



Estudio metodológico para el diseño de personajes de la película “El viaje de Chihiro” como modelo para la creación de personajes inclusivos que representen afecciones físicas

Juan Esteban Flórez Gómez y Thomas Miller Guevara Galindo

Diseño Visual, Fundación Universitaria Compensar

Proyecto fin de grado

Arcadio Alexander Aldana Rincón

Mayo 2023



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen

La falta de representación de personas con afecciones físicas en las expresiones audiovisuales es un tema común, ya que se debe a la perpetua presencia de estereotipos que restringen la representación de la amplia gama de diversidad humana., en consecuencia, el objetivo principal de este trabajo es diseñar personajes inclusivos con afecciones físicas, memorables y representativos a través del estudio metodológico del proceso de creación de personajes de la película "El viaje de Chihiro". Esta propuesta busca replicar el impacto de los personajes de la película mediante el diseño de personajes que generen empatía y respeto hacia la diversidad, para ello a través de la Metodología de Bruno Munari se analizaron las características de los personajes inclusivos de la película y se desglosaron 8 pasos metodológicos en el proceso que siguió Hayao Miyazaki para su creación. Posteriormente, se desarrollaron dos personajes "Sua" y "Maka" los cuales presentan la discapacidad de amputación en una pierna y la enfermedad cutánea de vitíligo correspondientemente, comprobando así la efectividad de los pasos metodológicos en la creación de personajes inclusivos y multifacéticos. Lo que hace única esta solución es la combinación de un modelo exitoso de diseño de personajes con un enfoque inclusivo que permite la representación de la diversidad humana en personajes únicos, complejos y diversos.

Palabras clave: Inclusión, Diseño visual, Creación de personaje, Ilustración.

Introducción

Durante el siglo XX y XXI, la animación ha ganado gran importancia e influencia, no solo en la cultura popular, sino también como una herramienta esencial para el cambio social y de conciencia, desde sus inicios en la Segunda Guerra Mundial, la animación se presentó de manera organizada y sistematizada para que se adoptara una idea o postura, como el apoyo a los esfuerzos de guerra, el fortalecimiento del patriotismo o la difusión de mensajes políticos, actualmente se han llevado a cabo estudios sobre la animación sociocultural y se reflejan diferentes enfoques sociológicos, psicológicos, antropológicos, etc. (López y León, 2002), es importante tener en cuenta el papel que desempeñaba la animación durante la

Segunda Guerra Mundial y su estrecha relación con la psicología, la animación como forma de expresión audiovisual tiene la capacidad de impactar a nivel subconsciente en la configuración de comportamientos y acciones en las personas, a través de la repetición de imágenes, la asociación de emociones y la creación de personajes identificables, igualmente puede influir en la formación de patrones de pensamiento, estereotipos y normas sociales, por medio de su poder de persuasión los audiovisuales animados pueden moldear y direccionar las conductas de la audiencia, influyendo en la forma en que piensan, sienten y se relacionan con el entorno.

En base a esto se comprende que la relación entre la animación y la psicología es crucial para entender cómo los audiovisuales tienen la capacidad influir en el comportamiento y la formación de conductas, un claro ejemplo de este uso de la animación como herramienta de influencia en la sociedad es "Momotaro's Divine Sea Warriors", un largometraje de animación japonés estrenado en 1945 durante la Segunda Guerra Mundial, con un enfoque nacionalista y propagandístico en la cual los japoneses son retratados como valientes y justos, mientras que los demonios representan a los enemigos extranjeros.

Uno de los grandes referentes de la animación oriental es el largometraje producido por el Studio Ghibli "Sen to Chihiro no kamikakushi" conocido en países hispanohablantes como "El viaje de Chihiro" estrenada el 20 de julio de 2001 que en tan solo un mes después de su estreno se convirtió en "la primera película no americana en alcanzar los 200 millones de dólares de taquilla a nivel mundial" (Miyazaki, H. 2003, p. 8) narrando la travesía de una niña de 10 años a través de un mundo habitado por dioses antiguos y seres mágicos para rescatar a sus padres, sin embargo su éxito en taquilla se debe a muchos más factores interrelacionados, entre ellos el desarrollo de personajes únicos y memorables basados en la cultura tradicional japonesa, los cuales poseen un diseño característico y distintivos que impactan dentro del espectador y generan recordación e interés. La metodología utilizada por el estudio de animación para desarrollar los personajes de este largometraje fue muy detallada y revolucionaria en el contexto en el que se desarrolló, ya que se produjo una transición de los métodos de animación tradicionales a la implementación de nuevas tecnologías y efectos digitales, consiguiendo el desarrollo de personajes reconocidos que han inspirado e influenciado a otros artistas.

A través de los medios audiovisuales, se ha incrementado la exposición de estereotipos en la sociedad, estas representaciones simplifican y distorsionan la realidad de manera trivial y, al ser replicadas, se normalizan convirtiéndose en costumbre, sin embargo, las personas son mucho más complejas que las generalizaciones que abarcan los estereotipos lo que genera una disociación entre lo real y lo que se exhibe en los medios de comunicación (Gamarnik, 2009).

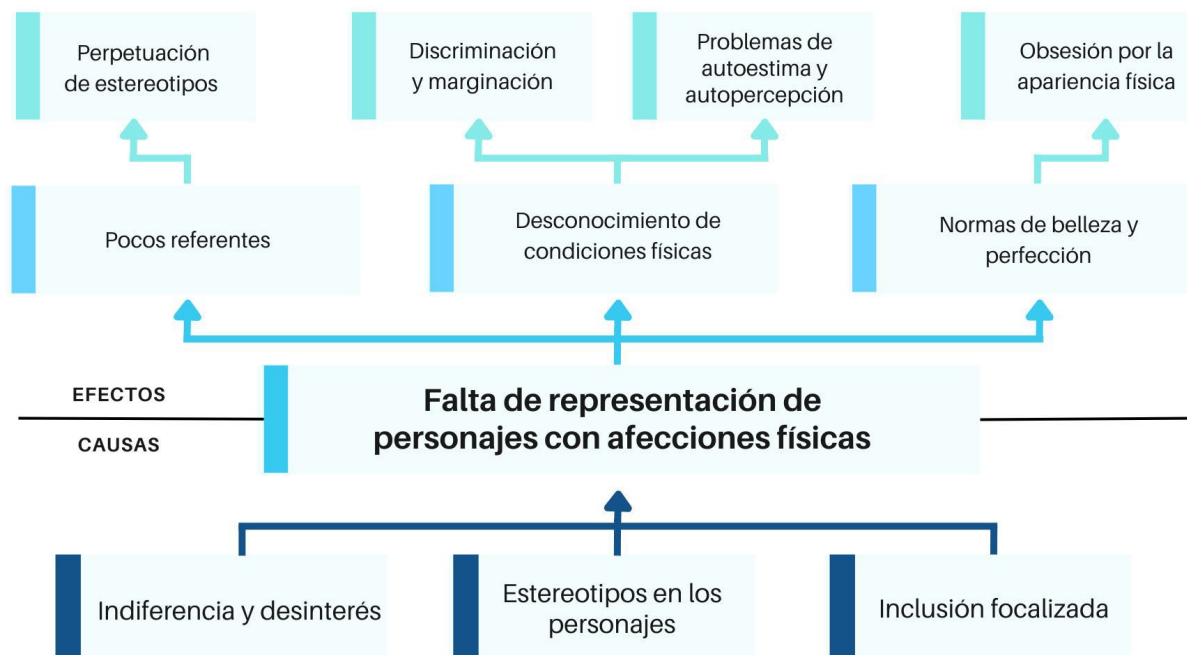
Es común que las personas sientan temor o rechazo hacia lo que desconocen o consideran fuera de lo común, desafortunadamente, esto se extiende a las personas que presentan alguna afección física, por esto mismo es necesario centrarse en ellas y darles visibilidad, debido a que a menudo son objeto de prejuicios superficiales que impiden comprender el trasfondo de la situación de cada persona, es importante que se divulgue información sobre estas afecciones para fomentar la empatía y comprensión hacia las personas que las padecen, los prejuicios hacia estas condiciones físicas puede afectar negativamente la autoestima de las personas que tienen que vivir con ello día a día, debido a una señalización rápida y una falta de conocimiento por parte de la sociedad. Es importante la representación adecuada en los medios de este tipo de condiciones ya puede empoderar a estas personas al brindarles modelos a seguir e inspirar a otros a ver más allá de las limitaciones físicas y valorar a las personas por su individualidad y habilidades, esta visibilidad también puede generar conciencia sobre las barreras y desafíos que enfrentan las personas con afecciones físicas, promoviendo la necesidad de una sociedad más inclusiva y accesible para todos.

El poder de representatividad que poseen los personajes desarrollados para el viaje de Chihiro pueden aplicarse para generar un cambio social, particularmente los personajes que destacan debido a sus características físicas y morfológicas, como lo son algunos de los personajes en la película, los cuales tienen la capacidad de otorgar visibilidad a aspectos importantes de la sociedad que suelen ser opacados, estos aspectos sociales incluyen prejuicios por la apariencia ante enfermedades o anomalías físicas de una persona, siendo una razón de intolerancia y exclusión debido a la falta de representación de personajes con afecciones físicas como se muestra en la figura 1 , ya que estos personajes con dichas características, no sean desarrollados con frecuencia y no tengan presencia en los medios. Teniendo en cuenta lo

expuesto, surge la pregunta de ¿cómo aplicar la metodología de diseño de personajes utilizada en la película "El viaje de Chihiro" para crear personajes inclusivos que representen afecciones físicas?

Figura 1

Árbol de problemas



Objetivo general

El objetivo general del presente trabajo es diseñar personajes inclusivos memorables que representen afecciones físicas como se ve representado en la figura 2, tomando como referencia principal la película "El viaje de Chihiro", la película es ampliamente reconocida y cuenta con personajes que poseen características físicas distintivas, los cuales se han vuelto queridos por el público, esto se refleja en la figura 3, donde se observa que más del 97% de las críticas recopiladas para la película fueron positivas, evidenciando la aceptación por parte de la audiencia y la crítica.

Objetivos específicos

- Analizar la película "El viaje de Chihiro" y examinar cómo se presentan los personajes con afecciones o distinciones físicas, utilizando esta representación como base para el diseño de personajes inclusivos.
- Estudiar el proceso de diseño de personajes en la película e identificar las características que hacen que sean entrañables y memorables para el público.
- Adaptar la metodología enfocándola a la creación de personajes inclusivos y aplicarla para evaluar su efectividad y resultados.

