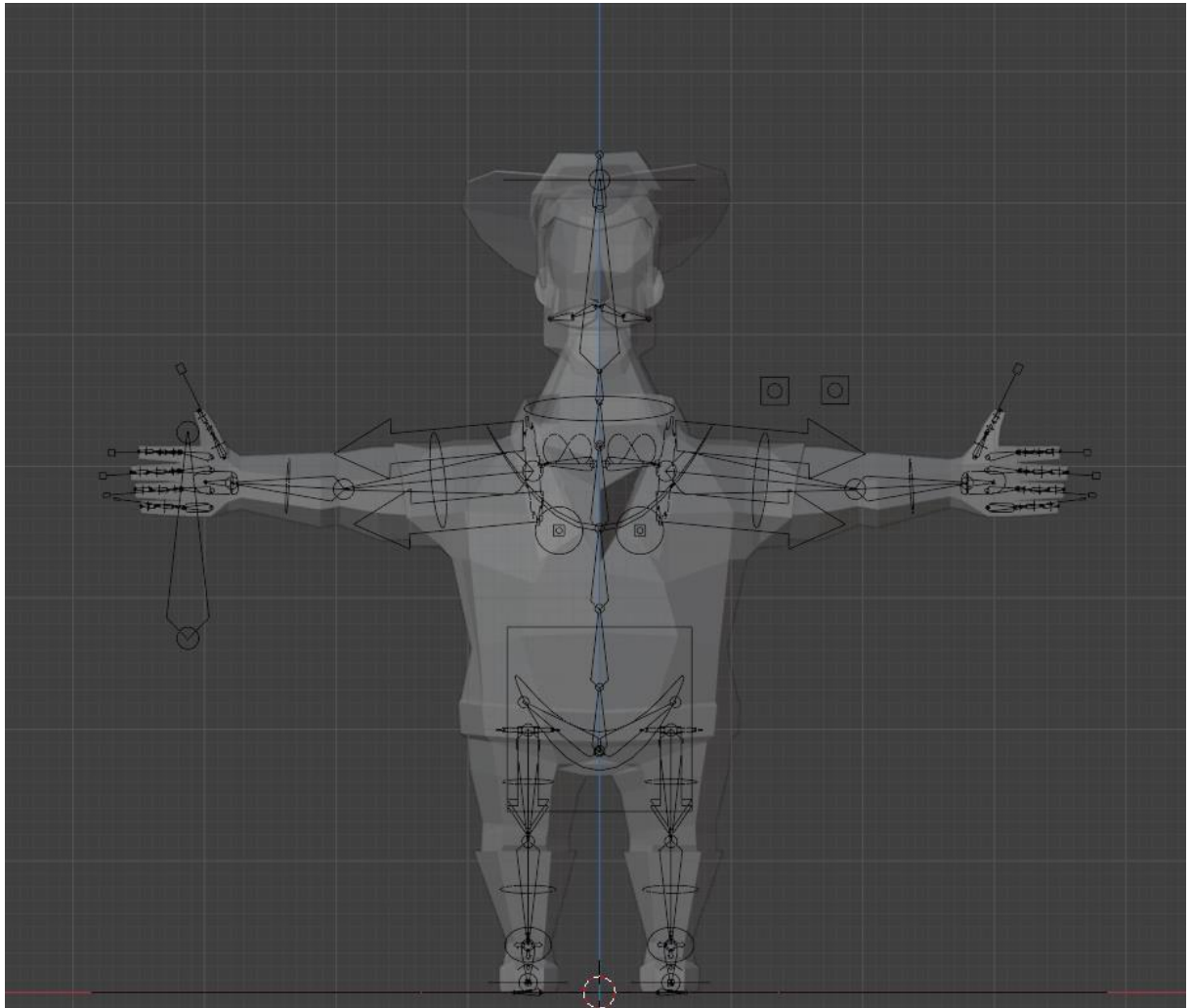
### **Q. Basis: Etapa 3: Animación 3D**

Una vez completadas las correcciones en los modelos 3D de los personajes y definidos sus diseños finales según las sugerencias de la audiencia, se procedió a la etapa de animación. El primer paso fue crear un esqueleto base (rigging) para cada personaje, véase en la Figura 23, adaptado a su anatomía específica, lo que permite que sus movimientos se sientan naturales y fieles a sus personalidades. Esto es esencial para dotar a los personajes de la flexibilidad y físicas necesarias para sus acciones en las escenas del cortometraje. Y se

adoptó algunos elementos necesarios para cada escena, manteniendo la estética y el texturizado similar al de los personajes.

### Figura 23

*Rigging del Leñador.* Ilustración del rigging del del modelo 3D del leñador.



Nota. *Rigging del Leñador.* Elaboración propia, 2025.

### R. Bypass: Clip de Animación de la Criatura

Para capturar la esencia de la criatura del bosque y transmitir su inocencia, curiosidad y conexión mágica con la naturaleza, se conceptualizó una breve acción, pequeña e inocente, para reflejar estos aspectos fundamentales de su personalidad. La idea era no crear un clip

que solo mostrara sus características físicas, sino que también revelara su vínculo profundo con el entorno natural que habita y como interactúa con ella.

La escena de escasos segundos muestra un momento en el que la criatura se acerca a una flor, la observa con curiosidad y la huele suavemente. En ese instante, como si su naturaleza respondiera a su presencia, pequeñas flores comienzan a brotar mágicamente de su cabeza, similares a las que acaba de oler, como se observa en la Figura 24. Este detalle busca simbolizar cómo la criatura es un ser que, en lugar de simplemente interactuar con su entorno, se convierte en una extensión viva de él, capaz de ser parte del paisaje natural con su sola presencia. Esta elección narrativa no solo refuerza su carácter inocente y mágico, sino que también establece un lenguaje visual que conecta directamente con las emociones del espectador, creando un vínculo inmediato y memorable.

#### **Figura 24**

*Fotograma del clip de la criatura.* Ilustración de un fotograma del clip de 7 segundos de la criatura donde interactúa con una flor.



Nota. *Fotograma del clip de la criatura.* Elaboración propia, 2025.

### S. Bypass: Clip de Animación del Leñador V1

Para capturar la esencia del leñador y transmitir su fuerza física, experiencia y conexión profunda con su entorno, se diseñó una escena que refleja su carácter robusto y trabajador. En esta escena, se optó por representar al leñador cortando la densa maleza que bloquea su camino, usando un machete con movimientos firmes y precisos, véase la Figura 25. Esta elección no solo refuerza su destreza física, sino que también sugiere la relación casi ritual con respecto a su oficio, donde cada golpe es una expresión de fuerza que se repite en ciclo.

#### Figura 25

*Fotograma del clip del leñador V1.* Ilustración de un fotograma del clip de 2 segundos del leñador donde se muestra en acción con su instrumento de trabajo, el machete.



Nota. *Fotograma del clip del leñador V1.* Elaboración propia, 2025.

Se modeló un machete para esta secuencia, optando por un diseño que combinara las características de un machete y un hacha, inspirado en el "Orc Machete". Esta elección se

hizo para capturar tanto la potencia como la precisión del leñador, alineándose con las interpretaciones previas de los participantes sobre su carácter. Además, se revisaron referencias de movimientos reales para asegurar que los gestos fueran naturales y creíbles, reforzando la autenticidad de la escena.

### **T. Bypass: Clip de Animación del Leñador V2**

Cunando se mostró el clip del leñador, muchos observaron que este personaje solo se concentraba en su acción y por lo tanto carecía de una emoción clara en el video. Por ello, se toma el mismo clip base, esta vez agregándole una segunda acción donde el leñador se recupera de su acción de trabajo realizada, y frota su frente en signo de agotamiento físico por lo que se permitió observar una capa más allá de como él se expresa, como se ve en la Figura 26.

