

**METODOLOGÍA DE CREACIÓN DE PERSONAJES UTILIZANDO
HERRAMIENTAS DE DISEÑO NARRATIVO Y ESTÉTICO: UN ESTUDIO
DE CASO BASADO EN EL VIDEOJUEGO UNDERTALE**



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

Eva Reviejo Martínez

evareviejomartinez@gmail.com

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
GRADO EN CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

2023/2024

David García León

david.garcialeon@ufv.es

Resumen

Esta investigación se ha centrado en la búsqueda de una metodología que pueda aunar teorías de diseño narrativo con teorías de diseño estético para de esta forma crear diseños de personajes interesantes y memorables para el jugador. Para ello se han recopilado varias teorías del diseño narrativo y del diseño estético que se han usado como herramientas para analizar a dos personajes del videojuego Undertale, tanto narrativa como estéticamente, extrayendo un método que permite plasmar mediante elementos estéticos los elementos narrativos que dan forma a un personaje para finalizar con la creación de dos personajes originales dentro del universo de ese mismo juego para poder probar el método.

Palabras clave: Videojuegos, personajes, concept art, 2D, narrativa

Abstract

This investigation had been centered on the search for a methodology that can join narrative design theories with artistic design theories with the purpose of creating interesting and memorable characters for the player. With that in mind, some narrative and artistic theories have been compiled to be used as tools for the analysis of two characters of the videogame Undertale, both narratively and artistically, extracting a method that can represent in the artistic elements the narrative characteristics that form a character, and ending in the creation of two original characters set in the same videogame to test the method.

Keywords: Videogames, characters, concept art, 2D, narrative

Índice

1. Introducción	4
1.1. Hipótesis y objetivos.....	5
1.2. Metodología	5
2. Estado de la cuestión	6
2.1. Teorías de diseño narrativo	6
2.1.1. Eneagrama.....	6
2.1.2. Teoría de los cuatro temperamentos	9
2.1.3. El indicador Myers-Briggs	10
2.1.4. "El Personaje" de Robert McKee.....	11
2.1.5. Perfil de personaje	16
2.2. Teorías de diseño estético.....	17
2.2.1. El lenguaje de las formas	18
2.2.2. Teoría del color.....	21
2.2.3. Símbolos visuales	31
3. Desarrollo	36
3.1. Análisis de personajes.....	36
3.2. Creación de personajes	48
4. Conclusiones	65
5. Bibliografía	67
6. Ludografía	69
7. Anexos	71
7.1. Anexo 1	
Análisis de Alphys.....	71
7.2. Anexo 2	
Diseño de Gamblin	83
8. Índice de ilustraciones	100

1. Introducción

Los videojuegos, desde su primera concepción, han basado su propósito de existir en ofrecer una experiencia inmersiva, emotiva y atrapante para que su jugador pueda vivir una aventura completamente alejada de su vida cotidiana y descubrir un mundo fantástico a través de los ojos de alguien ajeno a su persona. Para lograrlo se valen de muchos elementos que necesitan funcionar juntos y ser impactantes para quien los juega, y uno de ellos son los personajes.

En los videojuegos hay muchos ejemplos de personajes cuyos diseños no sólo son lo suficientemente carismáticos y originales como para hacerse notar entre todos los demás, sino que también logran plasmar en los elementos que conforman su aspecto, desde la pose hasta los accesorios, partes de su identidad, historia y rol en el juego, haciendo que su diseño sea completamente único y representativo del personaje en específico. Y en estos casos se centra esta investigación, específicamente en cómo representar los elementos narrativos de un personaje en su estética para lograr crear diseños originales y que identifiquen al personaje y evitar caer en diseños planos, genéricos y olvidables.

Para ello, en esta investigación se documentará tanto el análisis del diseño narrativo y estético de dos personajes existentes de un videojuego como la creación de otros dos personajes completamente originales para el mismo videojuego. La obra escogida es Undertale (Fox, 2015), la cual se basa en la ética moral desde el punto de vista de los juegos RPG, con la que reflexiona acerca de si está bien matar personajes de videojuegos haciendo que en este videojuego sí que hubiera una consecuencia irreversible por ello, y lo logra formando un universo que se basa en una guerra entre humanos y monstruos que acabó con los humanos sellando a los monstruos en el subsuelo, al cual caen humanos de vez en cuando, y poniendo al jugador en la piel del último humano que cayó allí.

1.1. Hipótesis y Objetivos

El problema al que se enfrentan los diseñadores de personajes es el riesgo de, al crear un personaje, que su diseño sea plano y genérico. Por ello en esta investigación se plantea si es posible usar los elementos narrativos de un personaje, tales como su historia, personalidad y posición en la trama, para mejorar su diseño estético a través de elementos como la paleta de color, la pose y los accesorios.

Teniendo en cuenta esta hipótesis, los objetivos planteados son los siguientes:

- Identificar las teorías y metodologías ya existentes sobre diseño narrativo y diseño estético.
- Analizar el diseño de dos personajes a través de las teorías y metodologías previamente vistas.
- Desarrollar dos personajes a nivel narrativo y estético usando de referencia las conclusiones sacadas de los dos personajes anteriormente mencionados.

1.2. Metodología

Para poder demostrar la teoría de que se pueden usar los elementos narrativos de un personaje para enriquecer su diseño estético esta investigación recurrirá a una metodología teórico práctica dividida en tres fases.

En primer lugar, se recopilarán varias teorías sobre diseño de personajes, tanto narrativo como estético, para poder tener una base teórica con la que trabajar en la siguiente fase.

En segundo lugar, se analizarán dos personajes del videojuego Undertale usando las teorías como herramientas. Lo que se tendrá en cuenta serán los componentes de su narrativa que el diseñador ha usado para hacer la apariencia del personaje y cómo los ha usado.

Por último, se emplearán las conclusiones sacadas del análisis de los personajes para crear dos nuevos personajes desde su diseño bajo los estándares de la narrativa hasta la implementación de sus características en su diseño estético, y se documentarán todas las decisiones de diseño que hagan referencia a la hipótesis.

2. Estado de la cuestión

Dentro de la creación de personajes se distinguen dos ramas a la hora de diseñar personajes: la narrativa, en la que se definen los elementos que conforman al personaje a nivel interno (personalidad, historia personal o relaciones), y la estética, que se encarga del nivel externo o la apariencia del personaje. Dentro de cada rama se han establecido multitud de herramientas, técnicas y metodologías que el diseñador puede emplear para crear sus personajes, y en esta investigación se hace uso de varias de ellas, las cuales se detallan a continuación.

2.1. Teorías de diseño narrativo

El diseño narrativo engloba todas las características de un personaje relacionadas a su mundo interno, desde su historia personal hasta su personalidad y círculo social. Dentro de este apartado no sólo se encuentran teorías exclusivas del diseño de personajes, sino también algunas cuyo origen se encuentra en el campo de la psicología, pues como establece Robert McKee en su libro “El Personaje”: “Las personas se representan a sí mismas, los personajes simbolizan el espíritu humano” (McKee, 2022, pág. 15).

2.1.1. Eneagrama

El eneagrama de personalidad es una teoría psicológica que estudia la personalidad, el comportamiento, las características principales y las relaciones de las personas, y que nació hace más de 6000 años y fue popularizada por las investigaciones de George Gurdjieffle y Peter Demianovich Ouspensky (Mesías Orbes, 2020). Este sistema contiene 9 tipos de personalidad conocidos como “eneatipos”, los cuales se relacionan entre sí y se dividen en los emocionales (2, 3 y 4), los mentales (5, 6 y 7) y los instintivos (8, 9 y 1), y son los siguientes (Galindo, 2018):

Eneatipo 1: El Perfeccionista: Este eneatipo hace parte del grupo de los instintivos, se caracterizan por ser personas perfeccionistas, no están satisfechos con la realidad y piensan que deben mejorar todo lo que los rodea. Suelen ser muy afectados por su infancia, ya que fueron duramente castigados y criticados, es por esto por lo que son

meticulosos y auto disciplinados (Galindo, 2018, pág. 24). Un ejemplo muy claro es Hermione Granger de la saga *Harry Potter* (Columbus, 2001).

Eneatipo 2: El Altruista: Este eneatipo conocido por pertenecer al grupo de los emocionales y ser el ayudador del Eneagrama. Este tipo de personas desean estar cerca de todos los demás para complacerlos logrando con ellos ser muy amistosos, demostrando sus emociones y llenos de buenas intenciones respecto a todo. Son personas cuya atención está puesta en los demás, en las necesidades y en cómo ayudarlos. Esto puede llevarlos a mucho orgullo, ya que es el tipo de personalidad que requiere sentirse necesitada. El “amor” es su valor supremo y lo tienen presente en todo, no dejan de hablar de él (Galindo, 2018, pág. 24-25).

Eneatipo 3: El Triunfador: Este eneatipo conocido por pertenecer al grupo emocional se desarrollan en función de gustarle a los demás, la vanidad cobra un factor importante en sus vidas porque se traduce en la imagen que se proyecta hacia el mundo. Se comparan con otros en busca del éxito, estatus y prestigio. Son pragmáticos, eficientes y con metas grandes, en ocasiones son calculadores y se pierden con la conexión con sus sentimientos. Desean impresionar a los demás, por eso son narcisistas y pretenciosos; están llenos de amor propio y con el ego en los cielos, con expectativas grandiosas respecto a sí mismos (Galindo, 2018, pág. 25). Un caso de los primeros triunfadores es Odiseo, el protagonista que da nombre a *La Odisea* (Homero, VII).

Eneatipo 4: El Romántico: Este eneatipo es el último del grupo de los emocionales. Siempre están pendientes de los demás, tienen una orientación artística, romántica y estética de la vida. Se siente inferior a los demás y que nunca alcanzará los que desea, son personas a las cuales se les conoce como el raro, el distinto, el bohemio. Este eneatipo necesita atención, que los demás lo descubran. Intensifican la realidad mediante la fantasía y la imaginación. Interiorizan todo para estar en contacto con los sentimientos y adicional a esto se toman todo personal, se vuelven sensibles, tímidos, introvertidos y en ocasiones malhumorados (Galindo, 2018, pág. 25).

Eneatipo 5: El Investigador: Este eneatipo hace parte del grupo mental del eneagrama, se caracterizan por ser personas analíticas, son las personas que examinan todas las cosas que existen a su alrededor. Todo lo que tiene que ver con los sentimientos y el contacto físico, le incomoda. En ocasiones son personas frías,

Metodología de creación de personajes

distantes, reservados y un poco ermitaños. Suelen estar involucrados en investigaciones y en toda la parte intelectual a nivel académico, son quienes elaboran teorías (Galindo, 2018, pág. 25). Un ejemplo muy famoso sería el detective Sherlock Holmes (Doyle, 1887).

Eneatipo 6: El Leal: Integrante del grupo mental, invierte su tiempo y energía en lo que ellos consideran que les brindará seguridad y estabilidad. A menudo lo invade el miedo y la ansiedad por pensar en problemas futuros. Actúan con evasión, indecisión y cautela respecto a todo. Se sienten inseguros y tienden a preocuparse obsesivamente con tomar decisiones que les brinden tranquilidad y la certeza de que todo está o estará bien. En ocasiones se vuelven gruñones y negativos, para superar las dudas se tornan sarcásticos, adoptan una actitud rebelde para compensar sus inseguridades (Galindo, 2018, pág. 25-26).

Eneatipo 7: El Entusiasta: Este eneatipo es el último de la triada mental, tiende a desarrollar una personalidad extrovertida, divertida, alegre y positiva, utiliza mucho el sentido del humor como mecanismo de defensa. Son el tipo de personas que desean experimentar nuevas cosas, son codiciosos y materialistas. Suelen ser hiperactivos y obsesionados con la búsqueda del placer para eliminar el aburrimiento. Se vuelven incapaces de decirse no y negar cualquier cosa. Le temen al aburrimiento y tratan de aumentar su estímulo en constante movimiento y distrayéndose con algo nuevo (Galindo, 2018, pág. 26). Un caso muy conocido sería Peter Pan (Jackson, 1953).

Eneatipo 8: El Jefe: Este eneatipo hace parte del grupo instintivo. Es una persona impulsiva, dominante y directa, son emprendedores, pragmáticos y trabajadores; les encanta las aventuras y ser arriesgados para ponerse a prueba y reafirmarse. Es capaz de tomar decisiones rápidas, tiende a saltarse las prohibiciones y los límites. Es una persona pasional, justiciera y deseoso de defender a los demás y luchar contra causas injustas. Les preocupa llegar a ser independientes y autosuficientes a nivel económico. Siempre quiere tener el control y su mayor miedo es que los demás le hagan daño. Imponen su voluntad en todo y no ven a los demás como iguales, por ende, no los tratan con respeto (Galindo, 2018, pág. 26).

Eneatipo 9: El Mediador: Este eneatipo pertenece también al grupo instintivo, es conocido como el mediador o pacificador del eneagrama, se caracteriza por su carácter bondadoso y conciliador, de todos los eneatisos es el que mejor sabe

escuchar y comprender a los demás, porque sabe ponerse en los zapatos del otro. Se vuelven personas humildes, dóciles, adaptables, se subordinan al otro y lo idealizan. No obstante, detestan sentirse presionados y no toman decisiones con rapidez, son los que se toman el tiempo para pensar. Este eneatispo teme la separación y busca siempre la armonía en las relaciones, tanto así que opta por reprimir o eliminar su ira para evitar conflictos, es por esto por lo que les gusta la tranquilidad, la rutina y la comodidad (Galindo, 2018, pág. 26). Un ejemplo claro es Luke Skywalker de *Star Wars* (Lucas, 1997).