Figura 2

Árbol de objetivos

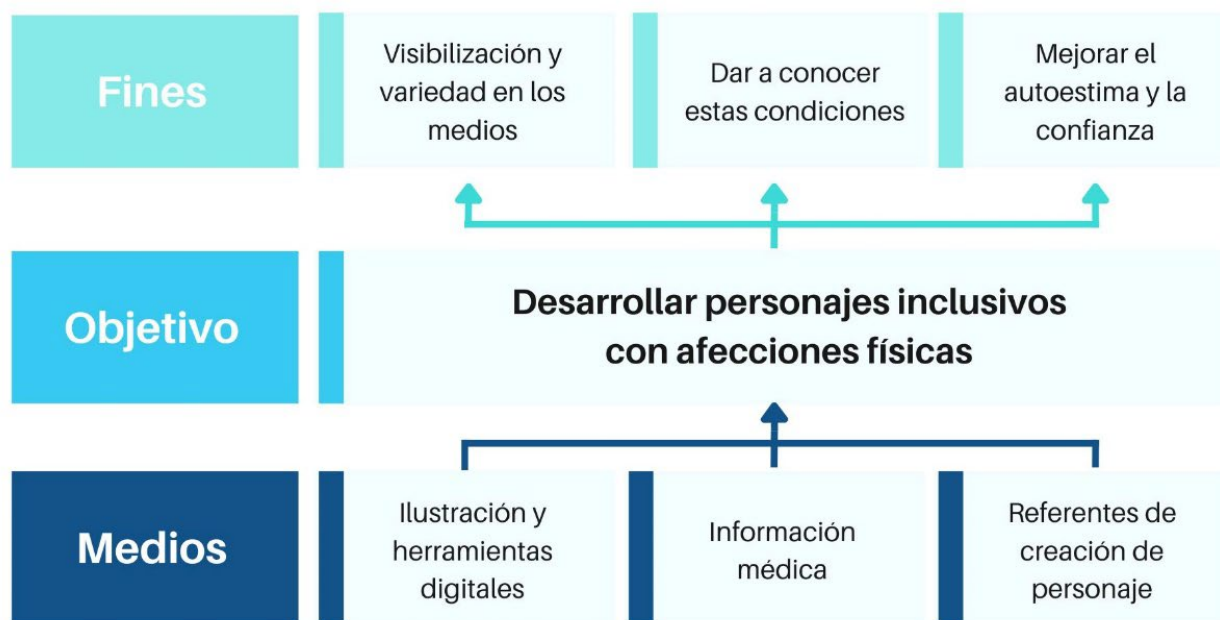


Figura 3

El viaje de Chihiro reseña en Rotten Tomatoes



"Spirited Away es un cuento de hadas deslumbrante, encantador y bellamente dibujado que dejará a los espectadores un poco más curiosos y fascinados por el mundo que les rodea."

Nota: Adaptado de Rotten Tomatoes, de Spirited Away (2001)

https://www.rottentomatoes.com/m/spirited_away

Afecciones físicas

Las afecciones físicas se refieren a cualquier condición, enfermedad o lesión que afecte el funcionamiento normal del cuerpo humano, estas condiciones pueden variar en su gravedad y alcance y pueden incluir problemas musculares, óseos, articulares, sensoriales o cualquier otra alteración física que limite la capacidad de una persona para llevar a cabo actividades diarias o participar plenamente en la sociedad, las afecciones físicas pueden ser congénitas, adquiridas o resultar de un accidente o trauma y es importante destacar que estas no definen la valía o el potencial de una persona.

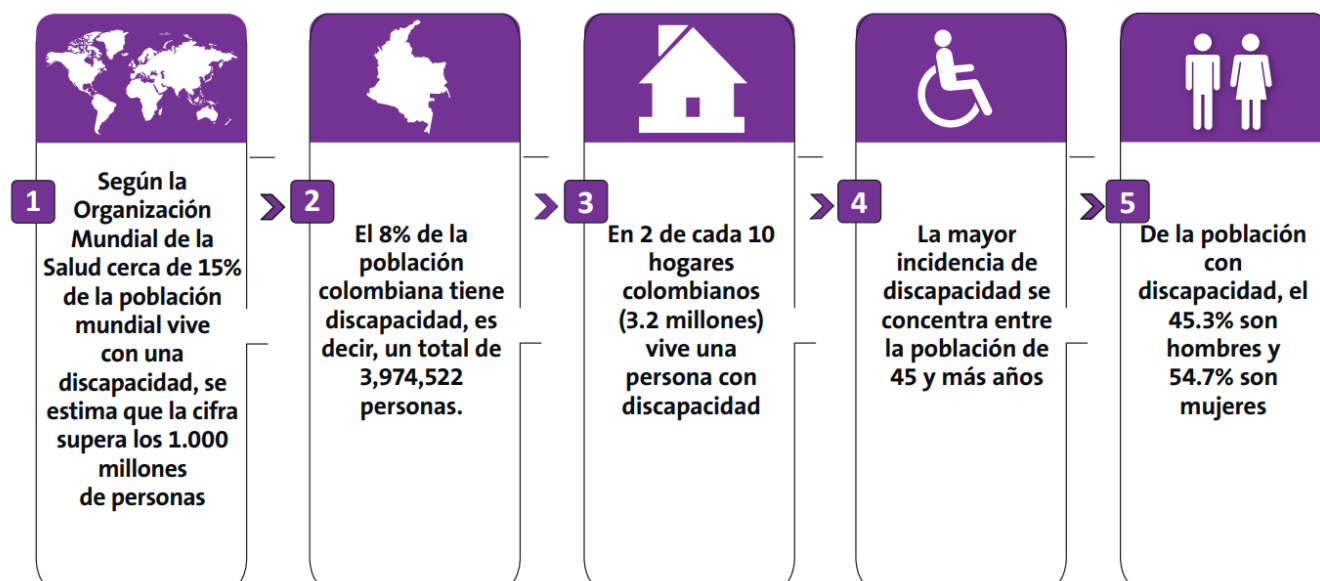
El estudio de las afecciones médicas visibles encuentra su justificación en la amplia presencia de estas condiciones en la sociedad, como se evidencia en la figura 4, según la Organización Mundial de la Salud, aproximadamente el 15% de la población mundial vive con alguna forma de discapacidad,

mientras que en Colombia, el porcentaje de personas con discapacidad es del 8%, estas cifras resaltan la existencia de un grupo significativo de personas que enfrentan diversas condiciones en su día a día.

Ahora como se ve en la figura 5 existen varias enfermedades de la piel que son visibles físicamente y se encuentran desde las más comunes como el acné y la caspa hasta algunas menos frecuentes como brotes y alergias o caída del cabello de nacimiento, en el día a día, estas enfermedades pueden tener un impacto significativo en la vida de las personas que las padecen, y esto se hace evidente en situaciones sociales como la escuela, donde los niños pueden enfrentarse por primera vez a la presencia de diferencias notables en sus compañeros.

Figura 4

¿Quién es la población con discapacidad y qué brechas de desigualdad la afectan?



Nota: Adaptado de ONU MUJERES COLOMBIA, de ¿Quién es la población con discapacidad y qué brechas de desigualdad la afectan?, 2021, <https://colombia.unwomen.org/es/digital-library/publications/2022/05/analisis-de-la-situacion-de-las-personas-con-discapacidad-en-colombia-2021>

Figura 5

Porcentaje enfermedades de la piel en colombianos



Nota: Adaptado de El País, de El 91% de los colombianos ha sufrido enfermedades de piel, según un estudio, 2019, <https://www.elpais.com.co/contenido/el-91-de-los-colombianos-ha-sufrido-enfermedades-de-piel-segun-un-estudio.html>

Influencias

En su experiencia personal, uno de los autores de este trabajo han presenciado un ejemplo en el que, durante su etapa escolar convivieron durante todo el bachillerato con dos chicas que presentaban afecciones físicas, estas chicas experimentaban condiciones visibles en su aspecto físico desde el nacimiento, específicamente una de ellas tenía una gran mancha rojiza alrededor de su ojo izquierdo, mientras que la otra manifestaba una verruga de gran tamaño en el costado de su cuello, aunque en esta situación no fueron objeto de exclusión social debido a diversas circunstancias, las condiciones generaban desconocimiento y curiosidad, llamando la atención y haciéndolas destacar en distintas situaciones.

Otra de las influencias detrás de la presente investigación se debe al caso específico de un familiar de uno de los miembros del equipo, quien padece una condición dermatológica específica, vitíligo, una enfermedad de la piel adquirida que afecta aproximadamente al 1% de la población, la cual se caracteriza por la ausencia de melanocitos funcionales y la presencia de manchas despigmentadas irregulares (Morales-Sánchez et al., 2017). Aunque el vitíligo no afecta gravemente la salud, su presencia puede influir en la percepción que las personas tienen sobre sí mismas debido a los estigmas sociales asociados a esta condición, además, el tratamiento del vitíligo puede llegar a ser costoso, y los productos necesarios para evitar su progreso pueden representar un gasto que no todas las personas están dispuestas o son capaces de sobrellevar.

Referencias especializadas

Para crear un personaje, es necesario considerar tanto su apariencia física como su personalidad, ya que ambos elementos son fundamentales para su desarrollo, tal y como se muestra en la película "El viaje de Chihiro", la personalidad del personaje influye en su estética, por lo tanto, al diseñar personajes inclusivos, es importante no solo tener en cuenta su afección física, sino también cómo su entorno influye en su vida cotidiana, así mismo afirma Doriz Gonzales Rodhe "La inclusión es para todos" (Gonzales, 2018) una mujer referente en el ámbito de la inclusión debido al conocimiento que proporciona sobre la importancia de prestar atención, integrar y aprovechar los talentos de las personas con condiciones diferentes que destacan en comparación con su entorno social.

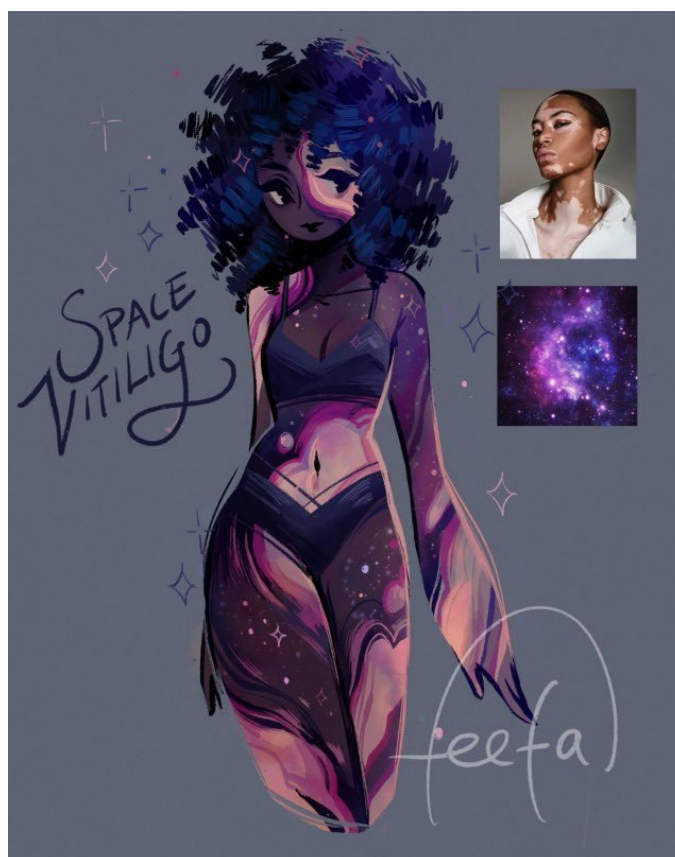
Al hablar de los personajes en la película "El viaje de Chihiro", aquel que destaca y puede servir como referencia de creación es el personaje de "Sin Cara", quien resulta intrigante por su forma de ser, en palabras de Miyazaki "...representa el Japón contemporáneo porque mucha gente cree que el dinero le hará feliz." (2003, p 15). este personaje busca atención y, al principio, piensa que puede hacer lo que quiera ya que posee infinita cantidad de monedas de oro, sin embargo, Chihiro no se deja comprar por esto, posteriormente lo invita a unirse a su grupo sin interés alguno, este gesto, similar al perdón y la aceptación, hace que el Sin Cara se sienta parte del grupo de Chihiro y genere un cambio en su actitud. Este personaje es un claro reflejo de lo que puede llegar a hacer una persona por la aceptación de la

sociedad y la exclusión que se puede experimentar, Sin Cara representa a aquellos individuos que buscan ser aceptados y valorados, pero que no logran encontrar su lugar debido a su falta de autoestima y confianza en sí mismos.