### **Figura 26**

*Fotograma del clip del leñador V2.* Ilustración de un fotograma del clip de 5 segundos del leñador donde se muestra en acción con su instrumento de trabajo y se inclina para limpiar el sudor del cansancio.



Nota. *Fotograma del clip del leñador V2*. Elaboración propia, 2025.

### **Análisis de Respuestas Etapa 3: Animación**

El objetivo de estas entrevistas, véase esquema de preguntas en Anexo 5, era evaluar cómo los participantes perciben las emociones, personalidades y características de los personajes animados, a través de clips cortos de animación. Esta etapa se centró en explorar cómo los movimientos, gestos y expresiones de estos personajes comunican su esencia, y cómo estos elementos afectan la conexión emocional con el espectador. Además, se buscaba identificar posibles fortalezas y debilidades en el diseño y animación de los personajes para optimizar su impacto narrativo en proyectos futuros. Con el fin de evidenciar la evolución en la percepción de los personajes, se anexan tablas comparativas por etapas, que recogen los aportes de los entrevistados y su análisis respectivo, véase Anexo 7, 8 y 9.

#### ***Representación Formal***

Por su parte, el leñador fue descrito por tener movimientos toscos y directos, que refuerzan su carácter robusto. Sus acciones son rápidas y precisas, como cuando usa el machete para cortar, lo que refuerza su arquetipo de trabajador rural. Sin embargo, esta misma rigidez limita su capacidad para transmitir emociones más complejas, lo que podría

ser una barrera para conectar con el espectador en una narrativa más profunda. Por tal motivo, hubo una opción dividida entre los entrevistados, sobre si genera una emoción o solo que enfocaba en la acción de su trabajo, que los desconectaba levemente de su lado afectivo.

Por el contrario, la criatura se caracteriza por movimientos suaves y fluidos, como oler flores y encogerse para parecer más pequeña, lo que refuerza su carácter juguetón y frágil. Sin embargo, estos mismos gestos pueden ser interpretados como señales de alerta, sugiriendo que su ternura podría ser una fachada para algo más complejo. Esta ambivalencia la convierte en un personaje más dinámico y versátil en términos de narrativa a comparación del leñador.

### ***Representación Emocional***

El Leñador es generalmente percibido como un personaje fuerte y disciplinado, cuyas acciones reflejan esfuerzo físico y determinación. Sin embargo, algunos entrevistados mencionaron que sus gestos, como cortar con el machete y limpiarse el sudor, transmiten dedicación y fuerza, otros señalaron que carece de expresividad facial, lo que dificulta la conexión emocional. Esto hace que se percibiera como intimidante por su movimiento, pero también generó intriga el porqué de su actuar.

Como un personaje más ambivalente y expresivo que el leñador, capaz de generar una conexión emocional más rápida con el espectador. Aunque, la criatura es descrita como tierna y curiosa, algunos entrevistados también mencionaron cual era como un infante sorprendido y curioso por la naturaleza que se le rodea y como está interactúa con su magia. Esta ambigüedad le otorga una profundidad emocional que permite explorar tanto su lado inocente como su posible naturaleza misteriosa.

### ***Representación Contextual***

Contextualmente, la criatura se asocia más estrechamente con el manejo de la naturaleza que el leñador, reflejando un vínculo profundo con su entorno. Los entrevistados mencionaron que sus interacciones con flores y su curiosidad por su entorno natural refuerzan su conexión con la tierra, creando una identidad más mística y etérea. Esta relación simbólica con la naturaleza podría ser un punto central para explorar su evolución narrativa, quizás como un espíritu protector o un ser mágico con intenciones ambiguas.

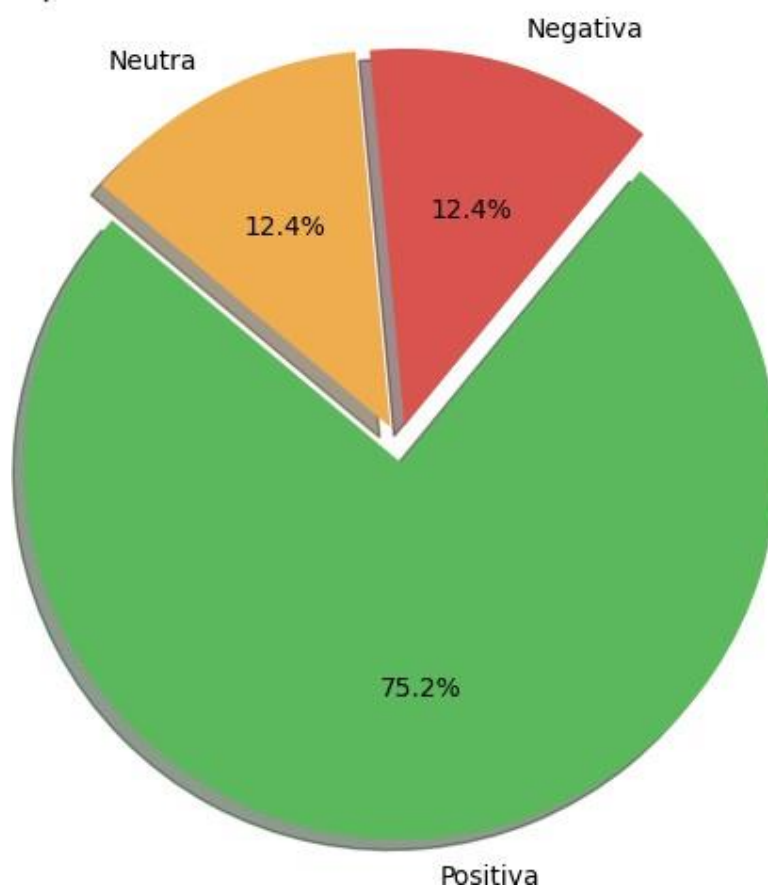
Y el leñador se asocia con escenarios naturales, típicamente bosques o ambientes rurales, donde su trabajo físico tiene sentido. Algunos entrevistados mencionaron que, aunque es un personaje físicamente impresionante, su aislamiento y enfoque en tareas manuales lo hacen parecer solitario, reforzando una imagen de fuerza combinada con soledad. Esta dualidad podría ser aprovechada en una narrativa que explore temas de resiliencia y sacrificio.

En conjunto, el Leñador y la Criatura representan dos extremos en términos de diseño de personajes: el primero, enfocado en la fuerza física y la disciplina, y la segunda, en la ambigüedad emocional y la conexión con la naturaleza. Esta dualidad continuara siendo la base para una narrativa rica en simbolismo y conflicto, que se espera continuar en un futuro próximo, ya que incluso los entrevistados aceptaron estar intrigados por los orígenes de cada personaje y como se va a desarrollar su relación en la narrativa, demostrando que la conexión afectiva fue en crecimiento constante y de forma positiva como se muestra en la Figura 27.

### **Figura 27**

*Tipo de conexión afectiva: Entrevistas Animación.* Gráfico circular de porcentajes del tipo de conexión afectiva de los resultados de las entrevistas de la Etapa 3, Animación.

### Tipo de conexión afectiva: Entrevistas Animación



Nota. *Tipo de conexión afectiva: Entrevistas Animación*. Elaboración propia, 2025.

#### U. Opus: Clip Animación de interacción entre personajes

Como resultado, se creó una animación donde el leñador y la criatura interactúan en frente de la cabaña apreciando la luz de las luciérnagas, evidenciando un proceso de creación que no fue lineal sino orgánico, donde primero se desarrollaron sus personajes, después los elementos que usan y su entorno. Y enfocándose en que cada esto y movimiento fuese ajustado en función de los resultados del público en todo su proceso, para que cada personaje respondiese emocionalmente y continuaran con el vínculo afectivo que establecieron con el espectador desde un inicio.