2.1.2. Teoría de los cuatro temperamentos

El temperamento se refiere a las características propias de la naturaleza de un individuo que son constitucionales y hereditarias, como la susceptibilidad a la estimulación emocional, la fuerza y velocidad de una respuesta o el humor (Albores-Gallo et al., 2003). En relación a esto, Hipócrates hizo la teoría de los cuatro temperamentos ampliando la teoría de Empédocles sobre los cuatro elementos (aire, fuego, tierra y agua), estableciendo que la salud del hombre venía dada por cuatro humores: la sangre, la bilis amarilla, la bilis negra y la flema, y que cada uno se manifiesta más en una época del año (primavera, verano, otoño e invierno) (Martín, 2020). Desde aquí se definen los cuatro temperamentos clásicos, que se dividen en dos ejes: extroversión e introversión, que se definen por si su energía se extrae del intercambio con el exterior o con el interior, y estabilidad e inestabilidad, que mide si saben encontrar el equilibrio en las respuestas a las preguntas que se le plantean o si son más frágiles (Galán Fajardo, 2007):

Temperamento Sanguíneo: Se relaciona con la sangre, el aire y la primavera. A primera vista las personas con este temperamento son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. Afrontan los reveses de la vida con calma. No ocultan sus emociones, ni las reprimen con dureza. Inician relaciones con facilidad, son afables y dicen lo que piensan. Seguros de sí mismos. Contagian sus estados de ánimo, buenos o malos (Galán Fajardo, 2007, pág. 7). Suelen adaptarse muy bien a los héroes tradicionales, como Frodo en *El Señor de los Anillos* (Tolkien, 1954).

Temperamento Colérico: Se relaciona con la bilis amarilla, el fuego y el verano. Los que tienen este temperamento actúan llevados por el impulso y son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos, incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitados en sus resoluciones (Galán Fajardo, 2007, pág. 7). Su inestabilidad provoca rechazo. Uno de los ejemplos más claros es Ira de *Intensamente* (Docter & del Carmen, 2015).

Temperamento Melancólico: Se relaciona con la bilis negra, la tierra y el otoño. Los individuos con este temperamento son personajes introvertidos que se centran en los sentimientos. Suelen ser sensibles, empáticos, creativos, leales e idealistas. Tienden a desarrollar un gran gusto por las artes, y a veces tienen explosiones de ánimo que los llevan a superar su introversión y obrar de manera más extrovertida. Pero también llegan a ser pesimistas y antisociales y sumirse fácilmente en la tristeza o la depresión (Galán Fajardo, 2007, pág. 7). Un caso claro sería Mirabel de *Encanto* (Howard & Bush, 2021).

Temperamento Flemático: Se relaciona con la flema, el agua y el invierno. Los que tienen este temperamento son reflexivos, silenciosos, imperturbables y, en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Su inexpresividad desconcierta a quienes le rodean. Cuando se les conoce de veras, tanto podrían desvelar genialidad y ternura como estupidez y maldad (Galán Fajardo, 2007, pág. 7). Un ejemplo sería Sheldon Cooper de *Big Bang Theory* (Lorre & Prady, 2007).

2.1.3. El indicador Myers-Briggs

Esta teoría fue desarrollada por Katherine Myers y su hija Isabel a partir de su investigación de las teorías de Carl Jung, en la cual proponían un sistema de 16 tipos de personalidades configuradas a partir de cuatro parámetros (Hedges, 2004):

Extroversión/Introversión (E/I): Define si la energía se obtiene del exterior de uno mismo o del interior. Los extrovertidos se basan en la acción, tienen capacidad de comunicación y son sociables, mientras que los introvertidos muestran más interés en

Metodología de creación de personajes

los conceptos y las ideas del mundo interno y disfrutan de la soledad y la privacidad (Gorcakova Barga, 2019).

Sensación/Intuición (S/N): Mide cómo se obtiene información del entorno. La sensación busca a través de los sentidos lo que ocurre en el presente y se centra en lo concreto y su aplicación práctica, mientras que la intuición hace referencia a la percepción mediante el presentimiento y la perspicacia y se enfoca más en la teoría, el futuro y lo abstracto (Gorcakova Barga, 2019).

Reflexión/Emoción (T/F): Se refiere al proceso por el cual se toman decisiones. Los reflexivos buscan el orden y la planificación desde un punto de vista impersonal, mientras que los emotivos se dejan guiar por los valores personales y los del grupo (Gorcakova Barga, 2019).

Juicio/Percepción (J/P): Trata de cómo es su estilo de vida. El juicio se refiere a aquellos estilos de vida planificados y organizados en los que las acciones y actividades están determinadas y decididas de antemano, mientras que la percepción engloba los estilos de vida flexibles y espontáneos que están abiertos a nuevos acontecimientos y cambios (Gorcakova Barga, 2019).

2.1.4. “El Personaje” de Robert McKee

“El Personaje” de Robert McKee (2022) es una guía completa de técnicas y aspectos a tener en cuenta a la hora de componer a un personaje complejo e interesante a nivel narrativo. En esta investigación se pondrá el foco en los capítulos 2.7 y 2.8, puesto que son los que presentan los elementos para construir un personaje de la forma más clara.

Robert McKee (2022) divide la psicología del personaje en dos lados: el personaje por fuera, que aúna todo lo referente a la imagen que el personaje proyecta a la sociedad y lo referente a los roles sociales y afectivos, y el personaje por dentro, que se declara como el auténtico ser del personaje y que se forma de los roles privados y ocultos. Estas dos facetas están formadas de varios elementos que se explicarán a continuación:

Personaje por fuera: Entorno: En este punto se aclara que las circunstancias físicas y sociales en las que se encuentre el personaje desde el momento de nacer serán las que definan sus roles exteriores. Dichas circunstancias están encuadradas por el tiempo y el espacio. En el tiempo se distinguen dos aspectos: la localización, que es el periodo histórico en el que se sitúa la historia, y la duración, que es el tiempo de narración que englobe la historia. El espacio también tiene dos dimensiones: la localización física, que es el lugar en el que sitúa la historia, y el nivel de conflicto, que son los diferentes tipos de conflicto que pueden ocurrir dentro de la localización física entre los personajes que lo habitan y que se dividen en físico (personaje contra naturaleza), social (personaje contra ley), personal (personaje contra personaje) e interno (personaje contra sí mismo).

Personaje por fuera: Imaginación moral: Esto se refiere al diseño de valores y significados que marcan una resonancia positiva, negativa o una fusión de ambas en el entorno. También se refiere a la importancia de estos en el personaje y la historia. Por ejemplo, la muerte para una víctima en una historia de terror es infinitamente más vital e importante que para un enamorado en una comedia romántica, para el cual es irrelevante.

Personaje por fuera: Limitaciones culturales: Según este apartado, el tiempo, el espacio y la gente no sólo marcan en el personaje lo que se espera que haga, sino también restringen lo que no debe hacer. La cultura del personaje crea una red de limitaciones que coartan su relación con las personas y los objetos, y decide de qué forma y en qué contexto interactuar con ellos. En principio, cuanto mejores sean las relaciones del personaje más restringido y civilizado será su comportamiento, y, al contrario, cuando un personaje no tiene nada que perder puede llegar a hacer cualquier cosa.

Personaje por fuera: Entornos físicos: Aquí se refiere a las fuerzas y temporales que rigen el mundo afectan al personaje y a características geológicas y climáticas del entorno que influyen en la personalidad de aquellos que lo habitan. En este punto hay que hacerse dos preguntas: ¿cómo afecta a la personalidad del personaje el tiempo, el espacio y los objetos?, ¿de qué manera frustran las fuerzas antagonistas del entorno los deseos del personaje?

Personaje por fuera: Entornos sociales: En este apartado se engloba lo referente a aquellos elementos (nacionalidad, religión, comunidades, instituciones, etc) que forman la sociedad y a los que el personaje aspira o contra los que se rebela. Al crear una sociedad hay que pensar en cómo afecta esta al personaje, cómo se relacionan los personajes entre sí de manera específica y cómo muestran aspectos particulares de su sociedad en dichas interacciones.

Personaje por fuera: Entornos personales: En este punto se explora el aspecto más íntimo del entorno del personaje, pues es en los círculos sociales más cercanos donde se origina más conflicto: las peleas entre amigos, la brecha entre padres e hijos, etc. Es importante definir bien las relaciones de intimidad entre los personajes porque esos niveles de conflicto llevan a caracterizaciones originales y con matices.

Personaje por fuera: Nombres y sobrenombres: En la ficción el significado de los nombres tiene mucho más peso que en la realidad, por lo que hay que escogerlos pensando en su simbolismo, pero sin ser demasiado descarado si no se quiere hacer comedia. En géneros como la fantasía suele verse mejor debido a su facilidad de crear entornos explícitamente simbólicos.

Personaje por fuera: Profesión y ocio: Muchas personas basan su identidad en lo que hacen para ganarse la vida, y otros adoptan una segunda identidad según sus hobbies. Es importante decidir lo que hace el personaje en ambos casos y decidir cuánto influye eso en su identidad.

Personaje por fuera: Conocimiento e ignorancia: En este apartado entra tanto la educación formal que haya recibido el personaje como las lecciones de vida que haya ido adquiriendo.

Personaje por fuera: Religión y creencias: Las creencias de un personaje, tanto si cree en Dios o si puede confiar en los demás, determina su actuar ante un conflicto.

El personaje por fuera: Diferentes inteligencias: La inteligencia no es sólo el coeficiente intelectual del personaje, sino también engloba la inteligencia emocional y sus diferentes capacidades creativas. El personaje puede elaborar diferentes estrategias personales para afrontar ciertas situaciones, y también entra en juego la

flexibilidad de su pensamiento o cuán recíproco es a alterar su manera de hacer las cosas para adaptarla a una nueva situación.

El personaje por fuera: Actitudes, creencias y valores: El interrogatorio es el mejor método para sacar a relucir este punto. Hay que preguntarle al personaje lo que le gusta y desagrada, lo que teme, si es optimista o pesimista, etc. Lo que piensa de sí mismo condiciona sus creencias, así que cuestiones como “¿Quién eres?” puede suscitar detalles como hasta qué punto ha construido su identidad por sí mismo y cuánto ha sido condicionado por otros. Y preguntas como “¿Qué deseas lograr en el futuro?” llevarán a pensar qué tiene que hacer por sí mismo y qué por los demás, o qué cosas jamás se haría a sí mismo o a otros.

El personaje por fuera: Espejo, mundo, autor: La persona que el personaje ve en el espejo está creada en gran medida a partir de su pasado, pero sus recuerdos de aquello son más interpretaciones subjetivas que acontecimientos reales. En el momento en que un hecho se da en la vida del personaje la mente empieza a modificar detalles, reorganiza el suceso e incluso se inventa cosas para rellenar los huecos, y de esa interpretación el personaje decide cómo le afecta ese hecho y lo que significa para sí mismo. Esta interpretación será contrastada y colisionará con los personajes que también vivieron dicho evento y crearon su propia interpretación de lo ocurrido. El autor tiene una visión que le permite ver los hechos objetivos, así como la interpretación de los personajes, por lo que es importante definir los eventos importantes que moldearon al personaje, cómo los interpretó y le afectaron y cómo también lo interpretaron y le afectó al resto de personajes que componen su círculo.

El personaje por dentro: Motivación: Se define como las fuerzas que empujan al ser humano a hacer lo que hace. Todo ser humano nace con impulsos orientados hacia la supervivencia, el amor, el conocimiento, etc. Estas necesidades son inconscientes y tienen el objetivo de empujar el personaje hacia delante en su vida. Cuando al personaje le falta la comida, por ejemplo, se conforma con el pan en pos de sobrevivir, pero una vez saciado sus motivaciones personales empiezan a emerger, y cuando estas están satisfechas, surgen unas nuevas aún más altas y así sucesivamente ansiando siempre algo superior, pues el humano es un ser en constante anhelo. Hay muchos tipos de motivaciones: el miedo a la muerte, el instinto de supervivencia, la

Metodología de creación de personajes

búsqueda de un equilibrio, el ansia de placer, la obtención de poder, la necesidad de pertenencia, la codicia, el interés, el sentido de la vida o la trascendencia son varias de las motivaciones que un personaje puede tener.

El personaje por dentro: El objeto de deseo: Este es aquello a lo que el objetivo del personaje dirige todas sus acciones. Normalmente suele ser un objeto físico, como el cadáver de un antagonista o una reliquia sagrada, pero también puede ser un aspecto más psicológico o espiritual, como la identidad propia o la salvación. Por ende, la motivación es difusa, latente en el subconsciente, hasta que el detonante la saca a la luz y la focaliza en el objeto de deseo. Al provocar la necesidad de equilibrar el futuro, el detonante pone en acción la motivación y da forma al objeto de deseo que impulsa al personaje a través de la historia.

El personaje por dentro: Decisiones: Este apartado afirma que la naturaleza interior del personaje no se muestra a través del yo exterior que proyecte, ni por lo que los demás de su entorno digan de él, ni mucho menos por lo que él diga de sí mismo, puesto que es muy sencillo falsear las tres versiones sin mostrar el yo interno del personaje. Sin embargo, en lo que se fija un espectador a la hora de conocer la realidad interior de un personaje es en sus decisiones, puesto que el ser humano es las decisiones que toma a lo largo de su vida. Todo ser vivo tiende a elegir lo que considera bueno, lo que le acerca a la vida y lo aleja de la muerte, y todo el mundo actúa en dirección a una positividad percibida, por lo que la subjetividad lo es todo. Si el espectador entiende el punto de vista del personaje y lo ve enfrentarse a una decisión sencilla, puede predecir fácilmente lo que va a elegir suponiendo lo que le conviene más. Por ello, hay que hacerle enfrentarse a dilemas.

El personaje por dentro: Dilema: Las únicas decisiones drásticas y reveladoras son aquellas que para el personaje tienen un valor más o menos igual, ya sean dos valores positivos, deseables, pero irreconciliables, o negativos, ambos igualmente indeseables cuyas circunstancias obligan a elegir uno. Las elecciones claras son fáciles de tomar y no acarrear riesgos, pero los dilemas ponen al personaje bajo presión y revelan aspectos inesperados de este al ponerlo en una situación límite. Elija lo que elija en un dilema, su decisión revelará al verdadero personaje. Y sus acciones tendrán consecuencias.