Existen otros dos personajes en la película que pueden servir como referente para la creación de personajes inclusivos, el primero es Kamaji, un personaje que, a pesar de tener seis brazos largos y asemejarse a una araña, tiene un aire de anciano y figura de abuelo, aspectos que lo convierten un personaje querido por el público, además, la relación y actitud familiar que mantiene con Chihiro lo desarrolla en un personaje agradable y simpático, el segundo personaje es Bo, un bebé que representa cómo algunas personas pueden pensar que por su condición deben tener ventajas sin embargo al ser convertido en un ratón esas ventajas disminuyen pero le proporcionan mayor libertad (Gonzales, 2019) cambia su perspectiva del mundo que lo rodea y le permite desarrollarse para que una vez vuelva a su forma original se demuestre un cambio en su actitud, lo que lo hace más agradable para el público. Ambos personajes muestran que la inclusión no está necesariamente ligada a la apariencia física, y que la empatía y la aceptación pueden llevar a un cambio positivo en la percepción de los demás.

Referencias de creación

Fuera del mundo de la animación y el cine, existen otros ejemplos para las representaciones de personajes inclusivos, como es el caso de la artista @feefal_ (Instagram y Twitter) la cual a través de algunas de sus ilustraciones ha presentado personajes con afecciones físicas, como por ejemplo el vitíligo (Figura 6), de una manera llamativa, el objetivo es que quienes vean su obra puedan reconocer estas afecciones desde una perspectiva diferente, como parte de un mundo lleno de posibilidades, y no como un problema que afecte a la persona y requiera ser aceptado, el proceso de creación de estos personajes se desarrolló a través de la mezcla de conceptos que involucran afecciones físicas reales y elementos fantásticos, creando personajes únicos que capturan la atención de los espectadores.

Figura 6

Nota: Adaptado de Space Vitiligo, de feefa, 2022,

https://twitter.com/feefal_/status/1530331899687837696?s=20

Otra referencia destacada en el ámbito audiovisual en cuanto a la representación de enfermedades es la película "Wonder" (2017), conocida en la comunidad hispanoparlante como "Extraordinario", la trama relata la vida de un niño de 10 años que padece la enfermedad de Treacher Collins, una afección rara que se caracteriza por deformidades severas en el cráneo y en la cara (Quiroga et al., 2018). Esta película es un claro ejemplo de cómo la representación de situaciones por las que atraviesan ciertas personas puede generar empatía y aceptación por parte del público, y dar a conocer las dificultades a través de la vivencia y apariencia de un personaje, a partir de esta película, se puede destacar la importancia de usar un personaje empático para el espectador, como puede ser un niño pequeño con el que puedan identificarse fácilmente.

Para analizar las representaciones existentes de manera general, resulta útil referirse al libro "La discapacidad en el cine en 363 películas", escrito por Luis Alberto Jiménez Acevedo (2014) la cual es una obra imprescindible para comprender la evolución de la representación de personas con discapacidad en el cine, a través del análisis de 363 películas, el autor aborda las distintas formas en que se han representado a estas personas a lo largo de la historia del cine y cómo estas representaciones han sido influenciadas por los contextos sociales, políticos y culturales de cada época. Este libro es una herramienta valiosa para analizar tanto los aciertos como los errores en la representación de personas con discapacidad en el cine, lo que permite una mejor comprensión de cómo las películas han contribuido a generar estereotipos y prejuicios en torno a estas condiciones, además, el libro ofrece una perspectiva crítica sobre la concepción cultural que se ha generado en el cine en torno a la discapacidad, lo que permite cuestionar las representaciones hegemónicas.

Antes de crear un personaje, se busca la intención de lo que este quiere representar, Miyazaki utiliza metáforas en sus obras, como lo hizo en "Porco Rosso" (1992) para representar al ser humano y sus peores cualidades (Miyazaki, 2005, p.11), este uso de la metáfora y la intención de lo que se quiere contar ayudó a representar a este personaje como un cerdo, teniendo en cuenta el estilo de Miyazaki en la creación de personajes, es importante considerar la intención y la metáfora en el momento de plantear su diseño. Uno de los rasgos distintivos en los personajes diseñados en el estilo de animación oriental suele ser los ojos de gran tamaño, inspirados en Ozamu Tezuka uno de los padres fundadores del manga moderno y del anime, sin embargo, Miyazaki opta por dibujar ojos con proporciones más realistas para sus personajes, además, otro rasgo distintivo en su estilo es el cabello, el cual se dibuja con un estilo poco natural que ofrece una clara distinción entre cada personaje, y también enfatiza sus acciones y emociones (Suarez, 2015).

Guzmán (2016) propone un proceso ordenado de tres pasos para la creación de personajes, en primer lugar, se aborda la representación visual, que se refiere al aspecto físico del personaje, luego se pasa a la representación interna, que incluye características de personalidad, emociones, sentimientos y comportamientos, así como la forma en que el personaje se percibe ante el mundo, por último, se

considera la representación contextual que se refiere a cómo el entorno del personaje influye en su desarrollo y contribuye a construir el universo en el que se desenvuelve (p. 8), esta metodología proporciona una guía clara y concisa para crear personajes, desde la concepción hasta un proceso paso a paso.

En el ámbito del cine y la televisión, Galán (2005) menciona que una fuente de inspiración para la creación de personajes se encuentra en la observación de las personas que nos rodean, sus reacciones y comportamientos, a partir de estas observaciones, surgen los personajes y sus características (Galán, 2005, p. 263), además, en el campo de los videojuegos se utilizan diferentes métodos como el concept art, donde se exploran diversas propuestas visuales utilizando técnicas como el modelado 3D o la edición de fotografías existentes (Notari, 2018).

Este enfoque de generar imágenes como referencia y punto de partida en la creación de personajes se asemeja al proceso mencionado en el documental "10 años con Hayao Miyazaki", en este documental, se muestra cómo Miyazaki desarrolla la trama y los personajes de sus películas de animación, comenzando a partir de imágenes en lugar de un guion, esto revela la importancia de las imágenes como herramienta creativa en el proceso de producción, y la influencia que Miyazaki ha tenido en el campo de la creación audiovisual (Arakawa, 2008).

Metodología

Para cumplir los objetivos propuestos, es necesario aplicar una metodología que satisfaga las necesidades de investigación, análisis y bocetación requeridos, para ello, se plantea el uso de la "Metodología Munari" un conjunto de procedimientos propuestos por Bruno Munari, un diseñador, artista y escritor italiano reconocido por su capacidad para combinar la funcionalidad y la estética, la metodología que se presenta se enfoca en la simplificación, la experimentación y la exploración de soluciones creativas a través del proceso representado en la figura 7 el cual se divide en problema, definición del problema, componentes del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales y tecnología, experimentación, modelos y verificación (Munari, 2010).

Figura 7



Nota: La metodología de Bruno Munari para la resolución de problemas. (s. f.). <https://gimsblog.com/la-metodologia-de-bruno-munari-para-la-resolucion-de-problemas/>

La metodología Munari es una guía estructurada para el proceso creativo, que incluye y desarrolla técnicas que contribuyen a la finalidad social del proyecto, ya que a través de la observación se puede entender los contextos de las personas con afecciones físicas y comprender lo que estas enfermedades y condiciones implican en sus vidas, del mismo modo la exploración de diferentes soluciones creativas es vital para el desarrollo de personajes, especialmente cuando la finalidad de los mismos es generar un impacto y recordación dentro de una sociedad expuesta a constantes estereotipos, además de esto realizar una evaluación continua del trabajo y obtener retroalimentación de las personas que se busca representar a

través de los personajes o la perspectiva de expertos en el área permitirá determinar si los personajes desarrollados cumplen con la finalidad propuesta.

Desarrollo del Proceso Metodológico:

A continuación, se presenta en detalle el proceso metodológico de resolución de problemas de Bruno Munari, donde se destacan los hallazgos y análisis tanto visuales como textuales sobre el problema, esta metodología identifica de manera clara los pasos lógicos de análisis para lograr analizar y generar propuestas creativas.

1. Problema:

Construcción de un modelo para la creación de personajes inclusivos enfocados en lenguajes visuales narrativos.

2. Definición del problema:

Estudiar la metodología desarrollada para el diseño de personajes de la película “El viaje de Chihiro” y en base a ella generar un modelo para la creación de personajes inclusivos que representen afecciones físicas en los lenguajes visuales narrativos.

3. Componentes del problema:

- Perpetuación de estereotipos culturales y físicos en los lenguajes visuales narrativos, lo cual genera un ciclo en el que los personajes se representan con las mismas características y a su vez puede generar prejuicios en torno a aspectos como la raza, género, orientación sexual, edad, discapacidades físicas, entre otros.
- Falta de desarrollo e incorporación de personajes variados e inclusivos en series, cómics, animaciones y películas lo cual implica la ausencia de personajes que reflejen la realidad diversa de la población.

- Procesos de construcción de personajes para lenguajes visuales narrativos existentes los cuales suelen resultar en el desarrollo y difusión de personajes planos y unidimensionales que refuerzan los estereotipos y prejuicios ya establecidos.
- Desconocimiento y falta de interés sobre las afecciones físicas lo cual puede provocar la exclusión y discriminación de las personas con estas condiciones.

4. Recopilación de datos:

Referencia directa: “El viaje de Chihiro”

Figura 8

Personajes del Viaje de Chihiro con características físicas notables



Sin cara: El personaje presenta una apariencia sencilla y distintiva, con su silueta negra y un rostro inexpresivo, a lo largo de la historia, se evidencia su timidez el deseo de ser aceptado, el cual finalmente logra gracias a la amistad que Chihiro le brinda sin esperar nada a cambio, este hecho genera un cambio significativo en el personaje (Figura 10).



Kamaji: El personaje es un anciano con apariencia de araña, dotado de seis brazos, su edad avanzada y su peculiar fisonomía parecen limitar su movilidad y a pesar de su aspecto gruñón, en realidad es amable y no duda en ayudar a Chihiro (Figura 10).



Bebé Bo: El personaje es un bebé gigante y de aspecto regordete, al principio se muestra caprichoso y poco amable, pero tras ser convertido en un ratón por Zeniba, pierde algunos de sus privilegios y aprende a valerse por sí mismo por lo que su carácter mejora significativamente (Figura 11).



Yubaba: Es la dueña del baño público en el que Chihiro y sus padres se encuentran atrapados en el mundo espiritual, su diseño no se basa en la apariencia física idealizada o estereotipada, sino que tiene una figura prominente y una gran nariz (Figura 11).

Referencias similares

Figura 9

Personajes animados con características físicas notables



Edward Elric: Protagonista del anime Full Metal Alchemist este perdió su brazo derecho y su pierna izquierda, pero a pesar de todo va en busca de estos y el cuerpo de su hermano.



El Príncipe Zuko: Este personaje fue un antagonista en la serie "Avatar". Cuando era niño, fue despreciado por su padre y recibió una cicatriz en la cara a los 13 años por su culpa. Desde que lo exiliaron, ha estado tratando de capturar al Avatar para recuperar su honor.



Kagaya Ubuyashiki: Es un personaje secundario en la serie Kimetsu no Yaiba este tiene una maldición que se puede denotar en gran parte de su cara asemejándose a una quemadura, pero siempre se mantuvo como líder de los cazadores de demonios con una actitud amable.

Películas

- "Wonder" (2017) conocida en la comunidad hispana como "Extraordinario", la trama relata la vida de un niño de 10 años que padece la enfermedad de Treacher Collins, una afección rara que se caracteriza por deformidades severas en el cráneo y en la cara, al ser protagonizada por un niño causa que el espectador sienta mayor empatía logrando comprender su situación y la de su entorno.
- "Porco Rosso" (1992) Es una película de Estudios Ghibli dirigida por Hayao Miyazaki esta tiene como protagonista a un ser antropomorfo entre cerdo y humano, a pesar de su aspecto el protagonista tiene proezas que ni el mismo reconoce por una fuerte crítica hacia si mismo causando al espectador la sensación de que no es tan malo como parece y quiera comprender el porqué de su rudeza consigo mismo.