**Figura 28**

*Clip animación: En el claro.* Fotograma del clip de animación donde interactúan el leñador y la criatura.



Nota. *Clip animación: En el claro.* Elaboración propia, 2025.

## Resultados

El objetivo central de este proyecto fue explorar cómo se pueden crear personajes bajo parámetros del diseño que consideren la percepción del público como una guía de diseño para generar vínculos emocionales con el espectador. A través de un diseño intencional que equilibre las dimensiones formal, contextual y emocional, se buscó desarrollar personajes capaces de evocar empatía y conexión.

Para ello, se utilizó la Metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto de Guzmán Ramírez en su investigación, a largo de las tres etapas del proceso (bocetación, modelado y animación). Cuyo enfoque no solo se centró en crear personajes visualmente atractivos, sino también personajes que evocaran emociones y conexión profunda, similar a la que se experimenta con seres humanos. Esta conexión fue evaluada mediante una encuesta y entrevistas, además análisis sistemático en cada fase, identificando patrones clave en las respuestas de los participantes.

### **Etapas 1: Bocetación - Definiendo la Esencia del Personaje**

En esta primera fase, se trabajó en las primeras interpretaciones de los personajes, explorando diferentes enfoques que reflejaran tanto su identidad narrativa como su impacto emocional. Los resultados indicaron que los elementos formales, como proporciones, siluetas y detalles físicos, son esenciales para transmitir la personalidad y trasfondo de los personajes, pero no funcionan de manera aislada.

El leñador, con su figura robusta, cicatrices y expresión seria, evocó respeto y fuerza, pero también una sensación de aislamiento y experiencia. Estos elementos formales se complementaron con interpretaciones contextuales que lo vinculaban a una vida solitaria en el bosque, creando una narrativa de pérdida y superación que profundiza la conexión

emocional. Su apariencia no solo refleja su trabajo físico, sino también las cicatrices de un pasado difícil, lo que lo convierte en un personaje complejo, capaz de despertar empatía.

Por otro lado, la criatura del bosque, con su pequeño tamaño, hoja en la cabeza y overol con zanahoria, fue percibida como un ser tierno e inocente, intrínsecamente conectado con la naturaleza y con su carácter de infante. Las respuestas reflejaron que estos rasgos formales crearon una conexión afectiva inmediata, resaltando su fragilidad y curiosidad, lo que invita al espectador a querer protegerlo. Y su paleta de suaves colores y formas redondeadas refuerza esta percepción, haciendo que se sienta como un ser que necesita de cariño y cuidado, más después del evento trágico por el que vivió.

## **Etapa 2: Modelado 3D - Traduciendo el Diseño 2D a 3D**

En la etapa de modelado, los conceptos iniciales se tradujeron a modelos tridimensionales que debían conservar la esencia emocional y contextual de los bocetos. Aquí, se decidió utilizar un estilo low-poly con texturas pintadas a mano, para mantener la estética caricaturesca que facilita una conexión más íntima y artesanal con los personajes. Esta decisión fue crucial, para llamar la atención de la audiencia y para preservar la imperfección y calidez que los hace sentir más humanos y cercanos, por sus expresiones y proporciones no realistas.

El leñador, con su cuerpo robusto y detallado en cicatrices y músculos, fue diseñado para transmitir su fuerza y experiencia, mientras que su postura ligeramente encorvada y texturas oscuras que refuerzan la idea de un personaje marcado por la vida. Esta combinación de detalles formales y texturales potencia su conexión emocional al reflejar tanto su poder físico como su vulnerabilidad interna.

La criatura, en cambio, se modeló con formas redondeadas y proporciones exageradas que enfatizan su naturaleza tierna y curiosa. Las texturas de su piel, similares a las hojas y

tierra, junto con detalles como su hoja en la cabeza y overol, refuerzan su identidad como un ser del bosque. Este enfoque permitió que su diseño evocara ternura y simpatía, reflejando tanto su fragilidad física como su conexión mágica con la naturaleza.

### **Etapa 3: Animación - Dando Vida a los Personajes**

En la última etapa, se centró en el movimiento y las expresiones para consolidar la conexión emocional. Aquí, los esqueletos base y sistemas de rigging se ajustaron para capturar no solo los movimientos físicos, sino también las sutilezas emocionales que definen a cada personaje. El clip del leñador, que lo muestra cortando maleza y limpiándose el sudor, refuerza su identidad como un trabajador fuerte y perseverante, mientras que los movimientos pausados y las expresiones de esfuerzo enfatizan su humanidad. Esta representación física conecta directamente con su contexto narrativo y fortalece el vínculo emocional al mostrar su lado más vulnerable.

La criatura, en su animación oliendo flores, refleja su naturaleza curiosa e inocente. Las pequeñas pausas para observar y la reacción mágica de hacer brotar flores de su cabeza al olerlas refuerzan su conexión con la naturaleza y su esencia encantadora, creando un contraste emocional con el leñador que resuena profundamente con los espectadores.

Los resultados del proyecto muestran que los personajes efectivamente lograron generar vínculos emocionales significativos con los participantes del estudio, combinando de manera coherente las dimensiones formal, contextual y emocional en cada etapa del diseño. Los elementos formales definieron las primeras impresiones, mientras que los aspectos contextuales y emocionales construyeron la narrativa interna y externa que permitió a los espectadores identificarse y conectar profundamente con ellos. Este enfoque integral es esencial para crear personajes que, aunque ficticios, se sientan tan reales y complejos como seres humanos, cumpliendo así con el objetivo del proyecto.

## Conclusiones

Según los resultados analizados anteriormente, el proyecto cumplió con los objetivos planteados al inicio de la Investigación + Creación. A lo largo de las tres etapas (bocetación, modelado 3D y animación), se evaluó la respuesta del público en relación con la conexión afectiva entre los personajes y los espectadores, lo que permitió identificar parámetros clave para lograr este vínculo. Las entrevistas revelaron que los parámetros que más contribuyeron a esta conexión afectiva incluyeron:

- **Expresividad facial y corporal:** Las micro expresiones y movimientos cuidadosamente diseñados lograron capturar emociones complejas, como la ternura de la criatura al explorar el bosque y la fuerza tranquila del leñador en sus acciones cotidianas.
- **Textura y estilo artístico:** El uso de texturas imperfectas y colores cálidos ayudó a crear una sensación de autenticidad y calidez, reforzando la conexión emocional con el espectador.
- **Gestualidad y lenguaje corporal:** Las decisiones en la fase de rigging y animación permitieron que los personajes se movieran de manera creíble y emocionalmente resonante, reflejando las historias que se habían planeado desde la etapa de bocetación.
- **Contexto narrativo:** El entorno y las acciones de los personajes en sus clips de animación reforzaron su narrativa personal, haciendo que sus historias se sintieran genuinas y profundamente humanas.

Así que los personajes creados, el leñador y la criatura del bosque, reflejaron sus personalidades y emociones con un diseño visual cuidadoso que incorporó características físicas, señales contextuales y emocionales. Esto se logró mediante estilos que iban desde las formas redondeadas y texturas suaves para transmitir inocencia y curiosidad en la criatura,

hasta los detalles ásperos y cicatrices que sugieren experiencia y fortaleza en el leñador. Esta combinación de dimensiones formales, emocionales y contextuales, evaluada por una audiencia por tres etapas del proceso de diseño, demostró ser efectiva para construir personajes que provocan una conexión afectiva que iba en crecimiento durante cada etapa, y asegurando en cierta medida el apego emocional hacia un agente creíble en una narrativa no verbal.