El personaje por dentro: Antagonismo: Cuando el personaje hace una acción ante un dilema de alto riesgo, es inevitable que genere fuerzas antagonistas y conflictos en su mundo, por lo que tendrá que improvisar continuamente algo nuevo y hacer decisiones siempre bajo presión; se tiene que exponer a perder para poder ganar. Cuanto mayor y más preocupantes sean las consecuencias de sus acciones, más profunda y significativa será la elección para quien es en el fondo. A medida que otros acontecimientos impacten en su vida, su naturaleza tiene que elegir conformarse o rebelarse, o aceptar o rechazar sus creencias iniciales. Ninguna experiencia profunda puede ser neutral, ninguna decisión puede ser imparcial y ninguna acción puede ser impersonal. Por ende, los grados de presión miden la calidad y profundidad del personaje verdadero. Si un personaje es sincero, ¿hasta qué punto es capaz de llevar su honestidad? ¿Es capaz de sacrificar la vida propia o la de algún ser querido? O en caso de que sea altruista, ¿sería capaz de sacrificarse a sí mismo a favor del bienestar de desconocidos o su instinto de autopreservación le superaría? Poner a los personajes en situaciones extremas, como las de vida o muerte, son muy útiles para determinar la verdadera personalidad de su yo interior.

2.1.5. Perfil de personaje

El perfil de personaje o ficha de personaje es un método para organizar la información de un personaje de una forma clara y visual. Así, a partir del modelo del libro *The game narrative toolbox* (Heussner et al., 2015), Alberto Oliván (Oliván, 2021) creó esta ficha:

Nombre:

Papel:

Sexo:

Raza:

Edad:

Educación:

Profesión:

Metodología de creación de personajes

Nivel económico:

Apariencia física:

- Complexión, color de pelo, de ojos...
- Particularidades físicas (tatuajes, piercings, defectos físicos)
- Movimientos (lentos, rápidos, nerviosos, tics...)
- Tipo de ropa.

Expresión oral:

Tipo de vocabulario (cuidado, simple, rudo...) Acento. Frases habituales.

Tipo de voz (modelo)

Personalidad:

- Valores y defectos
- Aspiraciones y sueños
- Miedos e inseguridades
- Autoimagen
- Ideas y posicionamientos frente al mundo (política, sistema económico, cultura, religión, ética...) > Perfil intelectual y moral
- Aficiones y hobbies
- Vida afectiva: relación con la familia, los amigos, la pareja...

Biografía:

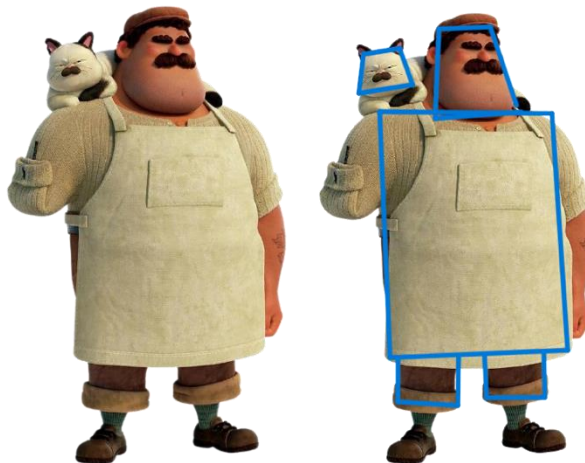
2.2. Teorías de diseño estético

El diseño estético engloba todas las características de un personaje relacionadas a su apariencia, tanto sus proporciones o su complexión como los detalles en su cuerpo o atuendo. Dentro de este apartado se encuentran tanto teorías específicas de diseño de personaje como teorías más generales de composición artística y concept art.

2.2.1. El lenguaje de las formas

La cultura visual parte desde puntos comunes, por lo que se asocian ciertas connotaciones a las formas geométricas, las cuales pueden tener un origen físico, pero también pueden referirse a la capacidad de experimentar sensaciones (Arroyo, 2024). El uso de estas formas y de aprovechar sus connotaciones a la hora de diseñar un personaje va a hacer que el jugador perciba su personalidad al instante, al igual que ayuda a definir su silueta corporal o las partes que componen al personaje, como las proporciones del cuerpo o sus accesorios (Cortés, 2024). En el lenguaje de las formas, se suelen definir tres formas básicas (Arroyo, 2024):

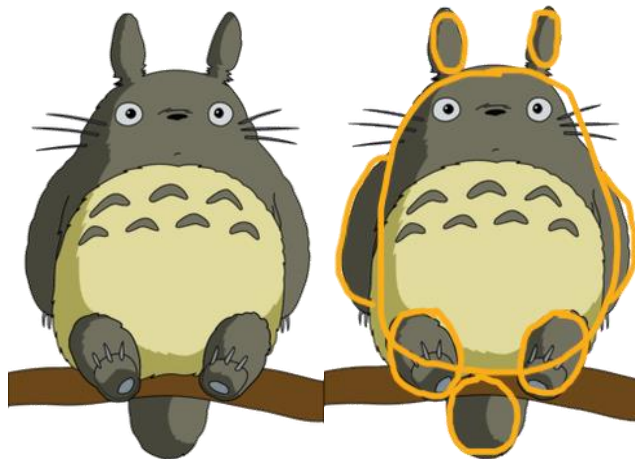
Figura 1: Ejemplo de personaje con forma cuadrada.



Fuente: Massimo Marcovaldo de Luca (Casarosa, 2021) y elaboración propia

Cuadrado/Cubo: Transmiten equilibrio y estabilidad, además de rigidez y fuerza.

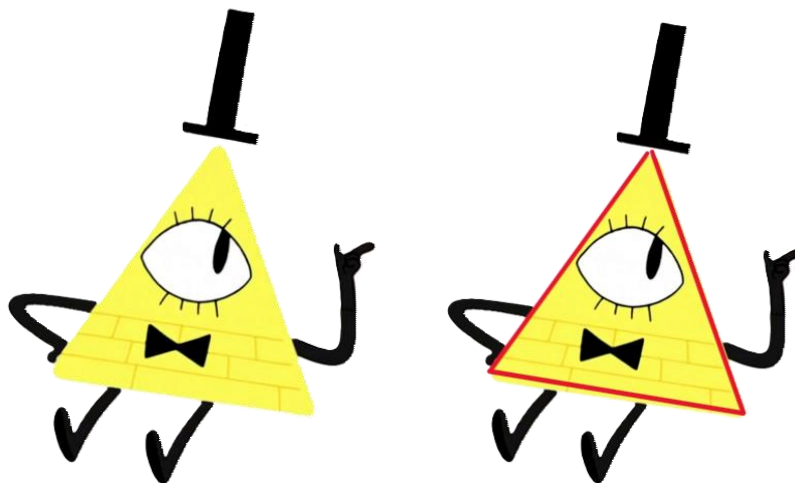
Figura 2: Ejemplo de personaje con forma redonda



Fuente: Totoro de *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1998) y elaboración propia

Círculos/Esferas: Muestran fluidez, gentileza y continuidad.

Figura 3: Ejemplo de personaje con forma angular



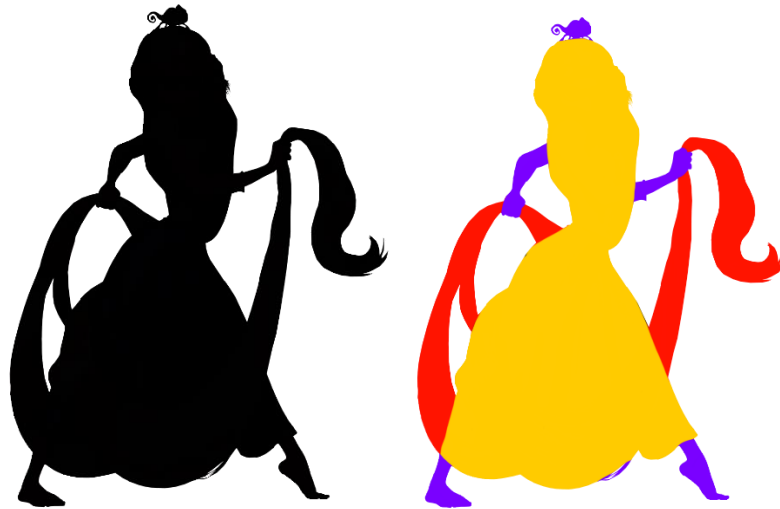
Fuente: Bill Cypher de *Gravity Falls* (Hirsch, 2012) y elaboración propia

Formas Angulares (triángulos): Representan peligro y amenaza, pero también dinamismo. Suele usarse en villanos.

Sin embargo, los personajes no se construyen con un único esquema, sino que se combinan para aportar riqueza y matices al diseño, y así reforzar el carácter de un

personaje a través de sus formas, y gracias a ello se forma la silueta del personaje, las cuales para funcionar deben seguir las siguientes reglas (Arroyo, 2024):

Figura 4: Ejemplo de silueta



Silueta e indicación de formas grandes/amarillas, medianas/rojas, y pequeñas/moradas (1)



Indicación de entrada y salida de la forma (2) e indicación de la proporción (3)

Fuente: Rapunzel de Enredados (Greno & Howard, 2010) y elaboración propia

1. El espacio negativo se usa para detallar, separar elementos y dar relevancia a ciertas partes. Para lograr esto, este espacio negativo debe comprender formas grandes, medianas y pequeñas (1), además de ser dinámico y fluir con la forma. También debe entrar y salir de la forma (2), de manera que dé pistas al jugador para poder completar al personaje. Se puede crear una silueta base

Metodología de creación de personajes

e ir haciendo iteraciones a partir de añadirle detalles y modificarla. Gracias a ello enfatizará las partes más representativas del carácter y la función del personaje.

2. Hay que deformar las proporciones de la silueta (3) para que las partes que sean más significativas del carácter y la función del personaje resalten más.

2.2.2. Teoría del color

El color se considera la herramienta más potente que un diseñador puede tener a su disposición, puesto que puede provocar y manifestar cualquier emoción o respuesta intensa, desde matices claros y brillantes hasta mezclas más sutiles y esquivas (Zelanski & Fisher, 2001). Para eso, el color se compone de varios factores:

Las **propiedades del color** son aquellas que varían su aspecto y definen su apariencia final, y estas se dividen en (Gareca Hurtado, 2011):

Figura 5: Representación de las propiedades del color



Indicación del matiz/blanco (1), la saturación/rojo (2) y el brillo/morado (3)

Fuente: Rueda de color de Sketchbook Pro (Sketchbook, 2021) y elaboración propia

- **Matiz (1):** Es el estado puro del color, y está relacionado a las longitudes de onda de este. Es lo que diferencia los distintos tonos, como el rojo y el azul.

Metodología de creación de personajes

- **Saturación (2):** Representa la pureza del color, y es definida por la cantidad de gris que presenta: cuanto más grisáceo o neutro sea el color, menos saturado es.
- **Brillo (3):** Se describe como la cantidad de luz que recibe un color, o qué tan claro u oscuro es dicho color. Es la propiedad que crea la sensación espacial.

La **temperatura del color** rige la sensación térmica del color, dividiéndolo en:

- **Colores cálidos:** Se consideran excitantes y activos, y tienden a hacer que los objetos parezcan más cercanos (Gareca Hurtado, 2011). En matices claros sugieren delicadeza, feminidad, amabilidad, hospitalidad y regocijo, y en matices oscuros con predominio del rojo pasan a significar vitalidad, poder, riqueza y estabilidad (Mora & Electivo).
- **Colores fríos:** Son considerados tranquilos y relajantes, y tienden a hacer parecer los objetos más lejanos (Gareca Hurtado, 2011). En matices claros expresan delicadeza, frescura, expansión, descanso, soledad, esperanza y paz, y en matices oscuros con predominio del azul se vuelven melancólicos y se relacionan con la reserva, el misterio, la depresión y la pesadez (Mora & Electivo).

Para poder ilustrarlo, se usará de ejemplo esta ilustración del videojuego OneShot (Future Cat, 2020), el cual trata de un mundo que se está destruyendo por la muerte de su sol y para salvarlo el protagonista debe llevar un nuevo sol, que tiene forma de bombilla.

Figura 6: Ejemplo de la temperatura del color



Fuente: OneShot (Future Cat, 2020)

El color que más predomina en la imagen es el azul del agua y del ambiente en general, el cual está en tonalidades oscuras, cuyo significado relacionado con el misterio y la melancolía casa muy bien con el mundo en decadencia que representa. Sin embargo, lo que hace que esta imagen no acabe sintiéndose depresiva es gracias a la luz de la bombilla, la cual es el foco principal de la imagen y es de color amarillo, un color cálido que gracias a sus tonos claros expresan el regocijo y la amabilidad que trae una nueva esperanza.

La **psicología de color** se refiere a la interpretación connotativa de un color compartida por la mayoría de individuos gracias a diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza (Mora & Electivo). Cada color tiene su significado, y estos son algunos:

Metodología de creación de personajes

Figura 7: Ejemplos de personajes de color rojo

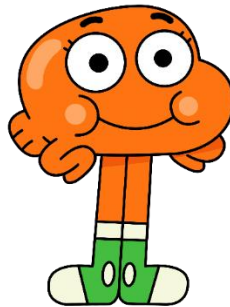


Jessica Rabbit (1) y Ese (2)

Fuente: Jessica Rabbit de ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (Zemeckis, 1998) y Ese de Las Supernenas (McCracken, 1998)

- **Rojo:** Simbolizan amor, confianza, pasión, energía, fuerza y poder (1), pero también enfado, calor, peligro y violencia (2). Se recomienda usarlo en partes específicas para dirigir la atención del espectador. (Arroyo, 2024)

Figura 8: Ejemplo de personaje de color naranja



Darwin (1)

Fuente: Darwin Watterson de El asombroso mundo de Gumball (Bocquelet, 2008)

- **Naranja:** Expresa salud y creatividad, y se percibe como energético, amistoso, amable y saludable (1). Es un color considerado muy intenso en el diseño y se usa para enfatizar ciertas áreas. (Arroyo, 2024)

Metodología de creación de personajes

Figura 9: Ejemplos de personajes de color amarillo



Sol bebé (1) y el conde Limonagrio (2)

Fuente: Sol de Los Teletubbies (Wood & Davenport, 1997) y el conde Limonagrio de Hora de Aventuras (Ward, 2010)

- **Amarillo:** Es un color contradictorio, pues tiene significados muy opuestos. Puede significar luz, calor, animación, jovialidad, juventud, excitación y afectividad (1), pero también representa el lujo, la avaricia, la riqueza, la traición, la cobardía y la mentira (2). (Gareca Hurtado, 2011).