- Ponyo y el secreto de la sirenita (2008) Es una película nuevamente de Estudios Ghibli dirigida por Hayao Miyazaki que tiene como protagonistas a Ponyo una sirenita y Sosuke un niño humano quienes se conocen, esta película es un claro ejemplo de cómo los niños no tienen tantos prejuicios y si simplemente le agrada su nueva amiga el aspecto que tiene Ponyo al principio es de menor importancia para Sosuke.

Libros

- "La discapacidad en el cine en 363 películas", escrito por Luis Alberto Jiménez Acevedo (2014) el autor aborda las distintas formas en que se han representado a los discapacitados a lo largo de la historia del cine y cómo estas representaciones han sido influenciadas por los contextos sociales, políticos y culturales de cada época un buen referente para ver cómo han ido evolucionando los estereotipos en el cine.

Expertos

- Doris Gonzales Rodhe es una mujer referente en el ámbito de la inclusión debido al conocimiento que proporciona sobre la importancia de prestar atención, integrar y aprovechar los talentos de las personas con condiciones diferentes que destacan en comparación a su entorno social.

Proyectos

- Angela Notari Arambul en su proyecto "Diseño y Concept Art de un Videojuego: Escenarios" quien en parte de él escribió acerca del diseño de personajes en concept art, para los videojuegos el personaje principal es la cara de su juego debido a que el jugador interactúa de primera mano sin dejar de lado a los personajes secundarios siendo los videojuegos un referente importante en la creación de personajes.
- Elena Galán quien en su artículo "La creación psicológica de los personajes para cine y televisión" menciona métodos útiles para crear personajes donde menciona la importancia de utilizar el entorno encontrando material para crear personajes.

- Jesús Guzmán describe en su proyecto “Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto.” describe unos pasos a seguir empezando con la representación visual.

Ilustradores

- @feefal_ (Instagram y Twitter) la cual a través de algunas de sus ilustraciones ha presentado personajes con afecciones físicas reconociendo estas desde una perspectiva diferente para el arte.

5. Análisis de datos:

Para dar forma a un personaje, es necesario comenzar por su aspecto físico, pero esto por sí solo es solo un cascarón, para completarlo, se debe dotar al personaje de un espíritu y una personalidad que reflejen sus intenciones, carencias y emociones, entre otros rasgos, como menciona Miyazaki es crucial comprender la intención del personaje como punto de partida, y luego plasmarla en diferentes dibujos que encapsulen la magia de su animación. "Las películas de animación suelen empezar desde el guion, pero las de Miyazaki empiezan a partir de imágenes, este es el secreto del 'anime' de Miyazaki" (Arakawa, 2008).

Aunque Miyazaki inicia con imágenes, ya tiene una idea en mente a la cual busca dar vida, el método de Miyazaki se puede complementar con el enfoque de Guzmán, que considera las intenciones del personaje como una extensión, y que se nutre tanto de imágenes como de texto, guzmán propone tres pasos: lo físico, su personalidad y, por último, cómo percibe el mundo, este último aspecto es especialmente importante al crear personajes con afecciones físicas, ya que el entorno influye en gran medida en su comportamiento. A medida que se aclara la imagen del personaje, se emplean diversas técnicas que pueden definir el tono visual, en este proceso de experimentación la utilización de diferentes técnicas, como las mencionadas por Angela Notari en el concept art, donde se emplean fotografías existentes con retoques o modelados 3D, resulta de gran ayuda.

Una vez abordados principalmente los métodos gráficos, pero sin descuidarlos, se pasa a los procesos de dotar de personalidad al personaje, como mencionó Elena Galán, una manera útil de lograrlo

es observar el entorno y ser consciente de lo que nos rodea, como creadores de personajes, se evidencia que estas situaciones están más cerca de lo que se cree y solo se trata de estar atento de lo que existe alrededor de una persona.

Metodología creación de personajes en el viaje de Chihiro

La creación de personajes en el ámbito profesional se origina a partir de la planificación de un proyecto en el que dichos personajes tengan algún tipo de protagonismo o intervención, en el caso del Studio Ghibli, estos proyectos suelen ser largometrajes animados con fines comerciales, por tanto, se establece una línea a seguir para que los personajes creados cumplan con las características que se esperan para una película, como una historia de trasfondo, expresiones faciales y, corporales, vestimenta, elementos distintivos que los diferencien de otros personajes, la ambientación en la que se desarrolla la trama, entre otras pautas que puedan ser necesarias.

El proceso de creación de personajes tiene lugar en las primeras etapas de la animación, como se muestra en la Figura 12 que corresponde a la fase de investigación y preproducción, en estas fases se ve implicada la búsqueda de referencias, propuestas creativas, experiencias personales y retroalimentación del público en proyectos previos o similares, con base en toda esta información, se genera una versión inicial de la historia y se propone el proyecto, una vez aprobado, se desarrolla el guion y se crean plantillas o modelos de los personajes, junto con la ambientación y la ambientación en el que se desarrollará la historia.

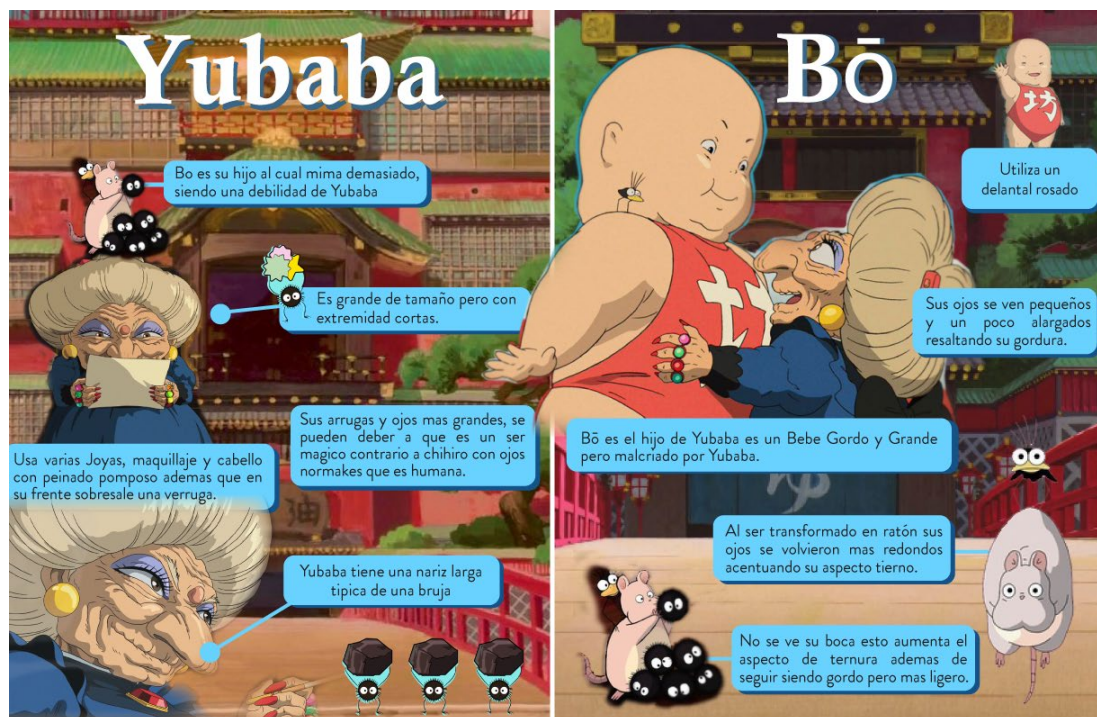
Figura 10

Infografías de personaje de Kamaji y Sin cara



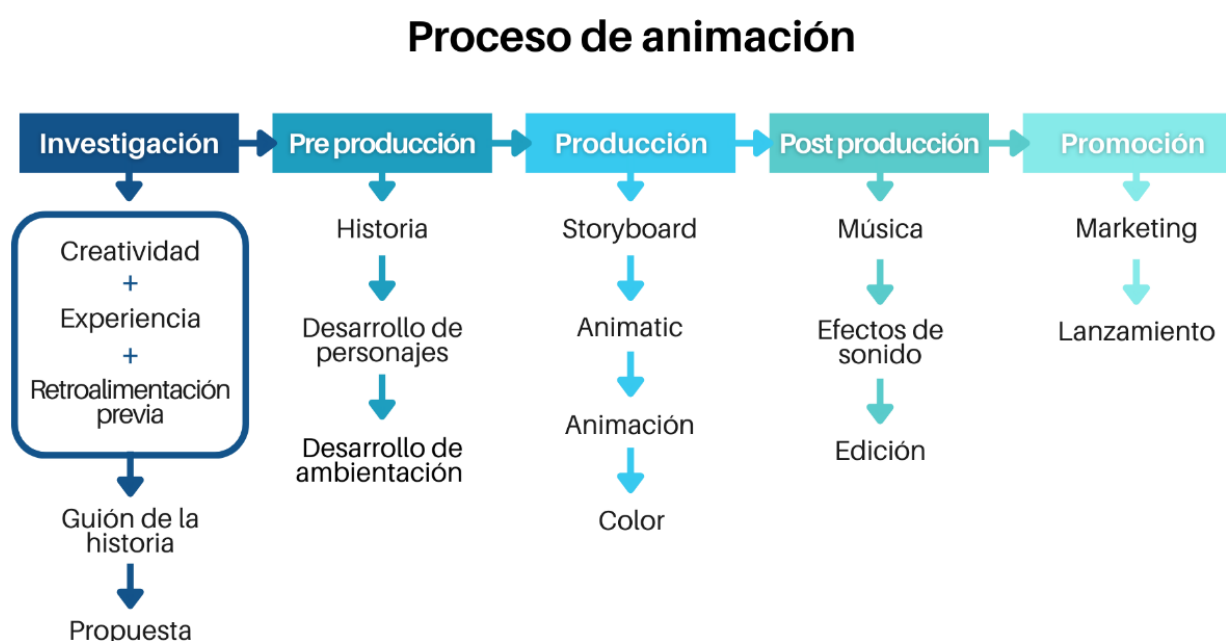
Figura 11

Infografías de personaje de Yubabaiy Bō



A diferencia de la mayoría de los proyectos que requieren la aprobación del guion para pasar a la fase de preproducción, Hayao Miyazaki inicia sus películas de animación con imágenes y storyboards como se evidencia en la figura 13 lo que le permite una mayor libertad creativa, a través de sus bocetos, en los cuales busca explorar los límites de la imaginación para crear películas que conecten con la audiencia y definir el concepto clave de sus obras (Rodríguez Martínez, A. 2020). Las historias de Miyazaki suelen mezclar elementos fantásticos con la realidad cotidiana, por lo que para inspirarse utiliza elementos de su vida diaria y los lleva a situaciones fantásticas, como en el caso de El Viaje de Chihiro, donde la protagonista se basa en la hija de su amigo Seiji Okuda y su padre en el padre real de la niña, a quien también atribuyó rasgos de personalidad como su costumbre de perderse mientras conduce y comer demasiado rápido, también la madre de Chihiro se basa en una amiga del director y otros personajes guardan alguna relación con personas cercanas a él. (Ghibli Wiki s.f.).