En resumen, el proyecto alcanzó su objetivo principal de determinar los parámetros esenciales para crear personajes con valor emocional, y estableció un marco metodológico claro que puede aplicarse en futuras narrativas sin diálogos para conectar profundamente con audiencias de la generación Z. También sirvió de base para desarrollar una guía sistemática para diseñar personajes. Esta guía captura las lecciones aprendidas a lo largo de las tres etapas, ofreciendo un enfoque integral para crear personajes con una fuerte conexión emocional, adaptable a diferentes estilos y técnicas. Al estructurar el proceso creativo en etapas claras, la guía se convierte en una herramienta práctica para diseñadores interesados en explorar las narrativas sin diálogos, maximizando el impacto emocional a través de decisiones visuales precisas y significativas, con la posibilidad de ampliarse en futuros estudios a través de una mayor diversidad de participantes y el uso de herramientas digitales que permitan llegar a públicos más amplios.

### **Guía sistemática para la creación de personajes con valor emocional: Evaluado por la audiencia objetiva**

Este sistema es una metodología estructurada diseñada para guiar el proceso creativo de diseño de personajes en proyectos de narrativas audiovisuales, como la animación y los videojuegos. Dividiéndolo en tres etapas fundamentales: bocetación, diseño y animación. Su propósito es asegurar que cada personaje no solo tenga una apariencia coherente, sino que también transmita una esencia emocional profunda que conecte con la audiencia de manera auténtica y significativa. El uso de esta metodología permite evaluar y ajustar constantemente el proceso creativo con base en la retroalimentación del público, garantizando que cada etapa

potencie la expresividad y coherencia del personaje, que funciona como un mapa para creadores, ilustradores y animadores que buscan construir personajes que trasciendan lo visual y se conviertan en entidades emocionales capaces de contar historias por sí mismos y ser un apoyo emocional para su audiencia.

### ***Etapa 1: Bocetación***

La primera etapa de este sistema se enfoca en la bocetación, que es la fase en la que se definen los cimientos emocionales, formales y contextuales del personaje. Aquí, el proceso comienza con una investigación profunda para recopilar referencias visuales, culturales y psicológicas que nutran la identidad del personaje, para ellos es recomendable emplear moodboards, tableros de imágenes, fichas técnicas de los personajes y recopilarlos en aplicaciones como las de la suite de Adobe, Millanote o Pinterest, que permiten estructurar y organizarlos en decisiones de diseño. Esta exploración inicial no es solo sobre cómo se ve el personaje, sino quién es, qué siente, qué historia lleva dentro y cómo quiere comunicarla.

La idea es experimentar con siluetas, proporciones y gestos para captar esa esencia en formas simples y expresivas, por ejemplo, iniciar con figuras básicas, como el círculo, para representar ternura, o el cuadrado, para representar rigidez. Así mismo, como la elección una paleta de color que vaya acorde a su personalidad e historia. La bocetación se convierte en un laboratorio de ideas donde se prueba y se ajusta el lenguaje corporal, las expresiones y la personalidad visual para que cada trazo refleje algo más allá de la apariencia.

Lo fundamental en esta etapa es validar esas primeras ideas mediante la retroalimentación de una audiencia selecta, para asegurar que el personaje provoca las sensaciones deseadas, por medio de encuestas o entrevistas semiestructuradas donde se permita indagar a profundidad la percepción de la persona. Esto obliga a revisar y corregir, perfeccionando la expresión emocional antes de pasar a un diseño más definitivo. La

bocetación no es un paso ligero, porque es el corazón del personaje y su primera impresión con quienes lo van a recibir, para ello es útil no apegarse a una idea sino experimentar y tantear que está generando una conexión afectiva con los espectadores

### ***Etapa 2: Diseño (Variación de técnicas)***

En la segunda etapa, la metodología se adapta a la técnica específica que se vaya a usar para materializar el personaje, sea modelado 3D, ilustración digital, experimental, o cualquier otro medio o técnica que se desee usar. El objetivo aquí es traducir las ideas y emociones expresadas en la bocetación a una forma tangible y coherente. Es un paso en el que la elección del estilo visual y la herramienta se vuelve crucial, pues debe mantener la esencia original sin perder detalle ni expresión. Se construyen las formas base y se respetan las proporciones y siluetas definidas para que el personaje conserve su identidad visual y emocional.

En esta fase también se trabajan con texturas, colores y pequeños detalles que aportan más autenticidad y hacen que el personaje se sienta vivo, como los props, que son elementos que usa el personaje, ya sea una herramienta de trabajo, un arma, un instrumento, etc. La metodología enfatiza la importancia de validar constantemente el diseño con el público mediante pruebas y retroalimentación, utilizando amplias entrevistas y análisis visuales. Esto incluye crear versiones del personaje para permitan evaluar que el resultado siga alineado con la visión emocional y formal original. Este proceso iterativo es fundamental para conseguir un diseño que no solo atractivo visualmente, sino que también comunique y evoque una conexión.

### ***Etapa 3: Animación***

Finalmente, la tercera etapa lleva al personaje a la vida a través de la animación, donde su esencia se vuelve movimiento y acción. El proceso comienza con la creación del de

un esqueleto o estructura que le permita la movilidad a nuestro personaje, es decir, que logre moverse de manera natural y expresiva, respetando su anatomía y particularidades. Se planifican escenas y momentos clave que reflejen la personalidad y contexto del personaje, como, por ejemplo, una escena de pelea si el personaje es un guerrero. Y así, depende de cada personaje definir unas acciones características, asegurando que cada gesto, cada movimiento, comunique algo profundo de los rasgos del personaje definidos anteriormente.

La animación no es solo técnica, es interpretación; por eso la metodología insiste en la captura de detalles sutiles como micro expresiones, movimientos naturales y pausas que enriquezcan la narrativa. Se busca que el público no solo vea un personaje moverse, sino que debe sentir su presencia, su cansancio, su alegría o tristeza, como si también fuera un ser vivo. Esta etapa también incluye la revisión y el refinamiento basado en la retroalimentación obtenida mediante entrevistas y observaciones del público, como se hace en todo el proceso, debido a que sus respuestas garantizan que en su mayoría la conexión afectiva se mantenga presente, cerrando el círculo para que la animación sea fiel reflejo de la intención original y logre la conexión emocional esperada.

En suma, como resultado del proceso investigativo y creativo, se desarrolló un guía gráfica e interactiva destinada para diseñadores y artistas, con el objetivo de apoyar la creación de personajes emocionalmente significativos. Esta herramienta busca facilitar el uso y entendimiento de un diseño de personajes que generen un vínculo afectivo genuino con la audiencia a través de su retroalimentación constante en el proceso de proyectos animados y/o narrativas audiovisuales.


## **Figura 29**

*Herramienta para crear personajes para animación y narrativas audiovisuales. Guía gráfica para crear personajes desde unos parámetros de diseño para generar una conexión afectiva.*

## HERRAMIENTA PARA CREAR PERSONAJES

PARA ANIMACIÓN O NARRATIVAS AUDIOVISUALES

Una guía para crear personajes con alma



Creado por Ana Muñoz

Crear un personaje no es solamente su apariencia. Debe sentirse vivo, necesita una **historia, corazón y alma.**

### ¡Ahora, CREA TU PERSONAJE!

Nombre \_\_\_\_\_

Descripción \_\_\_\_\_

Personalidad \_\_\_\_\_

¿Dónde vive? \_\_\_\_\_

¿Qué quieres transmitir? ¡Experimenta y crea, puede ser de otro mundo!

¿Cómo se ve? ¡Dibújala!

Primer boceto \_\_\_\_\_

Segundo boceto \_\_\_\_\_

¡Valida tu personaje con alguien más! Muestra tu personaje y comprueba que si transmite la imagen que querías.

**Sugerencias de preguntas**

¿Cuál boceto te parece más atractivo?  
¿Qué te llama más la atención?  
Describe en tres palabras  
¿Qué personalidad te transmite?  
¿Qué mejorarías o cambiarías?