Figura 10: Ejemplos de personajes de color verde



Te Fiti (1) y el Grinch (2)

Fuente: Te Fiti de Vaiana (Clements & Musker, 2016) y el Grinch de ¡Cómo el Grinch robó la Navidad! (Dr. Seuss, 1957)

Metodología de creación de personajes

- **Verde:** Simboliza naturaleza, crecimiento, estabilidad, salud y bienestar (1). En sus versiones más claras crean emociones de bienestar y armonía, pero en sus tonos desaturados y oscuros se relacionan con la enfermedad, la envidia y el misterio (2). (Arroyo, 2024)

Figura 11: Ejemplos de personajes de color azul



Tristeza (1) y Zafiro (2)

Fuente: Tristeza de Intensamente (Docter & del Carmen, 2015) y Zafiro de Steven Universe (Sugar, 2013)

- **Azul:** Su significado se relaciona con la calma, la responsabilidad, la confianza y la espiritualidad (2). Emocionalmente se suele asociar a la tristeza, el frío y la depresión (1), sobre todo si se emplean tonos oscuros y apagados, pero en tonos más claros y saturados tiene una connotación asociada con la esperanza y la fuerza de voluntad. (Arroyo, 2024)

Figura 12: Ejemplos de personajes de color morado



Yzma (1) y Raven (2)

Fuente: Yzma de El Emperador y sus locuras (Dindal, 2000) y Raven de Teen Titans (Murakami, 2003)

- **Morado:** Se relaciona con el lujo y el estatus (1), aunque emocionalmente transmite misterio, intriga y misticismo. Es un color que, usado en la ropa o en la iluminación, funciona como un indicador de elementos místicos y sobrenaturales (2).

Figura 13: Ejemplos de personajes de color blanco



Galadriel (1) y Boo (2)

Fuente: Galadriel de El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo (P. Jackson, 2001) y Boo de Super Mario Bros. 3 (Nintendo EAD, 1988)

Metodología de creación de personajes

- **Blanco:** Es un color neutro que genera tranquilidad visual, y está asociado al equilibrio, la pureza, la inocencia y la santidad (1), aunque en la cultura oriental se asocia a la muerte y el mal augurio (2). (Arroyo, 2024)

Figura 14: Ejemplos de personajes de color negro



James Bond (1) y Puppet (2)

Fuente: James Bond de Casino Royale (Campbell, 2006) y Puppet de Five Nights at Freddy's 2 (Cawthon, 2014)

- **Negro:** Es un color neutro que enfatiza a otros colores con los que esté en yuxtaposición, y por sí mismo es signo de elegancia y poder (1), pero también se asocia al peligro y la muerte (2). (Arroyo, 2024)

La **paleta de color** es el grupo de colores que el diseñador selecciona para un proyecto, y comúnmente se suele emplear una paleta reducida para mantener constante el diseño general, haciendo más sencillo destacar elementos del diseño con la aplicación selectiva de un color específico, lo que se conoce como economía del color (Mora & Electivo). Para poder hacer la elección de colores, se recurre a las armonías de color, las cuales son las siguientes (Gareca Hurtado, 2011):

Figura 15: Ejemplo de paleta acromática



Fuente: Limbo (Playdead, 2010)

- **Colores acromáticos:** Es aquella paleta conformada por colores con tan poca saturación que no se aprecia el matiz original.

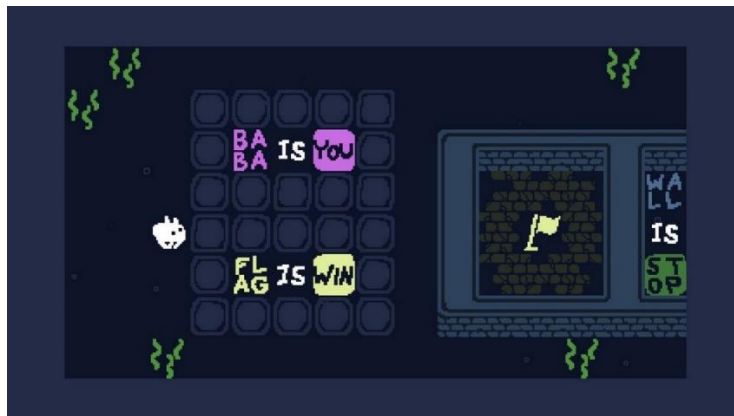
Figura 16: Ejemplo de paleta monocromática



Fuente: Gris (Nomada Studio, 2018)

- **Colores monocromáticos:** Son aquellas paletas de colores que comparten el mismo matiz y que se forman a partir de variar la saturación y el brillo.

Figura 17: Ejemplo de paleta análoga



Fuente: Baba is You (Hempuli, 2019)

- **Colores análogos:** Es una paleta caracterizada por la selección de colores cuyos matices están próximos en el círculo cromático. Esta paleta es de las más sencillas a la hora de crear una cohesión armónica.

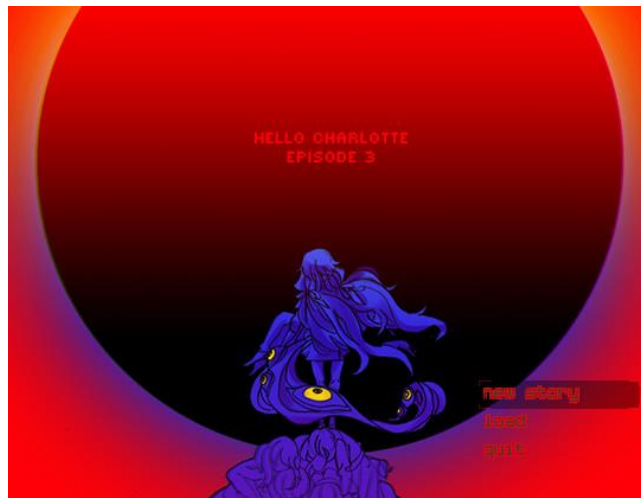
Figura 18: Ejemplo de paleta complementaria



Fuente: Journey (Thatgamecompany, 2012)

- **Colores complementarios:** Estas paletas se forman seleccionando dos colores con matices opuestos en el círculo cromático. Estas paletas se emplean usando uno de los colores como color principal y el otro como color de acento para resaltar ciertas zonas. Esta paleta se puede subdividir en colores complementarios cercanos, en la que se escoge un color y dos matices que se encuentren en el lado opuesto, y colores dobles complementarios, en la cual se emplean dos parejas de colores en vez de una.

Figura 19: Ejemplo de triada complementaria



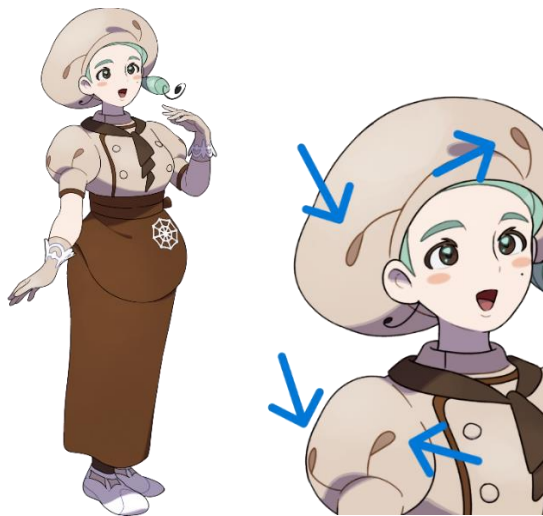
Fuente: Hello Charlotte Episode 3 (etherane, 2018)

- **Tríadas complementarias:** Esta paleta se compone de tres colores cuyos matices se encuentren equidistantes tanto del centro de la rueda como entre sí.

2.2.3. Símbolos visuales

La simbología visual son las formas, elementos y figuras que se emplean en una obra para representar un concepto, una idea o un valor y a los que el jugador dota de significado, usando como ejemplo la figura de un corazón rojo, la cual es universalmente relacionada con el amor (Márquez, 2015). Esta simbología o semiótica sienta sus bases en la necesidad del ser humano de darle un sentido más profundo a la comunicación mediante el uso e interpretación de signos, y todos los comunicadores, desde escritores hasta diseñadores de videojuegos, deben recurrir a los símbolos para transmitir su mensaje (Lile, 2021). Para poder ilustrar la importancia de los símbolos visuales, se puede analizar cómo se han usado en los líderes de gimnasio de Pokémon Escarlata y Púrpura (Game Freak, 2022) para enfatizar el tipo de Pokémon que usan para luchar.

Figura 20: Ejemplo 1 de simbología visual



Arte conceptual y detalles del gorro y las mangas (1)



Detalles del pelo (2) y detalles del delantal (3)

Fuente: Araceli de Pokémon Escarlata y Púrpura (Game Freak, 2022) y elaboración propia

Araceli es una de las primeras líderes con las que se suele luchar en el videojuego y es una panadera que se especializa en el tipo Bicho, y esto se ve representado en su atuendo y peinado. En su gorro y mangas (1) se puede ver un patrón de líneas que recuerdan a las antenas de un insecto, la forma de su coleta (2) recuerda al abdomen de una avispa, con un pelo negro que sobresale haciendo las veces de aguijón, y en su delantal (3) se ve claramente el dibujo de una telaraña.

Figura 21: Ejemplo 2 de simbología visual



Arte conceptual y detalles del pelo (1)



Detalles de la camisa (2) y detalles del látigo (3)

Fuente: Brais de Pokémon Escarlata y Púrpura (Game Freak, 2022) y elaboración propia

Brais es también uno de los candidatos a ser la primera opción de combate en el juego y es conocido por ser un artista sombrío y excéntrico cuyo equipo gira alrededor del tipo Planta. Tanto su afiliación de tipo como su faceta oscura se puede apreciar gracias a la temática de espinas y zarzas que cubren tanto su pelo (1) como el látigo que le

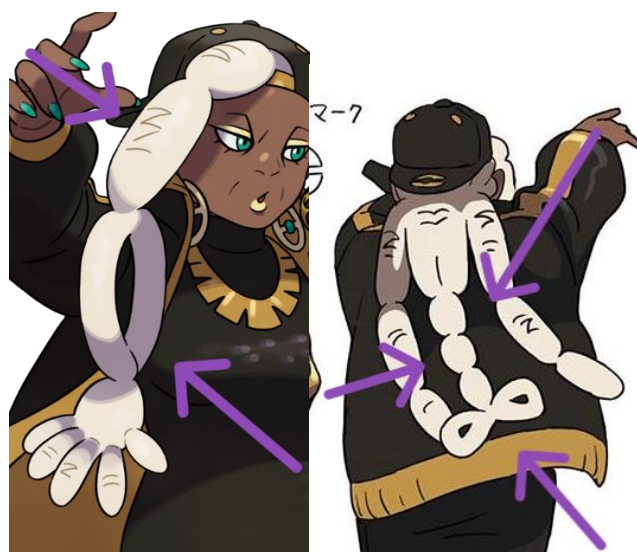
Metodología de creación de personajes

rodea la cintura (3), y también se ve en las hojas afiladas que componen su camisa (2).

Figura 22: Ejemplo 3 de simbología visual



Arte conceptual y detalles de los ojos (1)



Detalles del flequillo (2) y detalles del pelo (3)

Fuente: Lima de Pokémon Escarlata y Púrpura (Game Freak, 2022) y elaboración propia

Lima es una rapera nacionalmente conocida que se especializa en los Pokémon de tipo Fantasma, y la referencia que su diseño hace a su gusto por la muerte es un

Metodología de creación de personajes

peinado que recuerda al brazo (2) y a la pelvis (3) de un esqueleto, además de que por momentos los ojos se le vuelven blancos, dando el aspecto de estar poseída (1).

Figura 23: Ejemplo 4 de simbología visual



Arte conceptual



Detalles de las cejas y la barba (1) y detalles del delantal (2)

Fuente: Fuco de Pokémon Escarlata y Púrpura (Game Freak, 2022) y elaboración propia

Fuco es famoso localmente por ser el chef del restaurante insignia de su ciudad y por ser el líder de gimnasio especializado en el tipo Agua. Esto último salta a la vista al notar el patrón de olas que se repite en varias partes de su diseño, de forma más clara y directa en sus cejas y barba (1) y más sugerido y sutil en los rebordes de los bolsillos y las sogas de su delantal (2).

3. Desarrollo

3.1. Análisis de personajes

La primera parte del desarrollo consiste en analizar dos personajes de un videojuego existente desde sus características narrativas hasta cómo afectan estas en su diseño estético. El videojuego escogido es Undertale (Fox, 2015) y los personajes escogidos son Papyrus y Alphys (Anexo 1).

El primer personaje es Papyrus, uno de los hermanos esqueleto de Snowdin y el segundo jefe dentro del juego. Primero, se examinan sus elementos narrativos a través de todas las teorías explicadas en el marco teórico, formando la siguiente ficha:

Nombre: Papyrus

Papel: Jefe de Snowdin y segundo jefe del juego

Sexo: Masculino

Raza: Esqueleto

Edad: Indeterminada

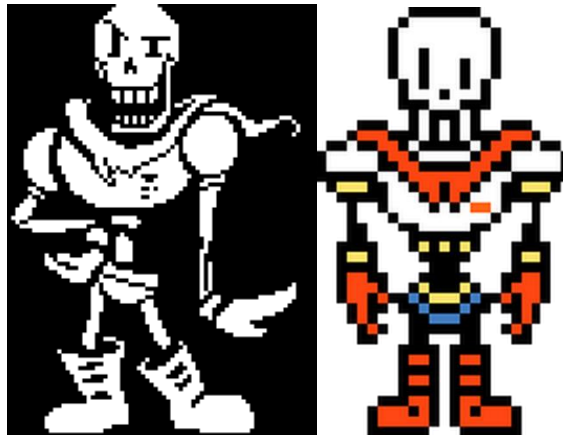
Educación: Indeterminada

Profesión: Aspirante a Guardia Real

Nivel económico: Medio

Apariencia física:

Figura 24: Apariencia física de Papyrus



Sprite de batalla y sprite de mundo de Papyrus

Fuente: Papyrus de Undertale (Fox, 2015)

MBTI: ESFJ

Temperamento: Sanguíneo

Eneatipo: Triunfador/Mediador

Expresión oral: Directa y expresiva. Se refiere a sí mismo con aires de grandeza. Suele hacer muchos juegos de palabras y su expresión insignia es “¡Nyeh, heh, heh!”, la cual es un tipo de risa que hace cuando cree haber sobrepasado a su rival o está contento al lograr un objetivo.