Figura 12



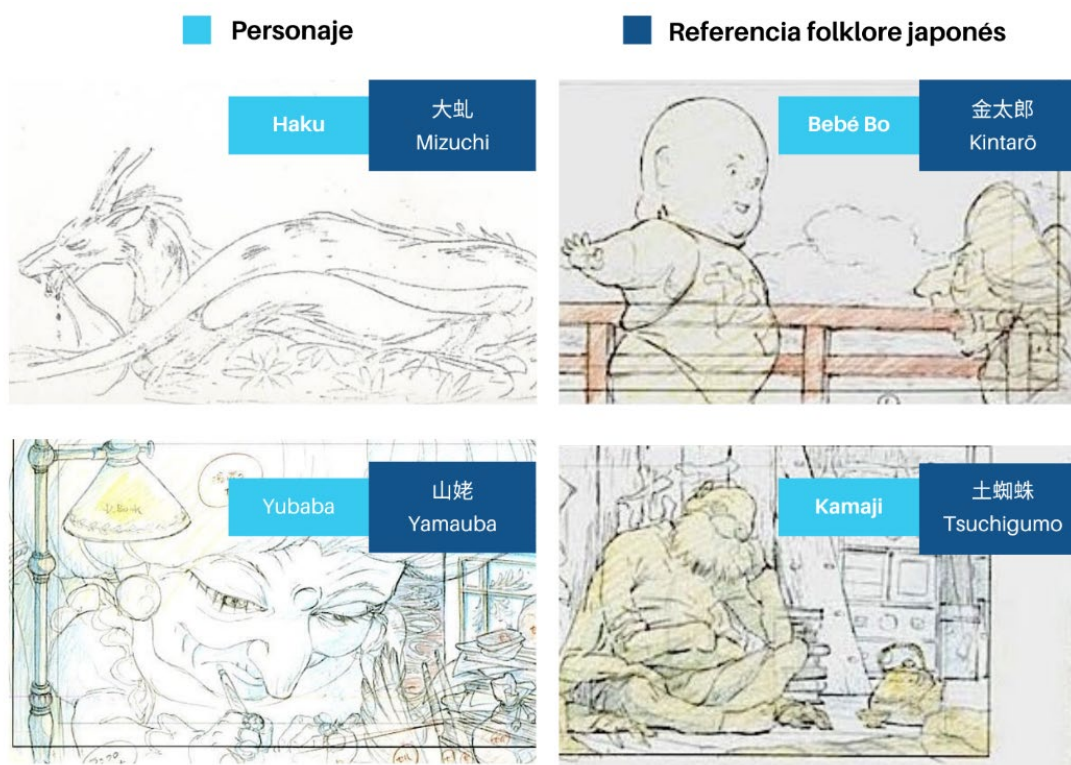
Nota: Adaptado de Liu, Y.C., Pai, S.Y., Calabrese, D., Ong, G., & Wu, C.Y. (2013). The Studio of Ghibli and Spirited Away.

Figura 13*Sketch inicial del Viaje de Chihiro*

Nota: Studio Ghibli. (2001). The Making of Spirited Away [DVD]. Walt Disney Studios.

En cuanto al aspecto fantástico, Miyazaki tomó la mitología tradicional japonesa como su principal fuente de inspiración, además, sostiene que el diseño, los ritos y los cuentos tradicionales japoneses son una fuente rica para la imaginación y que es un error limitar todas las cosas tradicionales en un pequeño mundo de cultura popular, esta idea se refleja en la presencia de personajes relacionados con elementos del folclore japonés, como se puede apreciar en la figura 14 donde se presentan cuatro de los principales personajes: Haku, quien representa un Mizuchi, un espíritu acuático que puede tomar la forma de un dragón; el bebé Boo, cuyo término japonés puede hacer referencia al hijo de alguien o a un monje

budista; Yubaba, quien representa a Yamauba, una bruja de las montañas japonesas, y Kamaji, quien guarda semejanza con el Tsuchigumo, una criatura mítica japonesa con la forma de una araña gigante (Reider, 2005), aunque también se pueden establecer comparaciones con otras historias populares, como "Alicia en el País de las Maravillas", ya que se ha teorizado que Miyazaki pudo haberse inspirado en la reina de corazones para crear a Yubaba, debido a que comparten similitudes en su apariencia física, asimismo "El Mago de Oz" presenta ciertas similitudes en el argumento, ya que ambas historias tienen como protagonistas a niñas que se adentran en un mundo extraño y se embarcan en una aventura.

Figura 14*Personajes y su referencia al folklore japonés*

Nota: Imágenes retomadas de Studio Ghibli (2001). Art of Spirited Away. Character Design References.

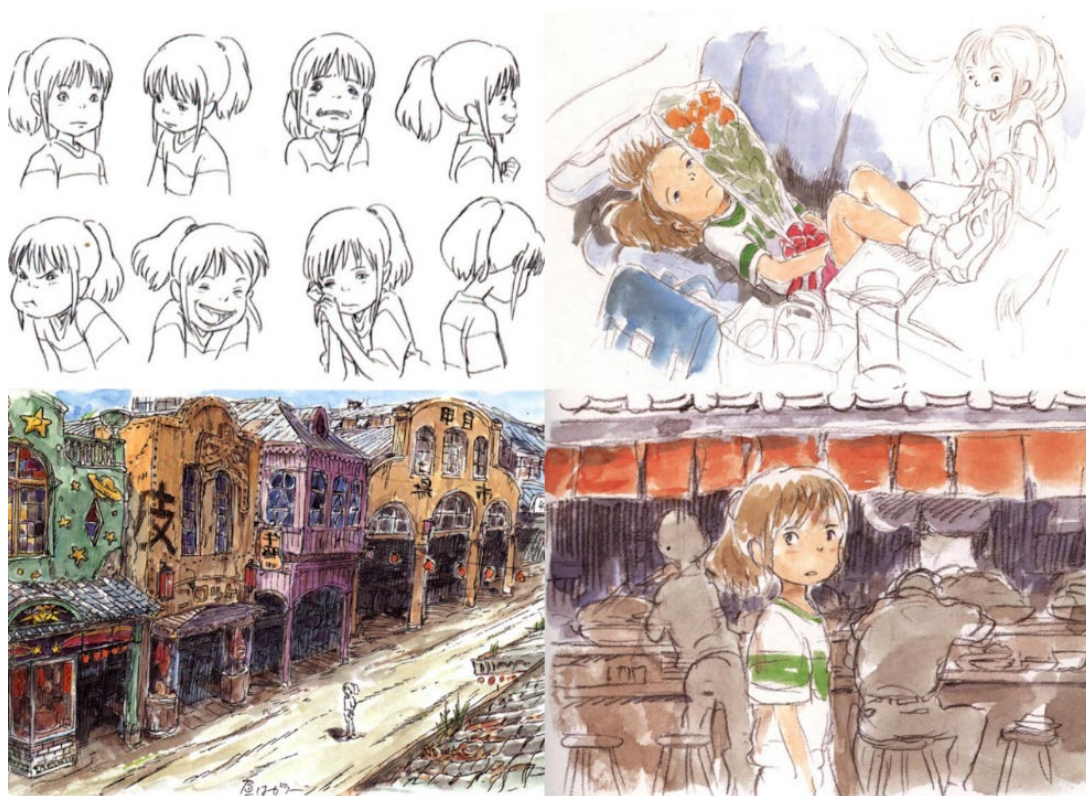
<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-spirited-away>

En la película cada personaje desempeña un papel y representa un trasfondo con ideales o valores que los identifican, estos roles pueden ser analizados a través de los arquetipos del Camino del Héroe de Joseph Campbell, Chihiro es la heroína de la historia, cuyos mentores son Kamaji y Zeniba, Haku es el heraldo que anuncia un cambio inminente y los guardianes del umbral son Boo y Zeniba, quienes ponen a prueba a Chihiro en su viaje, la antagonista o sombra es Yubaba, mientras que los embaucadores son el bebé Boo y el pájaro Yuba, entre los aliados de Chihiro destacan el bebé Boo, Kamaji y Rin, la amiga que le entrega las flores de despedida al comienzo de la película, y finalmente las figuras cambiantes son Haku, el bebé Boo y Sin Rostro.

Aunque no existe una metodología exacta para el proceso de creación de personajes de Miyazaki en *El viaje de Chihiro*, se pueden identificar algunos aspectos técnicos y conceptuales que se repiten en su trabajo, una de las principales fuentes de inspiración son las personas cercanas a él y el folklore japonés, que combina entre sí, además Miyazaki siempre comienza con bocetos a lápiz que se convierten en sketches, storyboards e ideas iniciales, luego, una vez que tiene establecido el estilo general que desea para el personaje, utiliza acuarelas para experimentar con los colores que lo caracterizarán, así como su ambiente y vestimenta.

Figura 15

Desarrollo de personaje de Chihiro Ogino



Nota: Imágenes retomadas de Studio Ghibli (2001). *The Art of Studio Ghibli*

<https://floobynooby.blogspot.com/2011/08/art-of-studio-ghibli-part-6.html>

En el documental "Nippon TV Special: The Making of Spirited Away" (2001), Miyazaki menciona que uno de sus métodos para establecer un personaje es posicionarlo dentro de un espacio de 3 metros cuadrados, lo que le permite entender la relación que este tendrá dentro de su mundo; como parte de los procesos finales de la preproducción de la película, se crean hojas de modelo que presentan el diseño del personaje de manera clara desde diversas perspectivas y encuadres, estas hojas muestran al personaje interactuando con objetos, personas, expresando emociones y gestos, estos aspectos se ven representados en la figura 15 en la que se ven distintos aspectos del desarrollo de Chihiro Ogino.

6. *Creatividad:*

En base a la recopilación realizada, se puede determinar que el proceso de creación de personajes utilizado por Hayao Miyazaki en la película se puede desglosar en 8 pasos, los cuales se describen en la infografía de la figura 16. Estos pasos son los siguientes:

1. **Planificación del proyecto:** Establecer un proyecto (animación, videojuego, ilustración, etc) y definir las características que requieren los personajes.
2. **Investigación y referenciación:** Búsqueda de ideas en la cotidianidad, experiencias personales y conocidos y vincularlo a algún referente fantástico.
3. **Bocetos y Sketches:** Realizar bocetos e ideas iniciales de los personajes, destacando su silueta y rasgos característicos en pocos trazos.
4. **Experimentar con el color:** Sobre los trazos que mejor definan la idea a transmitir, plantear propuestas de colores, liberar la imaginación y no basarse en estereotipos.
5. **Relación con el mundo:** Posicionar el personaje en un escenario de 3m² para entender su relación con el mundo y su escala en comparación con su entorno.
6. **Trasfondo y roles:** Para crear personajes complejos y significativos, es necesario dotarlos de motivaciones, valores e ideales que enriquezcan su personalidad.

7. **Expresiones y perspectivas:** Realizar una hoja de modelo del personaje en la que se vea desde distintas perspectivas, expresiones e interacciones con otros elementos.
8. **Evaluación:** Revisar la originalidad del diseño, profundidad y complejidad del personaje y preguntar por la perspectiva de otras personas, para ajustar y mejorar.

Seguir los pasos mencionados de forma correcta finalizara el proceso de creación en un personaje que sea icónico, representativo y memorable, sin embargo, es importante tener en cuenta que este proceso no es una tarea simple, la experimentación, revisión y corrección continua son fundamentales para conseguir un personaje que cumpla con todas las expectativas, por lo que es importante realizar una revisión sobre todo el proceso para detectar posibles errores y hacer correcciones en caso necesario. Pará crear personajes inclusivos es fundamental tener en cuenta la diversidad como un elemento esencial en la sociedad, por lo tanto, es necesario incluir a aquellas personas que forman parte de la cotidianidad en el proceso creativo, el modelo mencionado anteriormente puede ser aplicado a cualquier proyecto de creación de personajes, sin embargo, es importante recordar que la inclusividad no debe ser un paso adicional en este proceso, sino que debe estar integrada desde el principio.

Figura 16

Modelo de creación de personajes al estilo de Hayao Miyazaki.