¡Dale color! DISEÑA TU PERSONAJE

Ya seleccionado el boceto que más captó la atención de los demás. Dale vida a tu personaje con diferentes herramientas.

Colores  
Gráfito  
Marcadores  
Crayolas  
Collage  
Carboncillo

Juega, prueba, equivócate, sorpréndete. ¿Y si pruebas una técnica loca?

Nueva técnica

¿Qué descubriste? ¿Se siente igual?

¡Valida tu personaje otra vez! Muéstralo a las mismas personas y descubre si transmite el mismo sentimiento.

**¿Cambió algo?**

¡Cuéntale su historia y pregunta!

¿Se entiende su personalidad?  
☹ No ☺ Algo ☺ Sí

¿Su historia se nota en su diseño?  
☹ No ☺ Algo ☺ Sí

¿Se parece al personaje que recordabas?  
☹ No ☺ Algo ☺ Sí

¿Crees que el material elegido (colores, marcadores, etc.) transmite su esencia?  
☹ No ☺ Algo ☺ Sí

Si pudieras hacerle un último cambio, ¿qué le harías?

¡Dale vida! MUEVE TU PERSONAJE

Tu personaje no necesita hablar para contar su historia. Sus expresiones dicen más que mil palabras.

Felicidad	Tristeza
Temor	Enfado

¿Cómo se ve tu personaje animado cuando siente esas emociones?

¡Hora de ver si tu personaje logró moverse con personalidad! Muestra tu animación y escucha lo que sienten los demás.

¡Completando este párrafo!

Cuando vi a tu personaje moverse, me di cuenta que \_\_\_\_\_ Me llamó mucho la atención cómo en \_\_\_\_\_ y eso me hizo pensar en \_\_\_\_\_. Me gustaría verlo \_\_\_\_\_ porque creo que eso lo haría aún más \_\_\_\_\_. En general, sentí que \_\_\_\_\_ y me dejó con la sensación de \_\_\_\_\_.

¿Se mantuvo la esencia de tu personaje? Si la imagen inicial sigue viva hasta esta etapa ¡vas por muy buen camino! Si algo cambió demasiado o se perdió en el proceso ¡No te preocupes! Vuelve atrás, ajusta, mejora, y dale otra oportunidad. *Crear también es volver y reconstruir.*

**¡AHORA TIENE ALMA!**

Ahora tu personaje no solo habita, siente y vive su propia historia para contar a la audiencia.

**CONTINÚA ESCRIBIENDO SU HISTORIA**

Porque un personaje nunca envejece, tu creces con él.  
@cattann\_7

Nota. *Herramienta para crear personajes para animación y narrativas audiovisuales. Elaboración propia, 2025.*

## Anexos

### Anexo 1. Ficha de Personaje: Criatura de bosque

Representación Formal	
<b>Básicos</b>	
<b>Nombre</b>	Bean
<b>Alias</b>	Guaya-bean
<b>Edad</b>	4 años
<b>Altura</b>	80 cm
<b>Peso</b>	12 kg
<b>Sexo</b>	Masculino
<b>Raza</b>	Criatura del bosque
<b>Color de ojos</b>	Café miel
<b>Color de pelo</b>	Musgo, verde oscuro
<b>Uso de gafas</b>	No
<b>Nacionalidad</b>	No aplica
<b>Color de piel</b>	Verde claro
<b>Forma del rostro</b>	Circular/ovalada con ojos expresivos y pecas. Con una plantita de hoja en la cabeza
<b>Forma del cuerpo</b>	Más pequeño que el rostro, ovalado con piernas y brazos cortos
<b>Elementos que lo distinguen</b>	
<b>Vestuario</b>	Overol pequeño de color azul con una zanahoria cocida en el centro
<b>Actitudes</b>	Curioso, alegre, espontáneo, torpe, tierno
<b>Hábitos</b>	Explorar nuevos espacios, aprender y crear
<b>Salud</b>	Al inicio deteriorada, luego estable
<b>Hobbies</b>	Plantar, dibujar y hacer pequeñas figuras de madera
<b>Frases</b>	No tiene
<b>Voz</b>	Aguda pero tierna, como un chillido
<b>Estilo de caminado</b>	Ligero, corto y torpe
<b>Defectos</b>	Indeciso, olvidadizo y distraído
<b>Peor defecto</b>	Indeciso

<b>Mejor cualidad</b>	Espontáneo
<b>Representación emocional</b>	
<b>Características emocionales</b>	
<b>Introvertido o extrovertido</b>	Extrovertido
<b>Motivaciones</b>	Pasar día a día con el leñador
<b>Miedos</b>	Agresor de su familia, destrucción de su hogar
<b>Alegrías</b>	Aprender cómo vivir y devolver lo que se le es dado
<b>Relaciones</b>	El leñador como figura paterna
<b>Características espirituales</b>	
<b>Creencias</b>	Puedes empezar de nuevo
<b>Atributos y actitudes</b>	
<b>Trasfondo educativo</b>	El campo y la jardinería
<b>Nivel de inteligencia</b>	De un niño pequeño
<b>Metas</b>	Aprender a vivir, escapar de sus miedos, saber de su familia
<b>Autoestima</b>	Estable
<b>Estado emocional</b>	De miedo a confianza
<b>Representación contextual</b>	
<b>Características alrededor de la historia</b>	
<b>Arquetipo</b>	Bosque místico
<b>Ambiente</b>	Cálido
<b>Línea de tiempo</b>	Presente
<b>Características sociales</b>	
<b>Origen</b>	Rincón del bosque
<b>Residencia</b>	Cabaña del leñador
<b>Ocupación</b>	Infante criatura mágica del bosque
<b>Ingresos</b>	Ninguno
<b>Habilidades</b>	Controlar la vida vegetal
<b>Estado civil</b>	Soltero
<b>Carácter como niño</b>	Curioso e ingenuo
<b>Carácter como adulto</b>	Aventurero e indeciso

Anexo 2. Ficha de Personaje: Leñador

<b>Representación Formal</b>	
<b>Básicos</b>	
<b>Nombre</b>	Leonardo
<b>Alias</b>	Leo
<b>Edad</b>	38 años
<b>Altura</b>	1.85 m
<b>Peso</b>	75 kg
<b>Sexo</b>	Masculino
<b>Raza</b>	Humano
<b>Color de ojos</b>	Café
<b>Color de pelo</b>	Castaño oscuro
<b>Uso de gafas</b>	Cuando las necesita
<b>Nacionalidad</b>	No aplica
<b>Color de piel</b>	Tez media
<b>Forma del rostro</b>	Cuadrada/rectangular con ojos pequeños y arrugas cerca a los ojos. Cejas grandes y nariz ancha
<b>Forma del cuerpo</b>	Parte del torso más ancha que la parte inferior, espalda ancha y acuerpada, brazos anchos con algunas cicatrices
<b>Elementos que lo distinguen</b>	
<b>Vestuario</b>	Pantalón de color negro, camiseta de rayas y botas de trabajo
<b>Actitudes</b>	Serio, gentil, compasivo, tranquilo
<b>Hábitos</b>	Cortar madera, cuidar su jardín y sus habitantes, hacer figuras de madera
<b>Salud</b>	Inestable, tiene recaídas de vez en cuando pero no lo demuestra
<b>Hobbies</b>	Tallar en madera, plantar y cocinar
<b>Frases</b>	No tiene
<b>Voz</b>	Grave y gruesa
<b>Estilo de caminado</b>	Firme y pisada fuerte
<b>Defectos</b>	Callado, terco, reservado
<b>Peor defecto</b>	Callado
<b>Mejor cualidad</b>	Leal
<b>Representación emocional</b>	