Personalidad:

- **Valores y defectos:** Es trabajador, optimista y siempre da lo mejor de sí mismo en cada objetivo que se propone hasta el punto de a veces pecar de ser demasiado entusiasta u olvidarse de cómo afectan sus acciones a los demás, al ser muy distraído. El primer defecto que sale a la luz es su orgullo, pues siempre se refiere a sí mismo como “el Gran Papyrus” y tiende a pensar en sí mismo como alguien genial que merece ser recordado como un héroe. Sin embargo, también se destaca lo inocente que es su buen corazón, puesto que es capaz de ver lo mejor de todo el mundo, incluso del monstruo más vil, aunque no se le debe subestimar por esto, ya que es extremadamente ingenioso y un gran combatiente.

Metodología de creación de personajes

- **Aspiraciones y sueños:** Sueña con ser conocido y alabado en todo el subsuelo como un héroe de la Guardia Real.
- **Miedos e inseguridades:** No tiene.
- **Autoimagen:** Tiene una gran autoestima y se considera a sí mismo alguien genial.
- **Ideas y posicionamientos frente al mundo:** Le agrada el Rey Asgore, y admira a la Guardia Real. Cree que todos tienen algo bueno en ellos y por eso merecen siempre una segunda oportunidad para redimirse y cambiar.
- **Aficiones y hobbies:** Le gusta preparar complicados puzles por si algún humano aparece y le encanta cocinar espaguetis, aunque con esto último es muy deficiente.
- **Vida afectiva:** Su relación con su hermano Sans es muy estrecha y de vez en cuando se preocupa por él y le cuida porque ve que es demasiado vago, aunque también se molesta con los chistes que hace. También tiene de amiga a la Capitana de la Guardia Real, Undyne, con quien suele compartir la afición de combatir y cocinar. Y con Frisk hace su primer amigo humano, a quien invita a una cita poco después de combatir contra él y ayuda a lo largo del juego a través del teléfono, y también hace de conector entre el protagonista y aquellos monstruos, como Undyne o Sans, que tienen una relación aversiva con los humanos. También se hace alusión a que alguna vez ha hablado con Flowey.

Biografía:

Se dice que apareció un día en Snowdin con su hermano y decidieron quedarse allí. Poco después conoce a Undyne, a quien le insiste para que le entrene, llegando a aparecerse una vez en su casa por la madrugada. La mañana siguiente después de eso Undyne accede a entrenarle.

Durante los eventos del juego, Papyrus se presenta proclamando que capturará al humano y lo llevará ante Undyne, consiguiendo así ser aceptado en la Guardia Real. Sin embargo, acertijo tras puzle y chiste tras juego de palabras, Papyrus empieza a encariñarse con el humano, pero deja sus sentimientos por él para enfrentarse cara a cara en la salida de Snowdin. Dependiendo de la ruta que el jugador escoja, su historia cambia.

Metodología de creación de personajes

En la ruta genocida, tras haber ignorado fríamente sus puzles y bromas y haber asesinado sin miramientos a todo aquel que se interpusiera en su camino, Papyrus detiene al humano y le hace saber que aún está a tiempo de cambiar y que ve un gran potencial en él, así que lo perdona, pero el protagonista aprovecha esta debilidad y lo decapita de un solo golpe.

En las rutas pacifista y neutral el humano le derrota, Papyrus acepta dejarle pasar y le ofrece tener una cita con él. Después de dicha cita, las interacciones que hay con él en la ruta neutral son a través del teléfono, pero en la ruta pacifista verdadera empuja al humano a tener una cita con Undyne para que ella vea que no es tan malo y luego aparece en la cita con Alphys para ayudarla a mejorar su autoimagen.

Su final después del juego también cambia, en la ruta neutral variando según las acciones que hayamos realizado y en la pacifista verdadera saliendo a la superficie junto a todos los monstruos y conduciendo en los créditos un coche rojo.

Personaje por fuera:

- **Entorno:** Papyrus vive en Snowdin, el cual es un pueblo tranquilo en medio de la nieve habitado por varios monstruos del subsuelo, quienes suelen tener que afrontar el frío, y en la que se sitúa la base de la división Canina de la Guardia Real. El periodo histórico es incierto, se debate sobre si es el 201X o el 21XX, pero se sabe que ha pasado mucho tiempo, tal vez milenios, desde la guerra entre humanos y monstruos y el exilio de los monstruos en el subsuelo, aunque aún hay monstruos vivos que han vivido la guerra. Por ende, suele ser bastante común el odio de los monstruos hacia los humanos en Snowdin, aunque no es tan potente como en el Núcleo, por ejemplo.
- **Imaginación moral:** Dentro del juego el concepto de la moralidad, del mal y el bien o de lo que se considera propio de un monstruo y lo que no es lo que define absolutamente todo, incluyendo sus personajes y entornos. Dentro del entorno los monstruos, en menor o mayor medida, tienen una aversión a los humanos porque ellos los consideran los malos y los crueles. En cuanto a personajes, Papyrus no piensa eso. Es cierto que dedica su tiempo libre a planear intrincadas trampas para capturar humanos, pero sólo lo hace para

garantizar su ingreso en la Guardia Real. En el fondo, él considera a los humanos iguales a los monstruos, con la capacidad de redimirse y perdonar si han hecho algo malo.

- **Limitaciones culturales:** Papyrus basa su concepto de héroe en los valores de Undyne y la Guardia Real, y por ende debe seguirlos, como por ejemplo que debe capturar, e incluso matar, a cualquier humano que pueda identificar como tal para entregárselo al rey Asgore y que no debe confraternizar con ellos. Estas limitaciones chocan con su personalidad amistosa y pacífica, lo que crea su principal conflicto dentro del juego.
- **Entornos físicos:** Papyrus es un esqueleto, lo que significa que no tiene piel o nervios, así que el frío o la nieve de Snowdin no le afectan como al resto de lugareños y esto permite que su personalidad sea más activa y extravagante que el resto, lo que hace que destaque más y sea más conocido en el pueblo.
- **Entornos sociales:** Papyrus aspira a entrar en la Guardia Real, la cual se considera como una especie de policía en el subsuelo, y suele ser un miembro solidario de la comunidad de Snowdin conocido por ayudar, a veces de manera torpe, a los pueblerinos con lo que puede.
- **Entornos personales:** La única familia conocida de Papyrus es su hermano mayor Sans, con quien tiene una relación muy estrecha. Sus principales interacciones son Papyrus enfadándose por los chistes de Sans o señalando su pereza, pero en varias ocasiones Papyrus comenta su preocupación hacia él y Sans suele mostrar su necesidad de protegerlo. También es muy cercano a Undyne, con quien tiene una relación de maestra-aprendiz y también son amigos, y estas dos dinámicas varían dependiendo de si están en un contexto laboral o no. En el primer caso, cuando Papyrus habla con la Capitana de la Guardia Real, este se muestra cohibido y menos asertivo, lo cual demuestra el gran respeto que le tiene, pero en el segundo caso, cuando ya trata con su amiga Undyne, suele mostrarse tan alegre y seguro como siempre. Esta suele también tener una actitud protectora con Papyrus, aunque menos intensa que Sans, que se demuestra, por ejemplo, en su negativa hacia la solicitud de Papyrus en la Guardia Real cuando argumenta que es demasiado amable e

inocente para enfrentarse a la situación de tener que herir a alguien, llegando a enseñarle a cocinar para que encuentre otra cosa que hacer con su vida.

- **Nombres y sobrenombres:** Su nombre está basado en la fuente tipográfica Papyrus, que imita una escritura antigua y hecha a mano, la cual es con la se escriben sus diálogos.
- **Profesión y ocio:** Papyrus aspira a ser un héroe recordado por medio de la Guardia Real, y por ello dedica su tiempo libre a planear trampas enrevesadas para capturar humanos y a ayudar, o al menos intentarlo, a los miembros de la comunidad de Snowdin. También es un gran fanático de los puzzles y los acertijos, los cuales usa para sus trampas, y suele cocinar espaguetis, pero sólo causa un sabor “indescriptible” en sus platos.
- **Conocimiento e ignorancia:** Indeterminado
- **Religión y creencias:** Cree que todo el mundo tiene un lado bueno y que puede ser una buena persona si lo intenta.
- **Diferentes inteligencias:** Aunque se le considera bastante inocente, Papyrus puede llegar a ser bastante ingenioso, tanto en los chistes como en los puzzles, y tiene muchos conocimientos de combate y estrategia, aunque no sabe bien cómo llevarlo a la práctica.
- **Actitudes, creencias y valores:** Si a Papyrus se le hace la pregunta: “¿Quién eres?”, él contestaría que es el Gran Papyrus, el esqueleto más guay de Snowdin, maestro de las bromas y los puzzles y el mejor chef de espaguetis del subsuelo, y que sólo está a un paso para que su genialidad sea reconocida por Undyne y acabe formando parte de la Guardia Real y siendo el héroe más guay del subsuelo.
- **Espejo, mundo, autor:** Papyrus tiene una visión distorsionada de la Guardia Real, idealizándolos como la personificación del concepto de héroe al que tanto aspira, cuando en realidad, a nivel de gameplay y a nivel narrativo, no suelen hacer mucho más que patrullar de vez en cuando y jugar a las cartas en el bar, e incluso son muy fáciles de derrotar para un niño.

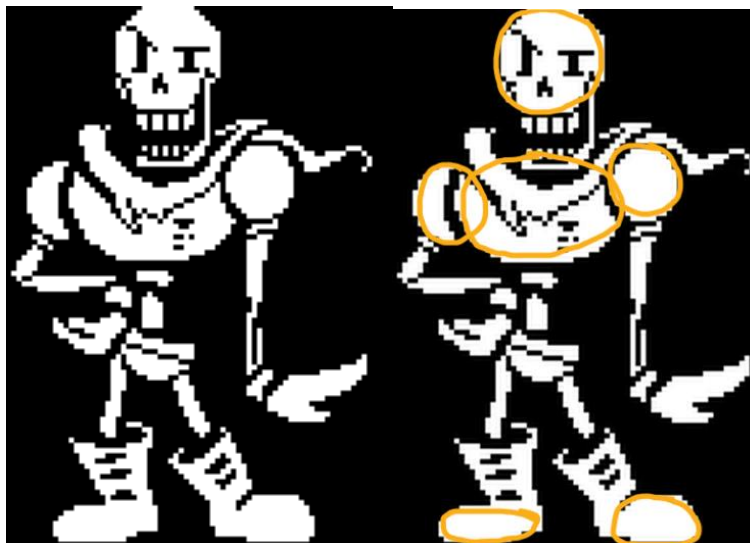
Personaje por dentro:

Metodología de creación de personajes

- **Motivación:** Papyrus se mueve por la necesidad de pertenecer y ser respetado y alabado por una comunidad.
- **Objeto de deseo:** Papyrus busca ser recordado y admirado como alguien genial, y por ello enfoca todo su esfuerzo y tiempo en ser parte de la Guardia Real.
- **Decisiones:** La decisión más importante que hace Papyrus en todo el juego sucede durante su batalla, en la que se debate sobre si dejar al humano ir y ser su amigo o si capturarlo, llevárselo a Undyne y convertirse en parte de la Guardia Real. También hubo una decisión importante que tomó Papyrus antes de su batalla en la ruta genocida, la cual consistía en salvar al humano de sí mismo interponiéndose en su camino o salvar su vida dejándole pasar, dejando que acabe con todos.
- **Dilema:** El dilema que plantea Papyrus es un enfrentamiento entre su moral y personalidad y sus sueños y aspiraciones, puesto que la primera le implora dejar ir al humano y hacerse su amigo y la segunda le exige capturarlo como billete para entrar en la Guardia Real y convertirse en el héroe genial que siempre quiso ser.
- **Antagonismo:** Papyrus es un personaje que, aun con su apariencia narcisista y distraída, antepone la seguridad y bienestar de los demás por encima de los suyos, y esto se demuestra en la batalla de la ruta genocida, en la cual decide plantar cara al humano que ha acabado con la vida en Snowdin para salvarlo de su sed de sangre arriesgándose a acabar muerto en el proceso, sacrificándose no sólo por las vidas que aún no ha quitado el humano, sino por el propio humano. Y es el único jefe de todo el juego cuya motivación para ponerse en el camino del jugador en una ruta genocida es salvarle a él de sí mismo.

Lo siguiente es desmenuzar su diseño estético para ver qué elementos de los mencionados en el apartado anterior se reflejan en su apariencia y de qué forma lo hacen.