Nota: Elaboración propia

La representación inclusiva

La investigación y la referenciación son elementos clave en la creación de personajes inclusivos, especialmente, ya que permiten obtener una comprensión clara y realista de las personas que se busca representar, es importante conocer su cultura, historia y experiencias de vida para poder crear personajes auténticos y respetuosos, de igual manera para una buena representación de un personaje, y más aún cuando se busca la inclusividad, es crucial enfocarse en las características más relevantes y distintivas desde los bocetos iniciales, por lo que es importante reflejar estas características para que los personajes puedan representar la diversidad del mundo real, el estilo de dibujo influye en la forma en que se pueden exagerar o reducir los rasgos, según el nivel de realismo o iconicidad requerido por el proyecto.

Así mismo el color es uno de los rasgos más distintivos de los personajes, experimentar con distintas gamas y evitar basarse en estereotipos permite crear personajes únicos que reflejen la amplia variedad de personalidades y realidades existentes en el mundo, además, es importante tener en cuenta que no todas las personas ven la realidad de la misma manera y por lo tanto se pueden utilizar perspectivas para permitir al espectador comprender cómo los personajes se desenvuelven en un espacio, según sus características y condiciones específicas.

7. *Materiales y tecnologías*

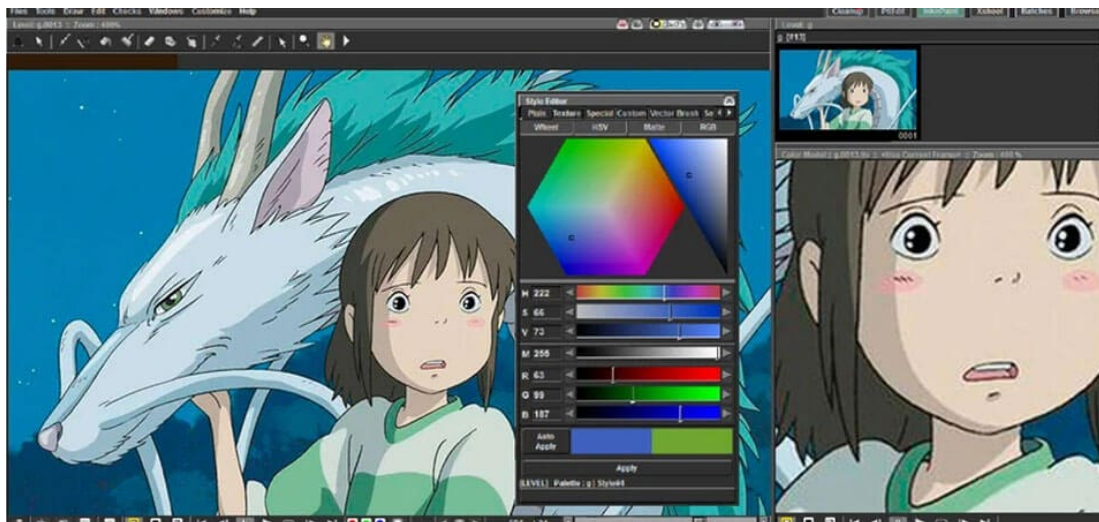
Antes de finalizar el guion de la película, ya se estaban sentando las bases del dibujo, ya que se había decidido que la dirección artística sería el elemento central, Miyazaki en un sentido conceptual, comienza a partir de imágenes en lugar del guion, y al igual que los métodos de Galán (2005) para escribir personajes, utiliza su entorno, cultura y otros aspectos para dar forma a sus personajes.

Durante la producción de "El Viaje de Chihiro", Studio Ghibli experimentó por primera vez con el uso de computadoras, lo que llevó a la utilización de programas de alta gama para destacar ciertas escenas, como Softimage 3D, además, se utilizó el programa Toonz como se puede ver en la figura 17,

que en aquel momento era una herramienta muy completa que permitió digitalizar los dibujos a mano, pintar escenas, añadir efectos como rayos, iluminación, desenfoces y máscaras (Donde, 2021).

Figura 17

Escena de la película retocada en Open Toonz



Nota: Imágenes retomadas de Detrás de Cámaras: La Animación en El Viaje de Chihiro (2021).
Industria Animación <https://www.industriaanimacion.com/2021/07/detras-de-camaras-la-animacion-en-el-viaje-de-chihiro/>

Ahora bien, dependiendo de la situación se pueden usar una u otras técnicas para ilustrar que logran un resultado muy parecido entre sí, algunas de las distintas alternativas son:

- Alto presupuesto/Profesional

Si se tienen todos los recursos necesarios para comenzar a bocetar, se pueden utilizar varios lápices con diferentes valores o también se puede optar por utilizar carboncillo y un block de papel Canson con un gramaje bajo, en caso de utilizar acuarelas se debe utilizar un gramaje de papel de al menos 300 gramos. También se pueden utilizar programas digitales profesionales como Clip Studio, Adobe Photoshop o Procreate, los cuales son buenas opciones para un trabajo profesional, para lograr una mayor eficiencia en el proceso de ilustración, se recomienda el uso de una tableta digitalizadora con pantalla, siendo algunas de las marcas recomendadas Wacom, Huion, Xp-pen y Lenovo, debido a

su reconocimiento en el mercado. En caso de querer seguir el método de Miyazaki, se puede optar por utilizar acuarelas, o recurrir a los programas de ilustración mencionados anteriormente, haciendo uso de pinceles digitales para generar un efecto muy similar al de la acuarela.

- Bajo presupuesto/Accesible

Dado el caso que el proyecto no cuente con un alto presupuesto se puede optar en términos de materiales, un lápiz, borrador y tajalápiz junto con papel ecológico o bond los cuales son adecuados para bocetos e ilustraciones iniciales, también en el ámbito digital existen programas gratuitos, como Krita, FireAlpaca, Sketchbook, Medibang, entre otros, los cuales pueden ser utilizados para bocetear e ilustrar con efectos de acuarela. En cuanto al hardware, una PC de gama media puede ser suficiente para soportar el proceso de ilustración, aunque una tableta digitalizadora (sin pantalla) puede ser una opción más asequible y compacta, algunas de las marcas más recomendadas son Huion, Xp-pen y Wacom, con precios variables, pero con calidad óptima para trabajar.

- Proyecto

El proyecto se desarrolla utilizando herramientas tanto análogas como digitales, en primer lugar, se utilizan hojas bond blancas y un lápiz 2HB para realizar los bocetos iniciales, luego, estos bocetos se escanean en una impresora o se fotografían con un teléfono para ser intervenidos digitalmente en Photoshop, donde se utilizan tabletas digitales sin pantalla para retocar y experimentar con colores y pinceles de acuarela, una vez definidos los personajes, se desarrolla el model sheet y se diagrama en un programa editor de gráficos, en este caso Illustrator.

8. Experimentación:

Para aplicar la metodología de construcción de personajes inclusivos, cada integrante lleva a cabo el paso a paso mencionado anteriormente para un proyecto en común definido en el primer paso y de esta forma llegar a un resultado en conjunto el cual se evalúa cada proceso para determinar la aplicabilidad de la metodología y aquellos puntos a destacar.

Desarrollo de la metodología

1. Planificación del proyecto:

El proyecto planteado para el desarrollo de los personajes utiliza el formato de "manga", un cómic japonés que posee un estilo gráfico y narrativo propio de la cultura nipona, este formato se aproxima al principal referente (El viaje de Chihiro) sin llegar al ámbito de la animación, pero manteniendo la esencia de transmitir una narrativa visual y entretenida.

Dentro del universo de los mangas, existen diversos géneros, cada uno con su propio estilo gráfico, narrativo y de personajes, en este caso, se ha escogido el género "shonen", el cual se enfoca en historias llenas de acción, luchas, competencias y habilidades sobrenaturales el cual tiene una audiencia amplia en comparación con otros géneros, adicionalmente este género cuenta con algunos de los máximos exponentes de la animación japonesa y manga en el exterior, como Astro Boy, Dragon Ball Z, Naruto, Bleach, entre otros. Otra característica que lo destaca es que la mayoría de los personajes icónicos de la cultura popular pertenecen a este género, siendo personajes fuertes, valientes y carismáticos, con historias llenas de fantasía y caminos trágicos que hacen que el espectador se identifique y admire a estos personajes, todo esto resulta muy favorable para el proyecto, ya que se busca una mayor visibilidad de los personajes inclusivos creados y que estos tengan las características necesarias para ser icónicos y memorables.

A partir de lo expuesto, los personajes han sido concebidos con la finalidad de ser utilizados en un manga de estilo shonen, adaptado al formato de lectura de izquierda a derecha, esta elección permite presentar su travesía de forma coherente y emocionante, logrando así una conexión significativa con los espectadores y generando un impacto memorable.

2. Investigación y referenciación:

Cada personaje del proyecto establece una conexión única con la naturaleza o la historia de la cultura colombiana, lo que se manifiesta en su carácter fantástico, además presentan afecciones físicas inspiradas en experiencias cercanas del equipo de trabajo, un ejemplo es el primer personaje, que surge a partir de un conocido practicante de mono patinaje, quien se vio

obligado a amputar una de sus piernas debido a un accidente, esta situación tuvo un impacto drástico en su vida diaria, su imagen y sus habilidades físicas; el segundo personaje se inspira en un familiar que padece vitíligo no segmentario, una condición en la que aparecen manchas sin pigmento en la piel, aunque esta enfermedad no afecta la salud de manera perjudicial, sí tiene un impacto significativo en la percepción y la autoestima de la persona. A continuación, se presentará una investigación realizada para cada personaje, inspirada en estas circunstancias:

Personaje 1:

Para la creación de los primeros bocetos, se tomó como inspiración la cultura Muisca, especialmente sus dioses que representaban diferentes fenómenos naturales, como menciona el historiador Bohórquez, "La laguna es, ante todo, «mox», es decir, morada divina. Es, también, el espejo de Sua, el dios Sol, y es el tesoro cultural de una comunidad que centró su mirada en las lagunas" (p.164). De esta manera, se consideró la figura del dios Sol que se encontraba cerca de las lagunas, además, se tomaron elementos de la orfebrería muisca y se exploró la posibilidad de implementar ropa que cubriera más partes del cuerpo, a pesar de que los muisca no se dedicaban a la minería del oro, eran hábiles en el arte de la orfebrería, por otra parte no tenían la costumbre de cultivar algodón pero eran diestros en el tejido de mantas; estos elementos en conjunto se incorporaron en la vestimenta del personaje y en su prótesis de oro, los cuales comenzaron a dar forma a los primeros bocetos.

Personaje 2:

La idea original del personaje se inspira en la enfermedad del vitíligo, la cual es una afección crónica autoinmune de la piel que se caracteriza por la aparición de manchas blancas debido a la ausencia de melanocitos, células especializadas en la producción de melanina, el pigmento que da color a la piel, el cabello y los ojos, esta enfermedad se clasifica en segmentaria, no segmentaria o indeterminada dependiendo de la zona donde aparecen las manchas, y actualmente no cuenta con una cura disponible (Morales-Sánchez et al., 2017). Teniendo en cuenta estas condiciones, se plantea la analogía entre el vitíligo y la maravilla natural colombiana de Caño Cristales, un arroyo afluente del río Guayabero que se

encuentra en el Parque Nacional Natural Serranía de la Macarena, ubicado en el departamento del Meta, este lugar es conocido por sus diversas tonalidades, las cuales se deben a las plantas acuáticas que cambian de color con la exposición al sol (Perea, 2016).

De esta manera, se busca representar que la diversidad y el color que hacen de Caño Cristales una belleza extraordinaria también se aplica a aquellas personas que padecen de esta afección en la piel, siendo una característica que los vuelve únicos y singulares. Se recomienda revisar redacción, además de hacer una corrección de estilo y forma. Las ideas no se concluyen, y se citan una serie de programas, temas y conceptos sin ser hilados con la intención central del tema.