<b>Características emocionales</b>	
<b>Introverso o extroverso</b>	Introverso
<b>Motivaciones</b>	Vivir con tranquilidad, cuidar de la criatura
<b>Miedos</b>	Sufrir otra pérdida
<b>Alegrías</b>	Devolver lo que ha tomado, ver crecer a la criatura
<b>Relaciones</b>	Criatura del bosque como hijo, habitantes del pueblo
<b>Características espirituales</b>	
<b>Creencias</b>	Puedes empezar de nuevo
<b>Atributos y actitudes</b>	
<b>Trasfondo educativo</b>	Primaria y la vida misma
<b>Nivel de inteligencia</b>	Hombre adulto con experiencia de vida
<b>Metas</b>	Cuidar lo que le queda
<b>Autoestima</b>	Desequilibrada
<b>Estado emocional</b>	Depende de quién lo vea
<b>Representación contextual</b>	
<b>Características alrededor de la historia</b>	
<b>Arquetipo</b>	Bosque sobrenatural
<b>Ambiente</b>	Cálido
<b>Línea de tiempo</b>	Presente
<b>Características sociales</b>	
<b>Origen</b>	Rincón del bosque
<b>Residencia</b>	Cabaña
<b>Ocupación</b>	Leñador y curador
<b>Ingresos</b>	Recursos naturales
<b>Habilidades</b>	Fuerza física e inteligencia
<b>Estado civil</b>	Viudo
<b>Carácter como niño</b>	Determinado y juguetón
<b>Carácter como adulto</b>	Callado pero gentil

### Anexo 3. Esquema de preguntas: Etapa 1

#### Etapa de bocetación

Objetivo: Evaluar la primera impresión de los personajes en términos de sus rasgos físicos y la emoción que transmiten.

***Preguntas generales:***

1. Mira cada boceto y elige que cara de la escala que mejor representa lo que sientes al ver el boceto. (Representación formal → Evalúa la estética visual y el impacto del diseño)
2. Escribe tres palabras que describan lo que sientes al ver cada personaje. (Representación emocional → Identifica las emociones y percepciones asociadas)
3. ¿Qué características físicas de este personaje te llaman la atención? Nombra tres aspectos y explica por qué. (Representación Formal y Emocional → Relaciona rasgos físicos con la conexión emocional del personaje)
4. ¿Qué aspectos cambiarías del personaje si fuera posible y qué crees que cambiaría eso de su personalidad? (Representación Formal y Emocional → Evalúa mejoras desde la percepción estética y la conexión afectiva)
5. Si tuvieras que imaginar el pasado de este personaje, ¿cuál crees que sería su historia? (Representación contextual → Explora la conexión entre el diseño y la narrativa)

***Preguntas específicas para el personaje leñador***

1. ¿Qué impresión te da la apariencia del Leñador? Descríbelo en tres palabras (Ejemplo: fuerte, cansado, amable, etc.) (Representación formal → Evalúa la percepción visual del personaje basada en sus rasgos físicos)
2. ¿Crees que su forma y tamaño afectan cómo lo percibes? (Representación formal → Evalúa la percepción visual del personaje basada en sus rasgos físicos)

3. ¿Los detalles de su rostro y expresión te transmiten algo en particular?

(Representación emocional → Examina cómo las expresiones faciales comunican emociones o rasgos de personalidad)

4. Basado en su postura y expresión, ¿cómo crees que se siente este personaje la mayor parte del tiempo? Elige una cara de la escala (Representación emocional → Indaga en la coherencia entre lenguaje corporal y emoción percibida)

5. ¿Qué tipo de relación crees que tiene con la Criatura del bosque?

(Representación contextual → Analiza la conexión entre el personaje y la narrativa, interpretando su papel en la historia)

### ***Preguntas específicas para el personaje criatura***

1. ¿Sus características físicas te hacen pensar en un animal, un niño o algo completamente diferente? (Representación contextual → Relaciona el diseño con su posible identidad dentro de la historia)

2. ¿Crees que los colores y formas del personaje transmiten su personalidad?  
¿Por qué?

(Representación formal → Examina el uso del color y la forma en la percepción del personaje)

3. Si tuvieras que describir la personalidad de la Criatura en una frase corta, ¿qué dirías? (Representación contextual → Conecta el diseño con la idea de quién es el personaje en la historia)

4. Si esta Criatura hiciera un sonido, ¿cómo crees que sonaría? (Ejemplo: agudo y suave, grave y rasposo, chillón, etc.) (Representación contextual → Relaciona el diseño con su posible identidad dentro de la historia)

#### **Anexo 4.** Esquema de preguntas: Etapa 2

Objetivo: Evaluar si el diseño tridimensional mantiene la conexión emocional y la expresividad del boceto.

##### ***Sipnosis***

En lo profundo del bosque, una criatura pequeña y malherida se esconde entre los arbustos, temblando de miedo tras haber perdido su hogar en un hecho violento. Cuando un leñador la encuentra accidentalmente, ella reacciona con desconfianza, marcada por el trauma.

Sin comprender del todo lo que vivió, el leñador percibe su dolor y, con un gesto amable, deja su hacha a un lado y se acerca con calma, tendiéndole la mano. A pesar del miedo, la criatura comienza a notar que esta figura no representa una amenaza. En ese instante, nace un primer hilo de conexión entre ambos.

##### ***Preguntas generales:***

1. Cuando ves este personaje, ¿qué palabra te viene a la mente? (Representación formal y emocional → Evalúa la estética visual y el impacto del modelo 3D).
2. Mira el modelo 3D y elige la cara de la escala que mejor representa lo que sientes al verlo y explica por qué (Representación formal → Evalúa la estética visual y el impacto del modelo 3D).
3. ¿Qué características físicas de este modelo 3D te llaman la atención? Nombra tres aspectos y explica por qué (Representación Formal y Emocional → Relaciona rasgos físicos con la conexión emocional).
4. ¿Qué tipo de personalidad crees que transmite este personaje al verlo? ¿Qué aspectos del diseño te hacen pensar eso? (Representación emocional – Reflexión sobre continuidad afectiva).

5. ¿Cambiarías algo de su forma, tamaño, expresión o colores? ¿Qué efecto crees que tendría ese cambio en cómo se siente o actúa el personaje? (Representación Formal y Emocional → Explora el vínculo entre el diseño físico y la percepción del carácter)

6. ¿La historia del personaje te hizo sentir algo en particular? ¿Te generó curiosidad, empatía, ternura, tristeza...? (Representación emocional y contextual → Indaga en la respuesta afectiva que despierta la narrativa).

7. ¿Crees que el diseño del personaje refleja bien la historia que leíste sobre él? ¿Por qué? (Representación contextual → Evalúa si la apariencia visual transmite el trasfondo del personaje)

8. ¿Te imaginabas que la relación entre el Leñador y la Criatura iba a ser así? ¿Por qué sí o por qué no? (Representación contextual → Explora si la apariencia y comportamiento de los personajes anticipaban correctamente su vínculo en la historia)

#### ***Preguntas específicas el personaje del Leñador***

1. Se eligió una nueva paleta de color para el Leñador en 3D. ¿Qué sensaciones te transmiten estos colores? ¿Crees que reflejan bien su personalidad? (Representación formal y emocional → Explora la relación entre color, emoción y carácter).

2. ¿Qué detalles del rostro, postura o expresión te ayudan a entender su personalidad o estado emocional? ¿Cómo cambiaría tu impresión si ese rasgo fuera distinto? (Representación emocional → Examina cómo el lenguaje corporal y facial comunican emociones)

3. ¿Qué detalles visuales del personaje te parecen más conectados con su historia? ¿Por qué? (Representación formal y contextual → Relaciona rasgos físicos con la historia del personaje).