Figura 25: *Diseño de formas de Papyrus*



Sprite de batalla de Papyrus y diagrama de las formas redondas (1)

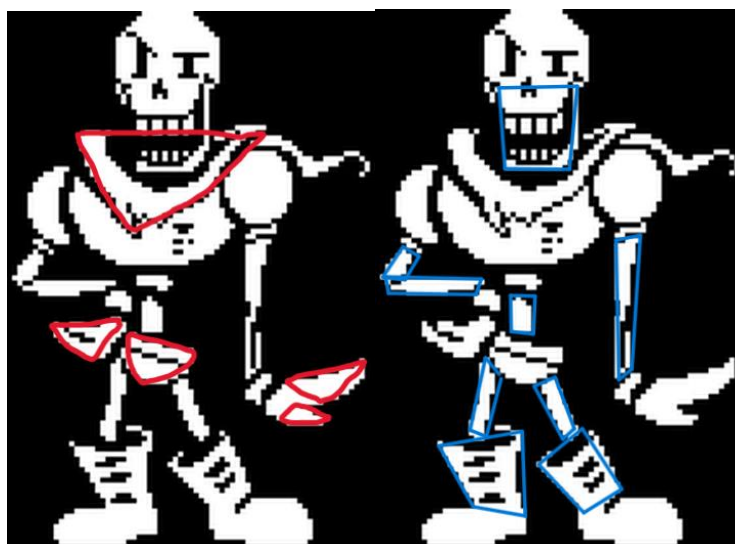


Diagrama de las formas triangulares (2) y diagrama de las formas cuadradas (3)

Sprite de batalla de Papyrus y silueta de Papyrus

Fuente: Papyrus de Undertale (Fox, 2015) y elaboración propia

Para empezar, en diseño de formas, Papyrus tiene cierto equilibrio entre formas redondas, cuadradas y angulares, que suele concentrar las más grandes en la parte superior del personaje, concentrando la atención del jugador en su cabeza y pecho y dotándole de una pose más confiada.

Metodología de creación de personajes

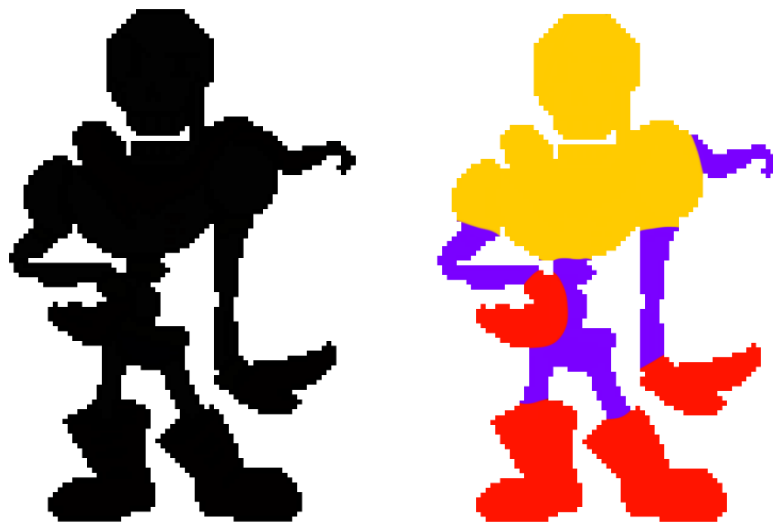
Para empezar, las formas más grandes y las más notables son las redondas (1), que conforman gran parte del cráneo, la pieza de arriba de la armadura y la mitad de las botas. La mayoría de las formas que conforman su zona superior, la que concentra más la atención, son redondas, como su pecho y hombreras, lo que acentúa más la faceta inocente y bondadosa del personaje. Siendo específico, que la parte superior de su cráneo, donde se situaría su cerebro, sea redonda, aparte de ser lógico porque esa zona de los cráneos es redonda, también puede hacer referencia a su mentalidad amable y clemente.

Lo siguiente a destacar son las formas angulares (2), que son las menos frecuentes en el diseño, lo cual es muy llamativo considerando que este personaje es uno de los jefes del juego y por ende debería tener más formas angulosas que denotaran su peligro, así que se podría concluir que la escasez de formas angulares es que Papyrus, a pesar de ser un jefe, no es tan amenazante como debería, aunque lo intente. Esta faceta de jefe se puede ejemplificar con las manos, las cuales usa para lanzar sus ataques de hueso.

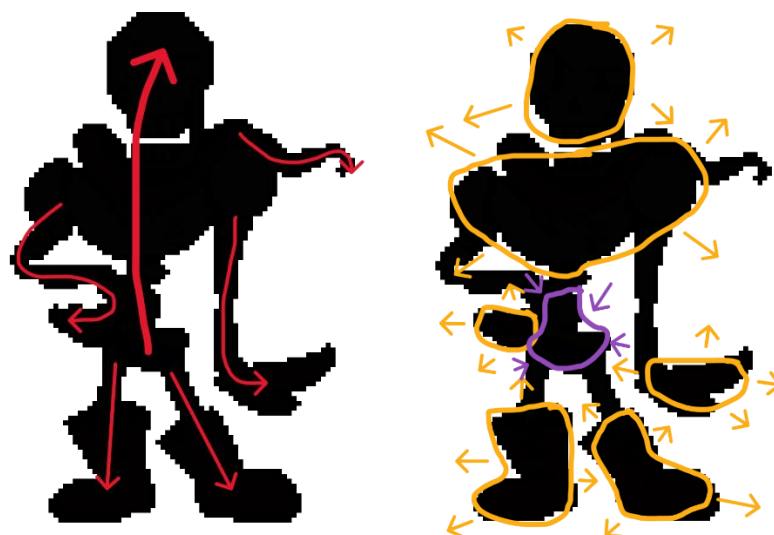
Por último, las figuras más frecuentes en el diseño son las cuadradas, aunque también son las más pequeñas en este. Esto tiene sentido cuando se interpretan como la representación de la disciplina y la fortaleza de Papyrus. Estos rasgos, que son los que se relacionan más con su capacidad de estrategia y su ingenio, son los que menos se muestran directamente en el juego, siendo opacados por su naturaleza de jefe y su optimismo infantil, y sin embargo son los que más se manifiestan de forma sutil en forma de puzles en el mundo y en forma de ataques en batalla. Con esta reflexión, se puede ver la relación de esta con el hecho de que las formas cuadradas, que expresan estabilidad y equilibrio, sean las más pequeñas en el diseño, pero que acaben siendo las más numerosas. Un ejemplo de esto serían sus extremidades y su columna vertebral, que son las partes de su diseño que menos atención reciben al ser tan delgadas, pero que también son las que componen la estructura de todo el diseño al ser las que unen todas las demás partes.

Todas estas formas son las que componen su silueta.

Figura 26: Silueta de Papyrus



Silueta de Papyrus e indicación de las formas grandes, medianas y pequeñas (1)



Indicación de la dirección de la forma (2) e indicación de las proporciones (3)

Fuente: Papyrus de Undertale (Fox, 2015) y elaboración propia

Como se ha establecido anteriormente, todo el foco del diseño se encuentra en la parte superior de su cuerpo, donde está la cabeza y el pecho, lo que se consigue concentrando las formas más grandes en esa zona (1) y agrandando las proporciones del torso y reduciendo las de la cadera (3). Todo esto, junto a su línea de acción que dirige la mirada del jugador hacia la parte superior (2), enfatiza mucho su pose confiada y casi narcisista relacionada al concepto de héroe y Guarda Real que muestra

Metodología de creación de personajes

en su primera aparición. Sin embargo, esta desproporción está compensada al exagerar también las proporciones de las manos y las botas (3), lo cual demuestra su maña a la hora de hacer puzzles u otras manualidades, sobre todo en el caso de las manos, y en combate. También es interesante recalcar el gran tamaño de la cabeza (3), puesto que también podría hacer referencia a su ingenio.

Figura 27: Paleta de color de Papyrus



Fuente: Papyrus de Undertale (Fox, 2015)

En cuanto a su paleta de colores, la gama de Papyrus es claramente cálida, reflejando la energía y cercanía emocional del personaje, además de hacer que destaque mucho frente al paisaje frío de Snowdin junto a su naturaleza extravagante y genere una relación complementaria con su hermano Sans, con quien se presenta y quien tiene colores más azules.

Sin embargo, también posee toques azules en el diseño, haciendo que su paleta de color se conforme de rojo, amarillo y azul, la cual es una triada de colores primarios muy usada en los cómics de superhéroes, lo que enfatiza sus aspiraciones heroicas.

Especificando en cada color, su predominante es el rojo, que resalta la confianza, la fuerza y la pasión, y, sin embargo, este rojo no es un rojo puro, sino que es un poco más anaranjado, lo que aporta un toque enérgico, amistoso y amable. El segundo color más presente es el amarillo, que en este caso se decantaría por los significados más relacionados con la jovialidad, la afectividad y la animación. El siguiente sería el azul,

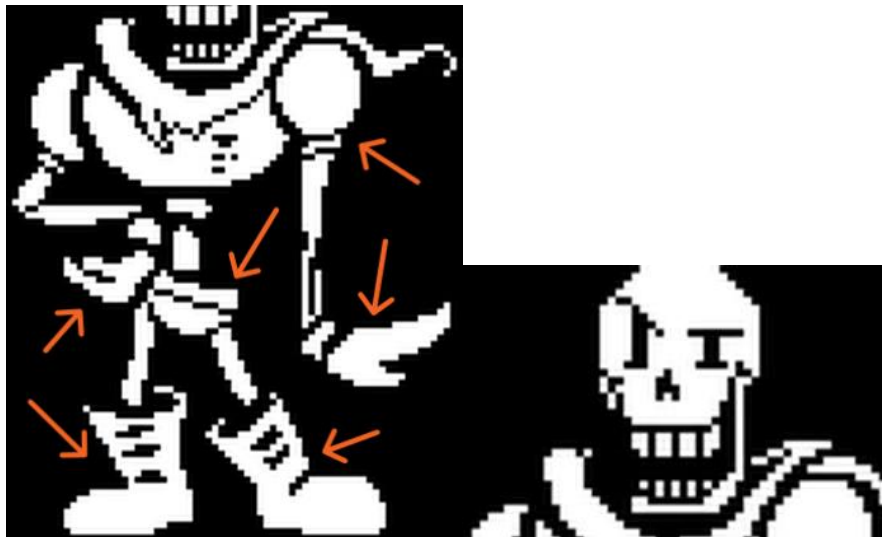
Metodología de creación de personajes

el menos presente, ya que aporta detalles relacionados a la fuerza de voluntad y, sobre todo, la esperanza. Estos tres colores son complementados con el blanco, que vendrían a ser la representación de la pureza y la inocencia de Papyrus.

Figura 28: Símbolos visuales de Papyrus



Diseño de Papyrus



Traje de batalla de Papyrus (1) y enfoque en el cráneo de esqueleto de Papyrus (2)

Fuente: Papyrus de Undertale (Fox, 2015) y elaboración propia

Finalizando este análisis con los símbolos visuales, Papyrus tiene dos sumamente importantes: su traje de batalla y el hecho de que sea un esqueleto.

Metodología de creación de personajes

Para empezar, es relevante comentar el detalle de que el traje de batalla está hecho a mano para una fiesta de disfraces a la que asistió semanas antes de los eventos del juego, traje que le gustó tanto que no se quita ni para ducharse. Lo primero es el traje en sí (1), que imita las armaduras de la Guardia Real, como las de la división Canina o la de Undyne, con añadidos como la capa tan característica de los superhéroes, lo cual hace de este símbolo la representación más clara de su aspiración de ser parte de la Guardia Real y de ser un héroe. Y luego está el hecho de que el traje esté hecho a mano y que aguanta semanas prácticamente impoluto mientras el que lo lleva salta, corre, cocina, construye puzles en la nieve, se electrocuta, pelea o se ducha, que es lo que menos salta a la vista, pero que es lo que más describe tanto el nivel de empeño que Papyrus le pone a sus proyectos como el nivel de sus habilidades manuales, ya que crear una armadura así él solo y que sea capaz de soportar durante semanas condiciones como la nieve, el agua, golpes en batalla o un choque eléctrico denota una gran destreza a la hora de fabricar o construir cosas, como por ejemplo sus puzles o sus ataques de batalla.

El segundo símbolo sería que Papyrus es un esqueleto, como se puede ver claramente en su cabeza, que es un cráneo (2). Los esqueletos se relacionan con la muerte y la decadencia, pero el personaje es una persona enérgica, alegre y, de hecho, de todos los monstruos jefes del juego es el más positivo frente a la vida, así que este símbolo puede usarse como una ironía o como un contraste, lo cual se repite mucho en el diseño de personajes de Undertale.

3.2. Creación de personajes

Una vez analizados ambos personajes, en esta sección se crearán dos personajes desde su narrativa hasta su diseño estético, los cuales se situarán en el mismo videojuego que los dos anteriores, es decir, Undertale.

En este caso, los dos personajes son un matrimonio de personajes, uno siendo un jefe secreto, Tawinig Eth, y el otro un NPC, Gamblin Eth (Anexo 2).

Nombre: Tawinig Eth

Papel: Jefe secreto de Waterfall

Metodología de creación de personajes

Sexo: Femenino

Raza: Estatua

Edad: Indeterminada

Educación: Indeterminada

Profesión: Indeterminada

Nivel económico: Medio

Apariencia física:

Figura 29: Apariencia física de Tawinig



Diseño de Tawinig en batalla y diseño de Tawinig en el mundo

Fuente: Elaboración propia

MBTI: ENFP

Temperamento: Melancólico

Eneatipo: Leal

Expresión oral: Su voz es susurrante, casi inaudible, como un eco que sale del orificio de una estatua. Suele canturrear tonadillas incomprensibles y de vez en cuando habla como si estuviera ausente en un sueño. Antes del accidente y la huida de su marido,

Metodología de creación de personajes

se decía que Tawinig charlaba dejando notar sus emociones en la entonación, pero que aun así era una sorpresa tanto lo elocuente que era como su amplio vocabulario.