3. Bocetos y Sketches:

Los bocetos iniciales de cada personaje se desarrollaron a partir de la conceptualización realizada, experimentando con diferentes referentes, tomando elementos representativos como se puede observar en la figura 18, donde se utilizaron las joyas de la cultura Muisca y su vestimenta, de la misma manera en la figura 19, se ha plasmado la flora más icónica de Caño Cristales, la *Macarenia clavigera*, la cual le otorga al río algunas de sus tonalidades más características entre otros elementos vinculados al río.

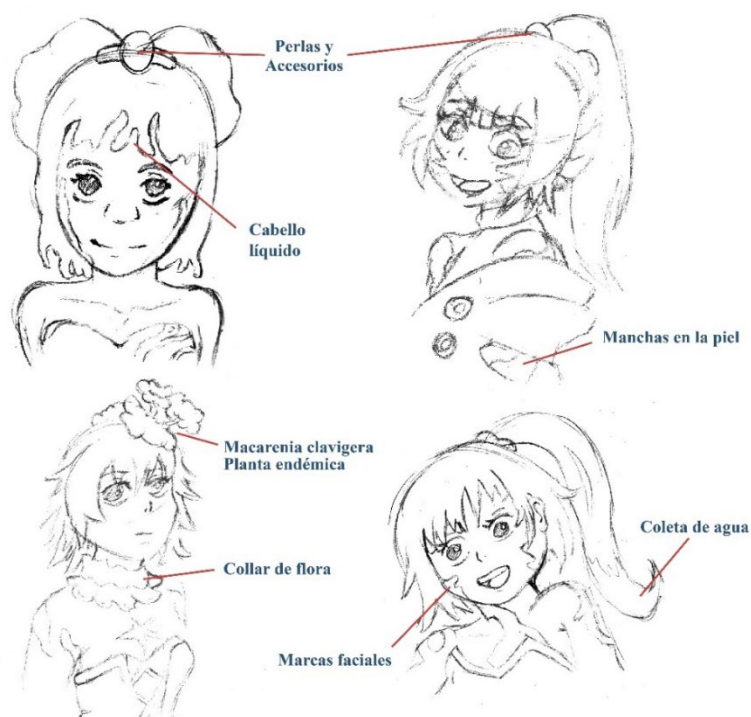
Figura 18

Boceto en el Dios Sol Muisca SUA



Figura 19

Bocetos del concepto vitiligo y Caño Cristales



4. **Experimentar con el color:** Una vez que se han seleccionado los bocetos más adecuados para representar la idea a comunicar, se perfeccionan los rasgos distintivos y se experimenta con colores estilo acuarela para lograr una buena representación. Para el proceso de definición de color, se utilizan referentes de tonos de piel, vestimenta y accesorios, tal y como se puede observar en la figura 20, donde se tomaron los tonos cálidos del amarillo y rojo además del blanco presente en la ropa de las fotografías de culturas indígenas, y en la figura 21, donde se pueden apreciar diversos tonos existentes en el caño cristales, incluyendo el amarillo, el verde y el azul, aunque con una predominancia de la tonalidad roja debido a la *Macarenia clavigera*.

Figura 20

Experimentación de color personaje 1



Figura 21

Experimentación de color personaje 2



5. Relación con el mundo:

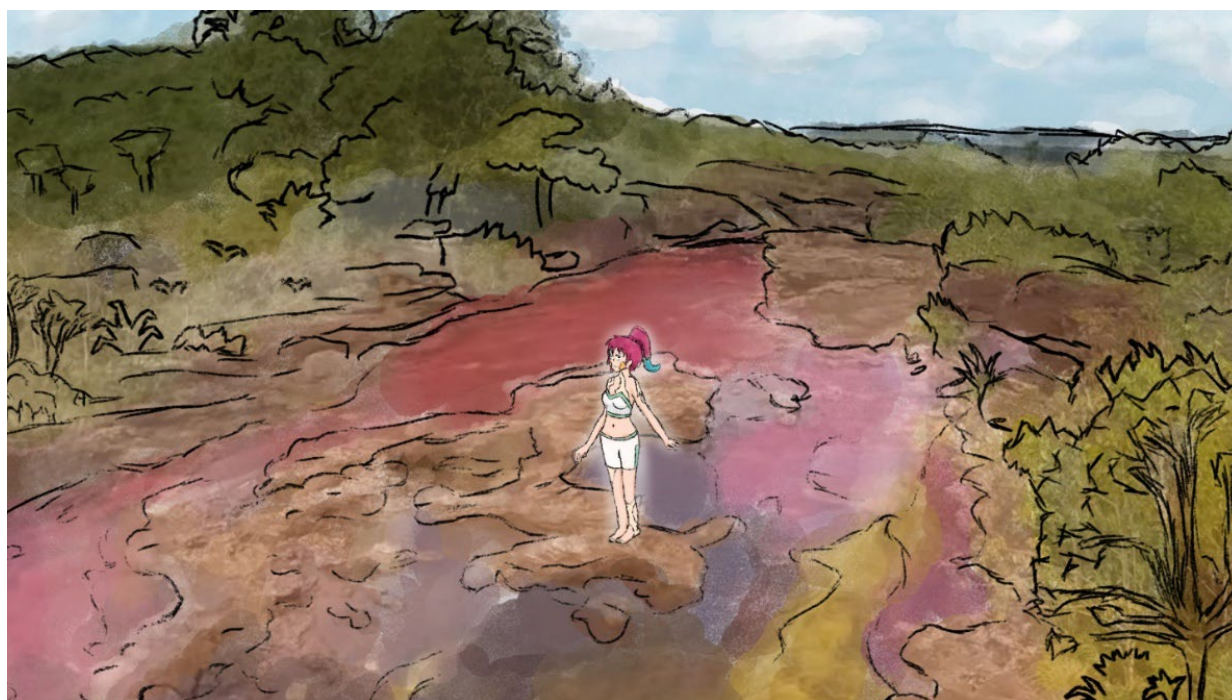
Se posiciona a los personajes en un escenario coherente a su mundo desde una perspectiva alejada para expresar como se desenvuelven en el mismo y determinar su tamaño en comparación con el entorno (figura 22 y figura 23).

Figura 22

Relación con el mundo personaje 1

**Figura 23**

Relación con el mundo personaje 2



6. Tránsito y roles:

Personaje 1 - Sua

Edad: 400 años

Género: Masculino

Raza: Dios

Cabello: Largo

Constitución: Ligeramente fuerte

Miedo: Agua

Accesorios: Aretes, manilla y collares de oro

Rasgo físico importante: Prótesis de oro en su pierna derecha

Defectos: Desconfiado

Sua es un joven Dios Sol que anhela entender mejor a los humanos, aunque le resulta difícil acercarse a ellos debido a un evento traumático de su pasado, cuando Sua era apenas un niño, los humanos lo acorralaron en un acto de rebelión y le amputaron la pierna, a pesar de este acontecimiento y de que estuvo a punto de caer en la venganza, una niña humana le demostró su amabilidad curando sus heridas y proporcionándole una nueva pierna de oro, este tiempo de calidez fue suficiente para sanar su corazón que se había consumido en odio. Ahora, junto con Zahira, Sua se adentra en el enigma que son los humanos, buscando comprenderlos mejor y descubrir cómo pueden coexistir pacíficamente.

Personaje 2 - Maka

Edad: 14

Género: Femenino

Raza: Humana

Cabello: Mediano, de color rojo con una coleta de agua que cambia de tonalidad según su estado emocional.

Constitución: Delgada

Miedo: Soledad

Accesorios: Una moña de color verde aguamarina que lleva en su cabello

Rasgo físico importante: Maka tiene vitíligo, lo que hace que su piel tenga manchas blancas en algunas partes de su cuerpo.

Defectos: Es muy tímida y le cuesta abrirse a los demás, lo que le hace tener dificultades para hacer amigos.

Maka creció en una pequeña aldea rodeada por la naturaleza, donde la vida se mueve alrededor del río “Kawa”, un espectáculo de colores que lo hacen único en el mundo, desde pequeña Maka tuvo que aprender a lidiar con su vitíligo, una condición de la piel que la hacía diferente a los demás niños de la aldea, sin embargo, encontró consuelo en el río que al igual que ella era diverso y lleno de vida. Un día, cuando era solo una niña una serpiente venenosa se le acercó peligrosamente, pero Maka suplico por ayuda al río y este respondió a su llamado, dándole una coleta de agua que fluye constantemente desde su pelo otorgándole poderes de manipulación del agua que ella usó para salvar su vida. Con el paso del tiempo Maka se convirtió en una joven valiente y decidida, y su poder de manipulación del agua solo aumentó en fuerza y habilidad, sin embargo, comenzó a notar que el río se estaba debilitando y que su aldea corría peligro, decidida a encontrar la causa de la degradación del río y proteger su hogar Maka emprendió una búsqueda que la llevaría a descubrir oscuros secretos y enfrentarse a peligrosos enemigos, a pesar de su timidez Maka es una chica inteligente valiente y con un fuerte sentido de la justicia, y no se detendrá ante nada para proteger lo que ama.

7. Expresiones y perspectivas:

En base a los personajes realizados se crea un "model sheet" o hoja modelo que muestre su apariencia y comportamiento desde diferentes ángulos, emociones e interacciones con elementos adicionales como se representa en la figura 24 y la figura 25.