4. ¿Cambiarías algún aspecto de su diseño para que refleje mejor su personalidad o historia? ¿Cuál y por qué? (Representación formal y contextual)

#### ***Preguntas específicas de la criatura del bosque***

1. ¿Qué emoción o reacción sentiste al ver por primera vez a la Criatura en 3D?  
¿Qué parte del diseño crees que genera esa sensación? (Representación emocional → Evalúa conexión afectiva en 3D)
2. Comparado con el Leñador, ¿qué contraste notas en el diseño de la criatura? (Ej.: tamaño, formas, postura, color, etc.) ¿Cómo crees que el diseño de la Criatura y el del Leñador se complementan entre sí? (Representación formal → Analiza contraste visual y su efecto narrativo)
3. ¿Qué colores, formas o movimientos de la criatura 3D te llaman más la atención? ¿Qué crees que comunican? (Representación formal → Explora elementos visuales en relación con la percepción del personaje).
4. ¿Crees que la Criatura se siente viva en 3D? ¿Por qué? (Representación emocional → Investiga si el modelo genera una conexión afectiva)
5. Ahora que conoces la historia, ¿cómo imaginas que fue la vida de la Criatura antes de encontrarse con el Leñador? (Representación contextual → Conecta la percepción visual con la narrativa de fondo del personaje).

#### **Anexo 5.** Esquema de preguntas: Etapa 3

Evaluar cómo la animación afecta la percepción emocional del personaje y si el público establece un vínculo afectivo con él.

1. Califica según la escala de caritas qué tan bien la animación expresa las emociones del personaje en cada clip de animación. (Representación emocional → Determina si la animación refuerza las emociones previstas)
2. Describe con tres palabras lo que te hace sentir este personaje después de verlo animado. (Representación emocional y formal → Analiza la conexión afectiva con el personaje en movimiento)

3. ¿Qué detalle en la animación (movimientos, expresiones faciales, gestos) te generó esa emoción? (Representación formal → Examina cómo los aspectos técnicos de la animación afectan la percepción emocional)

4. ¿La forma en que se mueve el personaje refuerza o cambia la percepción que tenías de él? Explica tu respuesta. (Representación contextual → Analiza cómo el movimiento afecta la coherencia narrativa del personaje)

5. Si este personaje estuviera en un cortometraje o largometraje, ¿te interesaría seguir su historia? (Sí / No / ¿Por qué?) (Representación contextual → Indaga en el impacto narrativo del personaje animado)

#### **Anexo 6.** Proceso de ampliación de preguntas por etapas

##### ***Organización previa***

- Los participantes serán divididos en grupos pequeños (2-3 personas por sesión) para facilitar la observación de sus reacciones.
- Se preparará el material correspondiente a la fase en la que se encuentran (bocetos, modelos 3D o clips animados).
- El espacio será adecuado para asegurar un ambiente cómodo y natural.
  1. Presentación y contexto
- Se brindará una introducción breve sobre el propósito del estudio.
- Se explicará que la investigación busca analizar la conexión afectiva con los personajes a lo largo de su desarrollo.
- Se describirá el proceso en tres etapas (bocetación, modelado 3D y animación), destacando que la sesión corresponde a la fase de bocetación.
- Recolección de datos demográficos

Antes de responder la encuesta la entrevista, se solicitarán datos básicos como:

- Nombre
- Edad
- Correo
- Género
- Carrera
- Intereses generales (Ejemplo: cine, cómics, juegos, etc.)

## 2. Explicación de la fase actual

- Se indicará que en esta etapa únicamente se evaluarán bocetos iniciales.
- Se explicará la metodología de la encuesta o la entrevista, incluyendo el uso de la escala de caritas, la asociación de palabras y las preguntas abiertas.
- Se enfatizará que las respuestas contribuirán a mejorar los diseños antes de avanzar a la siguiente fase.
  - a. Aplicación de la encuesta (Bocetación).
- Se presentarán los bocetos de los personajes a los participantes.
- Se observarán sus reacciones iniciales de manera cualitativa (expresiones faciales, comentarios espontáneos).
- Posteriormente, se les solicitará que respondan la encuesta de acuerdo con las instrucciones dadas.
- Una vez completada la evaluación, se agradecerá su participación.

## 3. Discusión breve

- En caso de contar con tiempo adicional, se podrán incluir preguntas espontáneas como:
  - “¿Qué fue lo primero que notaron del personaje?”
  - “¿Hubo algo que les llamó mucho la atención?”

- Esto permitirá recopilar información cualitativa complementaria sobre la percepción del personaje.
4. Análisis y ajustes
- Se analizarán las respuestas y observaciones recopiladas.
  - Se identificarán patrones y aspectos a mejorar en el diseño de los personajes.
  - Con base en los resultados, se realizarán ajustes antes de avanzar a la siguiente fase.
5. Repetición en la siguiente fase (Modelado 3D y Animación)
- Una vez finalizada la fase de bocetación, se aplicará el mismo proceso en las siguientes etapas, con unas entrevistas adaptadas a la evaluación del modelo 3D y la animación.

#### Anexo 7. Comentarios por etapas de entrevistas: Bocetación

Categoría	Leo	Bean	Interpretación
<b>Formal</b>	“El vello facial, le da personalidad y es un aspecto que hace más reconocible al personaje. Su tamaño en cuanto a músculo supongo porque muestra su labor y el arduo trabajo que vive a diario y las cicatrices, le dan más trasfondo mientras muestra lo que se vive en el campo”	“La mirada porque se ve bastante viva y cálida, la hojita de la cabeza porque le da personalidad y lo muestra más conectado con el aspecto de granja y el overol, con la zanahoria resalta el efecto de ternura y se le ve lindo”	Leo refleja fuerza y trabajo duro, aunque podría ganar en expresividad. Bean transmite ternura y vitalidad, reforzando su conexión mágica y logrando cercanía inmediata.
<b>Emocional</b>	“Diría que tranquilidad o seriedad”  “Quizás alguien monótono, trabajador y determinado”  “Que es rudo por fuera pero tierno por dentro”	“Criatura mágica que es juguetona y traviesa”  “Amigable criatura que cuida al bosque y a los que lo habitan”  “Una criatura amable y curiosa que se asusta fácil”	Leo es percibido como serio y trabajador, pero distante en lo afectivo que poco a poco podría abrirse con quien tiene confianza. Bean genera empatía inmediata al combinar juego, ternura y curiosidad.
<b>Contextual</b>	“Un hombre criado en una familia tradicional de alguna zona montañosa, en	“Una vida tranquila en la granja, llena de amor de sus padres o cuidadores, rodeado	Leo representa tradición y disciplina heredada, un personaje marcado por deber y esfuerzo. mientras

	algún punto heredó la tradición de trabajar como leñador y desarrollo un fuerte sentido de responsabilidad”	de naturaleza” “Un guardián del bosque que fue catalogado como monstruo por los humanos sin saber que es”	que Bean conecta con lo natural y mágico, aunque visto con temor por lo desconocido.
--	---	--	--