Personalidad:

- **Valores y defectos:** Tawinig es muy sentimental y se caracteriza por su intensidad a la hora de expresar sus emociones y por dejarse llevar por ellas con mucha facilidad. Sus conocidos dicen de ella que suele tener la cabeza en las nubes, imaginando las vidas de los demás o soñando con el futuro, pero que era muy divertida a la hora de socializar con ella y que incluso, aun con su apariencia despistada, se podía tener una conversación profunda sobre temas complicados con ella, al menos hasta el accidente de su hijo y la disputa con su marido. Desde entonces ha sido atacada por diversos vaivenes emocionales abruptos, desde ataques de ira hasta crisis de llanto, hasta que un día dejó de emitir sonidos o de moverse, mirando al infinito y perdida en sus fantasías de volver a ver a su familia. Es muy sensible al frío por su corazón cálido.
- **Aspiraciones y sueños:** Lo único que quiere es que su familia vuelva a casa.
- **Miedos e inseguridades:** Tiene miedo de que su instinto tenga razón y que su hijo haya muerto en el Laboratorio y su marido haya dejado de quererla y la haya abandonado para siempre, o peor, haya fallecido en Snowdin o las Ruinas.
- **Autoimagen:** Se considera una mala madre y esposa, además de una idiota impulsiva, por lo que cree que no se merece nada más en la vida que esperar.
- **Ideas y posicionamientos frente al mundo:** Está bastante conforme con la política del reino, salvo por la transparencia del Laboratorio, puesto que de vez en cuando se reunía con otros familiares de voluntarios en los experimentos de la doctora Alphys sospechando que algo no iba bien. Antes de que todo se torciera en su vida le gustaba pensar que si le sonríes a la vida ella te sonríe de vuelta, pero ahora se ha dado cuenta de que ese pensamiento es infantil.
- **Aficiones y hobbies:** Antes le gustaba tejer y la jardinería, pero ahora ya no lo hace porque no le ve el sentido. También le gustaba escuchar música acústica, sobre todo a su marido tocando el contrabajo del salón, pero ahora no es capaz ni de ver el instrumento cubierto de polvo junto a la ventana. Ahora solo espera.

Metodología de creación de personajes

- **Vida afectiva:** Está enamorada de Gamblin, con quien está casada y mantenía una relación complementaria en la que él era el cerebro y ella el corazón. Aunque él esté desaparecido para ella, Tawinig lo sigue amando como cuando aún le podía ver, y sigue confiando en que volverá. Su hijo Phogni era su niño preciado, de quien estaba muy orgullosa por su carácter amable y su gran inteligencia, por lo que le destrozó especialmente tanto su terrible accidente como la decisión de Gamblin de darle su cuerpo a la doctora Alphys. En cuanto a la Científica Real, no sabe cómo sentirse al respecto. No quiere juzgarla porque jamás la ha visto, pero al meter la vida de su hijo en el asunto no puede evitar tenerle cierta desconfianza y culparla por no poder tener a su niño de vuelta. También se ha relacionado con los familiares de seres queridos que están en manos de la doctora, y con quien tiene una relación más estrecha es con Shyren debido a que viven cerca.

Biografía:

Su historia se va contando a través de las flores eco que van guiando al humano hacia su ubicación.

Se sabe que Tawinig tuvo un hijo que por un accidente acabó al borde de la muerte siendo muy pequeño, por lo que su marido le entregó su cuerpo a la doctora Alphys sin consultárselo a ella. Tuvieron una pelea muy dolorosa que acabó con él escapando de casa, dejándola sola. Estaba devastada hasta que recibió la llamada de Alphys anunciando la noticia de que su hijo se había recuperado y que volvería pronto a casa.

Sin embargo, estuvo esperando días a que apareciera o su hijo o alguna noticia de él, rebotante de esperanza, pero nadie vino. Le escribió cartas a la doctora, y conforme pasaba el tiempo los escritos iban escalando en la desesperación, navegando entre la ira, las lágrimas y, finalmente, la depresión.

Mientras tanto, en cuanto recibió la noticia de que su hijo iba a volver, fue a buscar a su marido para arreglar las cosas. Sabía que no estaría en Hotland, porque no soportaba el calor, así que comenzó su búsqueda por Snowdin. Tawinig no soportaba el frío, pero recorrió cada casa y calle del pueblo y buscó entre cada árbol y cueva del bosque, pero jamás lo halló. En una de sus búsquedas llegó tan lejos que la mitad de

Metodología de creación de personajes

su cuerpo se había congelado, así que nunca pudo llegar al final de Snowdin ni encontrar a su marido.

Ese día volvió a casa, sin marido y sin hijo, y viendo su hogar solitario y vacío escribió la última carta a la doctora, con un “Te estaré esperando en casa” escrito en ella, la cual se puede encontrar en la papelera del laboratorio. Desde entonces espera a que su familia regrese a casa, completamente inmóvil desde su jardín.

Cuando el humano llega a su jardín, se desarrollan tres finales para Tawinig dependiendo de la ruta en la que esté el jugador.

En una ruta genocida, el humano lleva la capa de su marido, cubierta del polvo de su cadáver. Al darse cuenta de que su marido está muerto, Tawinig deja caer un ataque de lágrimas que no puede dañar al jugador y se deja matar. Si no se acaba con su vida, ella se queda completamente inmóvil, como si hubiera perdido la vida. Se deja intuir que muere de pena, porque cuando el humano vuelve al jardín sólo queda un montoncito de polvo.

En una ruta neutral, el jugador lleva la carta del marido, la cual puede usar en el combate contra ella. Si se la guarda o no la ha conseguido, Tawinig simplemente seguirá esperando a que su familia vuelva a casa. Si en cambio se le entrega la carta, el combate acabará automáticamente y ella la leerá, dejando notar en su voz la ilusión que poco a poco va recuperando. Finalmente se va del jardín, deseosa de hacer otras cosas mientras espera a su marido.

En la ruta pacifista verdadera, se la puede ver junto a su marido y a su hijo convertido en amalgama en la entrada de su hogar, abrazándoles con lágrimas en los ojos porque por fin han vuelto a casa, y su espera puede finalmente tener un cierre.

Personaje por fuera:

- **Entorno:** Tawinig vive en Waterfall, un pequeño vecindario caracterizado por sus cascadas, sus lagos y su ambiente calmado y sereno, en contraposición a sus extravagantes habitantes, cada cual con su rareza particular. El periodo histórico es incierto, se debate sobre si es el 201X o el 21XX, pero se sabe que ha pasado mucho tiempo, tal vez milenios, desde la guerra entre humanos y

monstruos y el exilio de los monstruos en el subsuelo, aunque aún hay monstruos vivos que han vivido la guerra, y por ende el resentimiento de los monstruos contra los humanos sigue vigente. Tawinig comparte parte de ese resentimiento, aunque jamás hubiera visto a algún humano. Aunque, muy probablemente, en el fondo no le importe.

- **Imaginación moral:** Dentro del juego el concepto de la moralidad, del mal y el bien o de lo que se considera propio de un monstruo y lo que no es lo que define absolutamente todo, incluyendo sus personajes y entornos. Dentro del entorno los monstruos, en menor o mayor medida, tienen una aversión a los humanos porque ellos los consideran los malos y los crueles. Tawinig entra dentro de este grupo, pero mucho más movida por la inercia que por una motivación intrínseca. Antes sí que se había interesado por el tema algunas veces, debatiendo con su marido sobre si era lo correcto o no encerrarlos en el subsuelo, pero hoy en día no hay espacio en su mente para eso.
- **Limitaciones culturales:** Tawinig se adaptaba muy bien a las extrañas costumbres de sus vecinos, aunque, después de su tragedia, no ha vuelto a socializar con nadie. Durante su larga espera por la vuelta de su hijo, se le pasó por la cabeza irrumpir en el Laboratorio para buscarlo, pero sabía que habría sufrido graves consecuencias si se hubiera atrevido a allanar una institución del reino.
- **Entornos físicos:** Waterfall era el lugar ideal para vivir con su marido, puesto que Tawinig no puede vivir en el frío de Snowdin y él no puede soportar el calor de Hotland. Además, al ser una estatua, no era tan influenciada por el ambiente apacible y tranquilo de las cataratas o los lagos, y sí lo era por la personalidad extravagante de sus habitantes, por lo que era más expresiva y emocional. Sin embargo, la mitad de su cuerpo acabó congelada por sus constantes búsquedas a Snowdin, y está paralizada de ese lado. Ahora, completamente aislada y cubierta de plantas debido a la inmovilización, ha ido perdiendo la excentricidad de ser soñadora e impulsiva y se ha contagiado del sentimiento melancólico de Waterfall.
- **Entornos sociales:** Antes era bastante conocida en Waterfall, puesto que le gustaba socializar con los diversos monstruos que se iba encontrando en su

día a día, y congeniaban por su nivel de excentricidad, aunque cada uno lo expresara de manera distinta. Ahora, sin embargo, ya no sale de su jardín, y el único entorno en el que socializa es el que forma con su propia voz y las flores eco que ha ido cultivando.

- **Entornos personales:** Su marido Gamblin es uno de los monstruos que más ama en el subsuelo, con quien comparte una relación en la que complementan la expresión de cariño más honesta de ella y la capacidad de afrontar problemas de él. El otro monstruo que más adora es su hijo Phogni, de quien se siente muy orgullosa todos los días. Aún mantiene la esperanza de que ambos vuelvan a casa. Antiguamente mantenía una buena relación con todos los habitantes de Waterfall, pero la única que aún perdura hasta el día de hoy es la que tiene con Shyren, pues aparte de compartir cierto gusto musical, ambas aún siguen esperando a que sus seres queridos vuelvan del Laboratorio, así que comprenden la preocupación y la incertidumbre de la otra. Le solía escribir cartas a Alphys para preguntar por su hijo, pero llegó un momento en el que se rindió.
- **Nombres y sobrenombres:** Su nombre es un anagrama de “the waiting”, que se traduce como “la espera”.
- **Profesión y ocio:** Es ama de casa, y le gustaba tejer y escuchar la música de su marido, hasta que lo perdió junto a su razón de hacer esas cosas. Lo único que mantiene es la jardinería, aunque sea simplemente para cuidar su jardín de flores eco.
- **Religión y creencias:** Es fiel creyente de la profecía de la runa Delta, cuya leyenda le gusta escuchar de Gerson cuando le visita en su tienda, y confía en que el ángel les salve del subsuelo. Le gusta pensar que la felicidad siempre aguarda a quien mantiene la esperanza.
- **Diferentes inteligencias:** A pesar de parecer torpe, Tawinig demuestra siempre tener destreza en la comunicación, además de saber transmitir lo que siente a los demás, aunque estas habilidades se han ido oxidando cuanto menos uso les daba con el tiempo hasta acabar en prácticamente una discapacidad comunicativa. También es muy diestra en algunas artes manuales, como el crochet o la jardinería.

- **Actitudes, creencias y valores:** Si se pregunta a Tawinig “¿Quién eres?”, ella no responderá, no porque no sepa qué decir o cómo responder, sino porque la pregunta se habrá perdido en un mar de fantasías y pensamientos que recorren su mente. Con la suerte de que haya podido escuchar la pregunta, responderá que una mala madre. Si se le vuelve a preguntar, responderá que una mala esposa. Y si se vuelve a intentar preguntarle, empezará a llorar. Luego se recompondrá y pedirá que por favor no se perturbe su jardín. Si en cambio se le pregunta “¿Qué deseas lograr en el futuro?”, parecerá cobrar un momento de lucidez y responderá que desea volver a ver a su familia, así que seguirá esperando. Luego, volverá a estar perdida en sus pensamientos, murmurándole a las flores eco.
- **Espejo, mundo, autor:** Tawinig se ha enfrentado a varios sucesos que han influido en aquello en lo que se ha convertido. El primero fue cuando se enteró de que su marido dejó a su moribundo hijo en manos de una científica desconocida, lo que interpretó como una traición por parte de Gamblin a sí misma. El segundo fue la pelea conyugal, de la cual recuerda empezar ella cuando le reclama por qué entregó a su hijo a alguien desconocido. La pelea fue escalando hasta que Tawinig le dijo algo terrible a su marido, que ella ya no recuerda qué fue, y a la mañana siguiente él había desaparecido. Supuso que ya volvería cuando se calmara, pero no lo hizo por muchos días que pasaran. El tercer suceso fue cuando, ya medio congelada y encerrada en su jardín, recibe la carta de su marido, que interpreta como una señal que le asegura que va a volver.

Personaje por dentro:

- **Motivación:** Tawinig basa su espera en la esperanza.
- **Objeto de deseo:** Ella quiere que su familia vuelva a casa.
- **Decisiones:** Tawinig tomó tres decisiones que la llevaron hasta su situación actual. La primera fue ir a buscar a su marido a Snowdin, la segunda fue encerrarse en su jardín y esperar allí por tiempo indefinido hasta que a su familia se le ocurriera volver, y la tercera fue, una vez leída la carta, salir de su estado

Metodología de creación de personajes

estoico y volver a su vida anterior mientras no deja de esperar, pero esta vez haciendo algo con su vida.

- **Dilema:** Su dilema más grande fue, cuando se enteró de que su hijo se había recuperado de la muerte y que iba a volver, ir a buscar a su marido a Snowdin aun siendo el clima frío prácticamente mortal para ella. Era una batalla entre el anhelo de recuperar a su familia y la imposibilidad física de aguantar climas tan fríos.
- **Antagonismo:** Tawinig perdió la mitad de su cuerpo por intentar buscar a su marido, lo que la incapacitó y la dejó inmóvil en su jardín. Esto hizo que fuera perdiendo el contacto con el exterior hasta dejarla completamente aislada.

Una vez concluido el diseño narrativo, se continúa con el diseño estético.