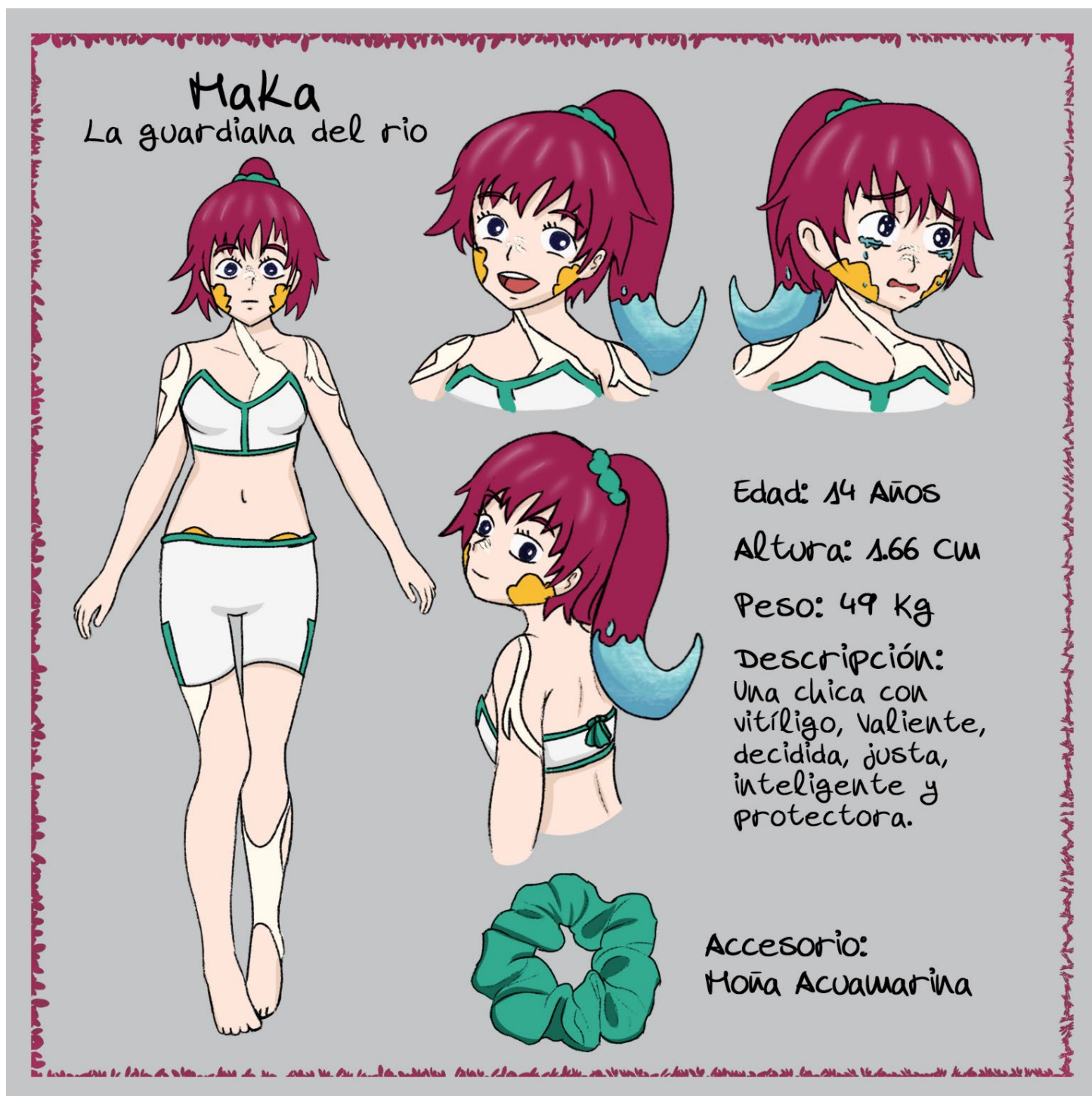
Figura 24

Hoja de modelo Sua, el Dios dorado



Figura 25

Hoja de modelo Maka, La guardiana del rio



8. Evaluación:

Luego de realizar una evaluación del proceso de desarrollo de los personajes, se puede determinar que, en principio son personajes originales que cumplen con el objetivo de representar la discapacidad y afección que poseen, además siguen con las características que requieren los personajes para un manga estilo shonen mencionadas en el primer punto. Se logró aplicar la metodología de desarrollo de personajes a través de cada uno de los pasos, los cuales han dotado a los personajes de una personalidad y características visuales destacables, no obstante, se observa la ausencia de detalles acerca de la vestimenta y accesorios de los personajes, así como la falta de interacción con otros elementos que permitan comprender de manera completa su personalidad.

Se solicitó la opinión de un experto sobre el proyecto para evaluar los personajes desarrollados, para ello, se consultó a Andrés Rodríguez Moreno, un ilustrador y diseñador gráfico egresado de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, con amplia experiencia editorial y reconocimiento internacional, entre sus logros se destacan su selección en la Bienal de Ilustración de Batrislava en 2009 y su posición como finalista del Concurso de Ilustración de la Universidad de Palermo en Argentina en 2021.

En su análisis, Rodríguez (2023) señala la necesidad de mejorar ciertos aspectos de la ilustración, en particular el desarrollo anatómico y de proporciones, para abordar estos aspectos, sugiere emplear la técnica de describir en siluetas, tal como la desarrollada por Preston Blair, esta técnica permite visualizar al personaje en perspectiva para tener una conciencia clara de su contorno y la compresión que se obtiene sobre el mismo. Adicionalmente en su revisión, se destaca la importancia de establecer un género gráfico unificado para evitar la disparidad observada entre las ilustraciones dentro del mismo proyecto y su relación con el concepto que se busca transmitir, sugiere crear algo más original que se desvincule del referente principal, ya que esta falta de coherencia entre los conceptos podría llevar al fracaso del proyecto o limitar el impacto esperado. Sin embargo, considera que las características físicas planteadas tienen un buen soporte argumentativo y que son evidentes e integrados con los personajes.

Resultados

La finalidad de este estudio fue desarrollar una metodología para la creación de personajes inclusivos que representen afecciones físicas, basándose en la película "El viaje de Chihiro", la implementación de la metodología propuesta permitió crear personajes empáticos que cumplieron con los objetivos planteados, los resultados obtenidos demostraron la efectividad y aplicabilidad de la metodología en la creación de personajes inclusivos que representen afecciones físicas en diferentes contextos. En el desarrollo de la metodología se siguieron los pasos propuestos y se obtuvieron los personajes presentados en las figuras 24 y 25, los cuales fueron ajustados en base a la revisión realizada en el último paso, sin embargo, se observó que el tercer paso (Bocetación) puede estar limitado creativamente por las elecciones realizadas en el segundo paso, lo que puede restringir la exploración de nuevos conceptos durante el proceso de generación de esbozos, por lo tanto, se sugiere adoptar un enfoque más colaborativo entre los pasos, que permitiría revisar los pasos previos y tener más libertad para desarrollar ideas innovadoras y no condicionadas por elecciones anteriores.

La metodología desarrollada ha demostrado ser una herramienta valiosa para que los ilustradores puedan crear personajes inclusivos que representen afecciones físicas, al analizar los diferentes aspectos que conforman la creación de personajes, como su construcción, apariencia física y acciones, y al hacer referencia a personas reales, se logró identificar elementos clave que permiten desarrollar personajes que representen las diversas afecciones físicas existentes. Es importante destacar que la inclusión y la representación de la diversidad no solo tienen un impacto positivo en el bienestar social, sino también en la calidad del arte y la cultura, en este sentido, los personajes creados a través de esta metodología no solo cumplen con el objetivo principal de la representación inclusiva, sino que también son originales, creativos y en este caso puntual vinculan elementos enriquecedores de la cultura colombiana.

Discusión

La metodología propuesta permite a artistas de todos los niveles desarrollar personajes progresivamente y lograr que éstos resulten creativos y libres de estereotipos, aunque el enfoque principal de la metodología es que los personajes tengan una afección física, esto no condiciona el estilo que maneje el ilustrador, además, diversos comunicadores pueden utilizar esta metodología como base para la creación de personajes en la planificación de cualquier tipo de proyecto que incluya narrativa gráfica.

En conclusión, este proyecto demuestra la importancia de una metodología adecuada para el diseño de personajes inclusivos y cómo ésta puede aplicarse en la creación de personajes para proyectos narrativos, los resultados sugieren que la metodología propuesta puede ser una herramienta valiosa para los creadores de contenido audiovisual que buscan representar a personas con afecciones físicas, y se espera que los hallazgos de esta investigación contribuyan al aumento de la diversidad y la inclusión en los medios de comunicación y el entretenimiento. Se prevé que este modelo se convertirá en una guía para la creación de personajes que actualmente no son representados con la frecuencia necesaria, abriendo así la brecha para que exista una gran variedad de personajes inclusivos en diferentes proyectos narrativos en los próximos cinco años, inspirando a otros creadores de contenido audiovisual a considerar la inclusión de afecciones físicas en sus personajes.

Referencias

- Miyazaki, H. (2003). El viaje de Chihiro. SAV.
- González Portero, J. (2019). El viaje de Chihiro y el viaje del héroe/La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo.
- Escudier, E. G. (2018). Folclore y tradición en El viaje de Chihiro. Creando Redes Doctorales.
- Restrepo, E. (2008). Racismo y discriminación. A. Rojas, Cátedra de estudios afrocolombianos: aportes para maestros, 192-204.
- Gamarnik, C. E. (2009). Estereotipos sociales y medios de comunicación: un círculo vicioso. Question, 1. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/33079>
- TEDx Talks. (2018, 15 agosto). *La inclusión es darle la bienvenida a la diversidad | Doris González Rodhe | TEDxHumboldtMexicoCity* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3Wko67L0KAM>
- Quiroga, D. O., Araujo, Y. A., & Pachajoa, H. (2018). Extraordinario/Wonder (2017), la historia de una enfermedad rara en el cine. Revista de Medicina y Cine, 14(4), 297-298.
- Jiménez Acevedo, L. A. (2014). La discapacidad en el cine: 363 películas. Fundación ONCE. <http://hdl.handle.net/11181/4417>
- Feefal. (2022). Space Vitiligo [Ilustración digital]. Recuperado de <https://twitter.com/feefal/status/1530331899687837696?s=20>
- Ghibli Wiki (s.f.). Recuperado de https://ghibli.fandom.com/wiki/Spirited_Away
- Montero, L. (1 de Junio 2005). El viaje de Chihiro. Fila Siete. Recuperado de <https://filasiete.com/critica-pelicula/el-viaje-de-chihiro/?amp>
- Suárez, V. (2015). Análisis de la figura femenina en el viaje de Chihiro. Universidad Católica Andrés Bello.
- Gonzales, J. (2019). Cuerpo y metamorfosis en el film el Viaje de Chihiro. Universidad del Valle.
- Guzman, J. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

- Galán Fajardo, E., (2005). LA CREACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES PARA CINE Y TELEVISIÓN. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 263-273.
- Notari, A. (2018). Diseño y concept art de un videojuego: escenarios. Facultad de Bellas Artes de Sant Carles.
- Morales-Sánchez, M. A., Vargas-Salinas, M., Peralta-Pedrero, M. L., Olguín-García, M. G., & Jurado-Santa Cruz, F. (2017). Impact of vitiligo on quality of life. *Actas Dermo-Sifiliográficas (English Edition)*, 108(7), 637-642.
- Arakawa, K. (2008). 10 años con Hayao Miyazaki. [Miniserie de TV]. NHK.
- López, F., & León, L. (2002). La animación sociocultural como contribución a la construcción de la identidad comunitaria. Universidad de Huelva.
- Munari, B., NELSON, G., & PAPANEEK, V. (2010). *METODOLOGÍA DE DISEÑO*. Barcelona: Gustavo Gili.
- La metodología de Bruno Munari para la resolución de problemas. (s. f.). <https://gimsblog.com/la-metodologia-de-bruno-munari-para-la-resolucion-de-problemas/>
- Liu, Y.C., Pai, S.Y., Calabrese, D., Ong, G., & Wu, C.Y. (2013). The Studio of Ghibli and Spirited Away.
- Rodríguez Martínez, A. (2020). La magia de Hayao Miyazaki. *Espacio Diseño*, (284-285), 57-63.
- Studio Ghibli (2001). *The Making of Spirited Away* [DVD]. Walt Disney Studios.
- Reider, N. T. (2005). Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols. *Film Criticism*, 29(3), 4–27.
- Studio Ghibli (2001). *Art of Spirited Away*. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-spirited-away>
- Nippon TV Special: The Making of Spirited Away | English Subtitles* [Video]. (2001). Vimeo. <https://vimeo.com/452839655>

- Dondé, E. (14 de julio de 2021). Detrás de Cámaras: La Animación en El Viaje de Chihiro. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2021/07/detras-de-camaras-la-animacion-en-el-viaje-de-chihiro/>
- Bohórquez, L. (2008). Concepción sagrada de la naturaleza en la mítica muisca. Universidad de San Buenaventura
- Perea Parra, C. A. (2016). Valoración económica de Caño Cristales en el Parque Nacional Natural Sierra de la Macarena.
- Rotten Tomatoes. (s. f.). Spirited Away. Recuperado de https://www.rottentomatoes.com/m/spirited_away
- UNFPA, ONU Mujeres, Unicef (2021). ONU MUJERES COLOMBIA [Infografía]. Recuperado de <https://colombia.unwomen.org/es/digital-library/publications/2022/05/analisis-de-la-situacion-de-las-personas-con-discapacidad-en-colombia-2021>
- Agencia EFE (2019). El País [Infografía]. Recuperado de <https://www.elpais.com.co/contenido/el-91-de-los-colombianos-ha-sufrido-enfermedades-de-piel-segun-un-estudio.html>
- Rodríguez Moreno, A. (2023, 3 de mayo). [Entrevista personal].