### Anexo 8. Comentarios por etapas de entrevistas: Modelado 3D

Categoría	Leo	Bean	Interpretación
<b>Formal</b>	<p>“Es como ambiguo en ese sentido, tiene la capacidad de verse, tanto rudo como protector”</p> <p>“Esas figuras me hacen sentir como una persona un poco ruda. Como muy fuerte”</p> <p>“Creo que el sombrero como que da el contexto de zona rural”</p>	<p>“Entiendo que este es verde, pues porque es una criatura del bosque”</p> <p>“Los ojos grandes, pero muy bonitos. O sea, se ven tiernitos como que es muy redondito y chiquito”</p>	<p>Leo conserva la rudeza y fuerza, aunque el modelado resalta como puede ser percibido como al serio pero protector a su vez. También su origen asociado al campo y el trabajo.</p> <p>Bean se percibe tierno y cercano, con rasgos que refuerzan su carácter fantástico.</p>
<b>Emocional</b>	<p>“Difícil de confiar al principio por su apariencia, porque no parece tan abierto. Pero digamos que cuando lo llegas a conocer puede que parezca más amable.”</p>	<p>“Siento que es una persona que puede ayudar mucho a las personas”</p> <p>“Como que uno asocia a alguien sonriente con quien es amigable o amable”</p>	<p>Leo genera respeto, pero cierta distancia, se reconoce su rol protector, aunque con poca expresividad emocional.</p> <p>Bean despierta simpatía inmediata y se asocia con amabilidad y apoyo.</p>
<b>Contextual</b>	<p>“Siento que sería como un buen padre”</p> <p>“Siente como esa necesidad de proteger la criatura como un niño”</p> <p>“Esto creara como un vínculo entre los dos”</p>	<p>“No siento que se refleje como que le haya pasado algo trágico”</p> <p>“Probablemente pudo haber perdido a familia o seres importantes. Pero igual está chiquito y todavía contiene esa alegría”</p>	<p>Leo es entendido como figura paterna con responsabilidades, su trasfondo se mantiene coherente en 3D.</p> <p>Bean sigue siendo visto como un ser mágico e inocente, aunque algunos perciben un trasfondo de pérdida o fragilidad.</p>

### Anexo 9. Comentarios por etapas de entrevistas: Animación

Categoría	Leo	Bean	Interpretación
<b>Formal</b>	<p>“Tiene como un semblante familiar”</p> <p>“El hecho de limpiarse el sudor siento que me transmite como que es alguien muy fuerte”</p> <p>“Solo lo veo como una acción de trabajo”</p>	<p>“Tal vez por las proporciones se ve muy infantil, Adorable”</p> <p>“Una criatura mística”</p> <p>“Tiene como unos movimientos contagiosos, como un voluminoso”</p>	<p>Leo desde la fuerza y la acción física que se concentra en la acción de trabajo, Bean desde lo tierno y lo mágico. Esa oposición visual empieza a equilibrarse.</p>
<b>Emocional</b>	<p>“Se refleja muy bien como la fuerza a la hora de dar los machetazos, como el cansancio”</p> <p>“Ya no se muestra tanto la emoción que puede estar presentando en el momento. Seriedad”</p> <p>“Como de un sentimiento de protección”</p>	<p>“Da mucha seguridad, tranquilidad y alegría”</p> <p>“Los movimientos hacen que se vea aún más tierna, aún más como inocente”</p> <p>“Siento que en esta parte la interacción con la flor hizo como, refuerza realmente la personalidad que tiene la criatura”</p>	<p>Leo aparece serio y protector, mientras que Bean aporta inocencia y alegría. En conjunto, transmiten una dinámica padre-hijo, donde uno sostiene y el otro abre la puerta a la conexión afectiva.</p>
<b>Contextual</b>	<p>“Como muy enfocado en una acción, que es la de cortar leña”</p> <p>“Siempre se asimila a alguien del campo, con alguien que se la pasa trabajando físicamente todos los días”</p> <p>“El leñador digamos le da entrada a su vida a esa criatura”</p>	<p>“Lo de oler flores en las caricaturas Siempre eran como de los niños chiquitos”</p> <p>“Cómo influye en el hecho del evento que le pasó a la criatura del bosque?”</p> <p>“Me daría curiosidad la relación que van a tener. No sé si van a ser amigos, enemigos”</p>	<p>La animación consolida la relación: Leo como figura que “abre espacio” en su mundo, y Bean como criatura que despierta curiosidad y ternura. Los comentarios sugieren que ya no se perciben aislados, sino interdependientes.</p>

### Referencias

Airey, S., Plowman, L., Connolly, D., & Luckin, R. (2002, Agosto). Rating children's enjoyment of toys, games and media. World Congress of the International Toy Research Association on Toys.

[https://www.researchgate.net/publication/238525028\\_Rating\\_children's\\_enjoyment\\_of\\_toys\\_games\\_and\\_media](https://www.researchgate.net/publication/238525028_Rating_children's_enjoyment_of_toys_games_and_media)

Aziato, L., Dedeş, F., Marfo, K., Asamani, J. A., & Clegg-Lampsey, J. N. (2015). Validation of three pain scales among adult postoperative patients in Ghana. *BMC Nursing*, 14. <https://bmcnurs.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12912-015-0094-6>

Bates, J. (1994). The role of emotion in believable agents. *Communications of the ACM*, (37(7)), 122–125. <https://doi.org/10.1145/176789.176803>

Bowlby, J. (1969). Teoría del apego.

Cesário, V., Coelho, A., & Nisi, V. (2019). Word Association: Engagement of Teenagers in a Co-design Process. *Lecture Notes in Computer Science*, 11749. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-29390-1\\_65](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-29390-1_65)

Gannon, K. (2018). Parasocial Relationships with Fictional Characters in Therapy. *Expressive Therapies Capstone Theses*, 77. [https://digitalcommons.lesley.edu/expressive\\_theses/77/?utm\\_source=digitalcommons.lesley.edu%2Fexpressive\\_theses%2F77&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](https://digitalcommons.lesley.edu/expressive_theses/77/?utm_source=digitalcommons.lesley.edu%2Fexpressive_theses%2F77&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages)

Guzmán, J. A. (2016, Julio). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18). <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>

Horton, D., & Richard Wohl, R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry*, 215–229.

Jung, C. (1909). El método de asociación.

King, S. (2023). *Digital Character Creation for Video Games and Collectibles*. CRC Press.

Kostova, Z., & Radoynovska, B. (2010). Word Association Test for Studying Conceptual Structures of Teachers and Students. *62Bulgarian Journal of Science and Education Policy (BJSEP)*, 4(1), 63-98.  
[https://www.researchgate.net/publication/44279712\\_Word\\_Association\\_Test\\_for\\_Studying\\_Conceptual\\_Structures\\_of\\_Teachers\\_and\\_Students](https://www.researchgate.net/publication/44279712_Word_Association_Test_for_Studying_Conceptual_Structures_of_Teachers_and_Students)

Márquez, Y. M., Nava-Arquillo, B., & Matías-García, J. A. (2024, Marzo 26). Parasocial relationships and identification with fictional characters in adolescents and adults: a systematic review. *Research Square*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-4154497/v1>

Núñez-Pacheco, R., López-Pérez, B. E., & Aguaded, I. (2022). Emotional Design and Immersion in Story-Driven Video Games. The Case of Detroit: Become Human. *Palabra Clave*, 25. [10.5294/pacla.2022.25.4.3](https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.3)

Parrot Analytics. (2023, Diciembre 6). Growing demand for Adult Animation. Parrot Analytics. Retrieved 2024, from <https://www.parrotanalytics.com/insights/growing-demand-for-adult-animation/>

Posada, M. A., & Medina, A. L. (2019). Visualización del flujo de información del diseño gráfico en la ciudad de Cali. *Encuentros de Investigación Formativa RAD*.

Rain, M., & Mar, R. (2021). Adult attachment and engagement bit fictional characters. *Journal of Social and Personal Relationships*, Vol. 38(9).  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/02654075211018513>

Rocky Mountain College of Art Design. (2025, febrero 3). *The Impact of Streaming Services on the Animation Industry*. RMCAD. <https://www.rmcad.edu/blog/the-impact-of-streaming-services-on-the-animation-industry/>

Sylaiou, S., Dzardanova, E., Gavalas, D., & Kasapakis, V. (2020). Avatars as storytellers: affective narratives in virtual museums. *Personal and Ubiquitous Computing*. *Personal and Ubiquitous Computing*, 24(6), 829–841. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-4154497/v1>

Williams, R. (2009). *Kit de supervivencia del animador*. Wordpress.com.

<https://biblioceci.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

Wong, D. L., & Baker, C. M. (1988). Pain in children: Comparison of assessment scales. *Pediatric Nursing*, 14(1), 9-17.