Figura 30: Lenguaje de formas de Tawinig



Concept de batalla de Tawinig y diagrama de formas cuadradas (1)

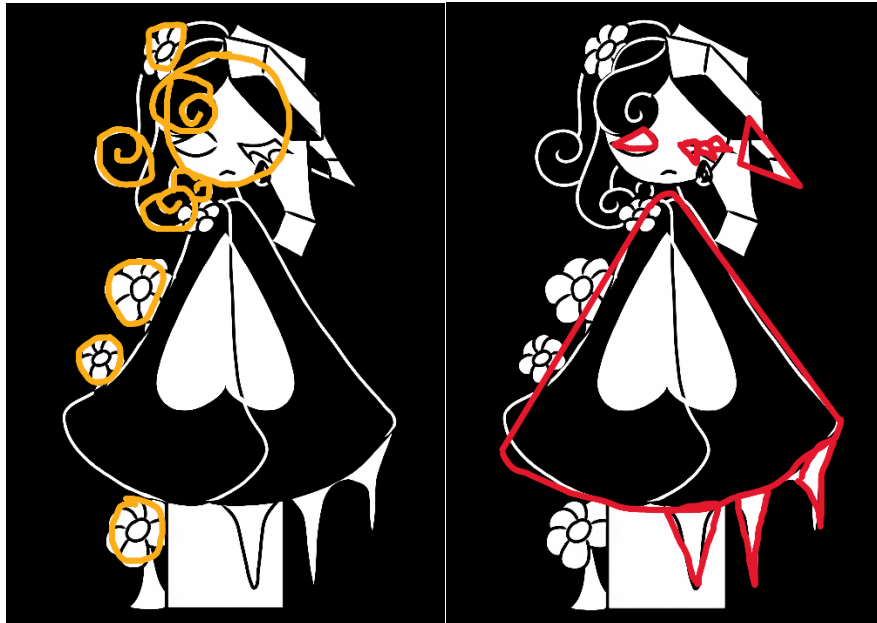


Diagrama de formas redondas (2) y diagrama de formas triangulares (3)

Fuente: Elaboración propia

Para empezar con el lenguaje de las formas, las menos frecuentes son las formas cuadradas (1), las cuales incluso se pueden mezclar con las triangulares en el caso del pelo congelado, siendo la única que es más clara y contundente la del pedestal. Esto es así para poder marcar la falta de estabilidad mental que sufre Tawinig por la pérdida de su familia.

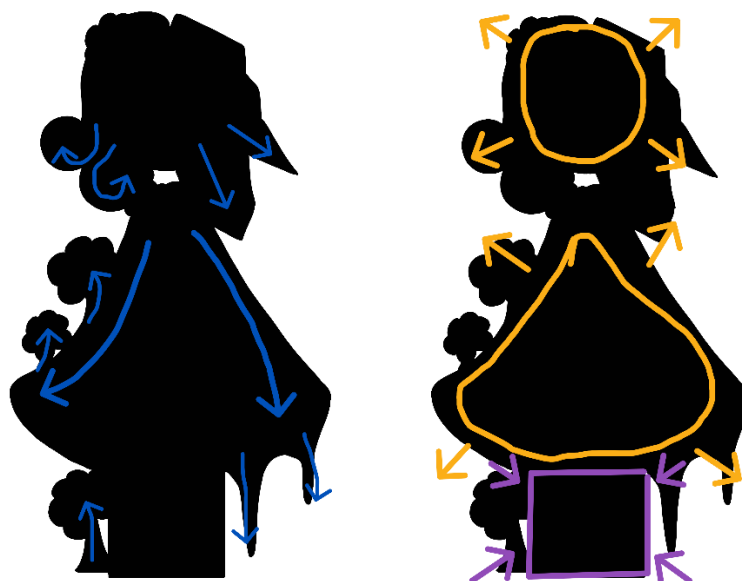
En el segundo caso se encuentran las formas redondas (2), que se concentran en la zona izquierda del personaje, como en los rulos del pelo o las flores eco. Esto pretende recordar a la personalidad más animada y amigable que tenía Tawinig antes de su encadenación de tragedias.

Por último, están las formas triangulares (3), siendo las más notables la de la capa, aunque esté bastante redondeada, y las de los carámbanos de hielo. La función principal de estas figuras es intuir la función de jefe secreto del personaje, y por eso la forma más grande del personaje es parte de este grupo, pero se camufla redondeándose, al igual que el resto de los elementos triangulares que también pasan desapercibidos entre otros tipos de figuras.

Figura 31: Silueta de Tawinig



Silueta de Tawinig e indicación de formas grandes, medianas y pequeñas (1)



Indicación de dirección (2) e indicación de proporciones (3)

Fuente: Elaboración propia

Lo primero que destaca en su silueta es la frontalidad y simetría de la misma, la cual es intencional para poder mostrar la expresividad que ha perdido Tawinig en su larga espera, puesto que, al oír las flores eco o a los habitantes de Waterfall, el jugador

Metodología de creación de personajes

esperaría a un personaje emocional y efusivo, pero se encontraría con una estatua que ha ido perdiendo su vitalidad.

Tratando el tema de la simetría, esta divide al personaje en dos mitades, las cuales se pueden ver en las líneas de dirección (2), donde las del lado izquierdo están mucho más curvadas que las del lado derecho, que son más rectas. El concepto de las dos mitades se irá explorando con más profundidad más adelante, pero en este aspecto ya se puede observar que cada lado representa un estado del personaje, en el que el más curvado y dinámico representa el antiguo yo de Tawinig, que era más vivaz y animado, y el más rígido y recto representa a su yo actual, que lo único que hace es esperar completamente quieta y rígida.

En cuanto al equilibrio de formas, lo que más cabe destacar es el tamaño del pedestal con respecto al resto del cuerpo, en especial la capa, ya que es la más grande y próxima a la base. Tanto en los tamaños de las formas (1) como en las proporciones (3), la base es demasiado pequeña para mantener con comodidad el resto del cuerpo, teniendo que hacer cierto esfuerzo para poder mantenerse en equilibrio encima. Esto simboliza, como se señaló en la forma del pedestal, la falta de equilibrio mental de Tawinig, quien ya no es capaz de seguir adelante con su vida.

Figura 32: Paleta de color de Tawinig



Concept de la paleta de color de Tawinig

Fuente: Elaboración propia

El personaje dividido a la mitad se contempla con mucha claridad en la paleta de color, ya que en la mitad izquierda se encuentran los colores cálidos, que expresan cercanía, y en la mitad derecha se reúnen los colores fríos, que se asocian con el frío. Estas dos polaridades se asocian con las dos personalidades de Tawinig, siendo respectivamente la antigua, con más vitalidad y emociones, y la actual, cada vez más helada e inerte.

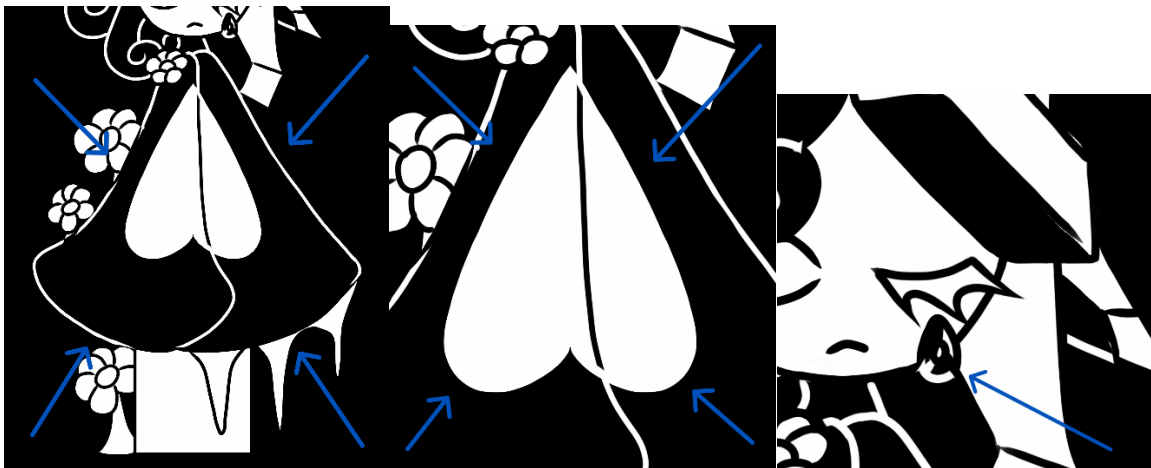
La paleta de color es complementaria, usando el naranja y el azul, para seguir remarcando este concepto de las dos mitades opuestas, diferenciándolas al representar cada una con un color.

En primer lugar, el naranja suele asociarse con la energía y la amistad, características más asociadas a su antiguo yo, que destaca por estar muy desaturados, lo que marca la lenta desaparición de esa versión de sí misma, y el azul se suele asociar mucho con la depresión, que definen a la perfección a su yo actual. Esta depresión también llega a afectar al lado izquierdo en forma de flores de eco.

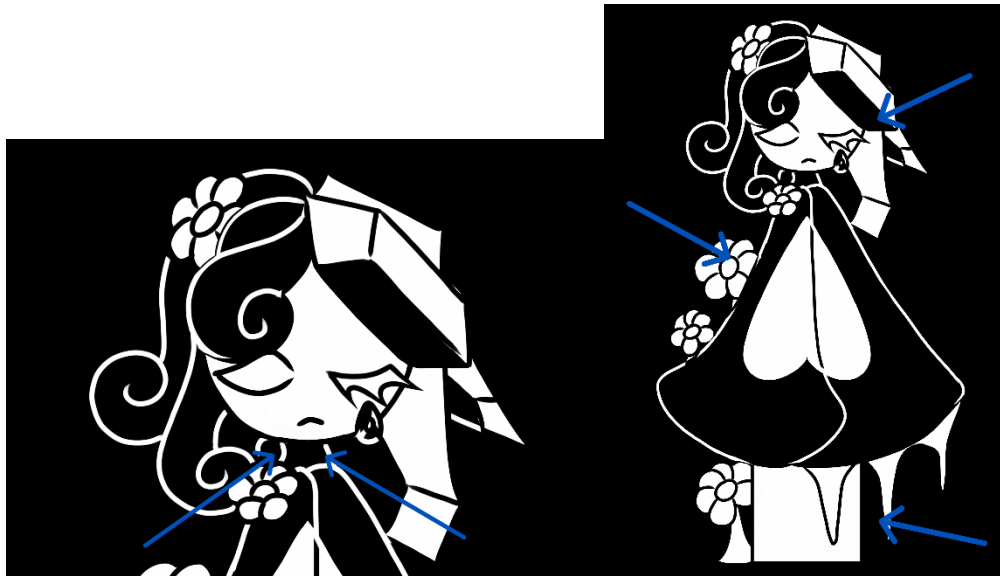
Figura 33: Símbolos visuales de Tawinig



Concept de batalla de Tawinig, congelación (1) y flores eco (2)



Capa (3), corazón (4) y lágrima (5)



Cabeza flotante (6) y estatua (7)

Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, cabe aclarar por qué el diseño de este personaje se compone de dos mitades. Un evento importante en su historia que supone el punto de inflexión que la acaba confinando en su jardín es cuando acaba congelándose en Snowdin. Esta congelación (1) acaba invadiendo la mitad de su cuerpo, lo que acaba dejándola incapaz de mover esa zona. Este estado se ha pensado como una metáfora visual de cómo su depresión por la tragedia acaba consumiendo lo que queda de ella hasta dejarla como una cáscara vacía de lo que era antaño, incapaz de hacer nada salvo tratar de tener esperanza.

Relacionado con el estado mental de Tawinig, hay un elemento que resalta en la mitad “sana” del personaje casi como un parásito, que son las flores eco (2). Dentro del universo de Undertale, las flores eco son un tipo de planta que repite lo último que ha escuchado, por lo que Tawinig las cultiva en su jardín como sustituto de los monstruos para charlar. Que estas flores estén enraizadas en la mitad que no está congelada es, junto al hielo, otra demostración de su pésima salud mental y de cómo ese estado va parasitándola poco a poco.

El tercer elemento relacionado con este tema es la capa (3), que cubre todo el cuerpo del personaje. Este tipo de capa se suele usar para ocultar lo que hay debajo, por lo que en Tawinig se usa para tapar su cuerpo, o más concretamente su corazón, para

Metodología de creación de personajes

recrear que no existe, lo que aporta otra capa más al tema de desvanecer su personalidad llena de sentimientos y emociones intensas.

Sin embargo, y hablando del corazón (4), aún se puede notar su brillo a través de la capa, haciendo notar su presencia, lo que simboliza la esperanza del personaje que aún no ha perdido de que su familia vuelva a casa.

Por último, dentro del tema de la depresión, la lágrima congelada (5) representa la última emoción que pudo soltar en ese lado de su cara.

Lo siguiente es su cabeza (6), la cual flota. Esto es para dar a entender que siempre tiene la cabeza en las nubes.

Y, para terminar, queda explicar la ironía detrás de que sea una estatua (7), la cual se aplica a su yo de antes del accidente de su hijo y la huida de su marido, puesto que las estatuas se caracterizan por ser una impresión de un momento, lo que involucra que sólo pueden expresar una emoción, todo lo contrario a Tawinig, que precisamente era conocida por pasar de una emoción a otra en segundos. Sin embargo, después de todos los infortunios que ocurrieron, poco a poco se va convirtiendo en una estatua de verdad, lo que curiosamente refuerza la ironía, ya que, al ir perdiendo a su yo real debido al dolor y la depresión, se va pareciendo cada vez más a lo que representa su especie.

Y, una vez finalizado el diseño estético, este sería el resultado final de Tawinig:

Figura 34: *Diseño final de Tawinig*



Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones

Una vez hechos tanto el análisis de personajes ya existentes como la creación de unos originales, los resultados han dado las siguientes conclusiones sobre cómo aplicar el método establecido:

- Los personajes se distinguen principalmente por unas pocas características generales que luego se van desarrollando y especializando a lo largo del análisis, y dichas características son más tarde las que forman la base del diseño estético. Por ejemplo, Papyrus se caracteriza por su inocencia, sus habilidades y su aspiración de ser un héroe, y estas características se van repitiendo y adaptando a lo largo del análisis narrativo, aparte de aparecer en muchos elementos del diseño estético. Luego se ha aplicado en la creación de los nuevos personajes y han dado resultados muy parecidos, poniendo de ejemplo a Tawinig y su expresividad, la cual se manifiesta en varias partes de su desarrollo narrativo y es la protagonista junto a su desaparición del diseño estético.
- Dentro de un mismo videojuego los personajes deben seguir ciertas reglas para poder coexistir dentro de un mismo universo, tanto en el diseño narrativo como estético. Un ejemplo en el diseño narrativo de Undertale sería que los personajes sólo deben tener la información necesaria e imprescindible para la historia, por lo que edades, nivel de educación u orígenes suelen ser obviados. Y el ejemplo más evidente en el diseño narrativo es que las especies de cada monstruo suelen hacer ironía de alguna característica importante del personaje.

Estas conclusiones han sido clave a la hora de elaborar el método de creación de personajes, puesto que ofrecen una guía para poder diseñar su narrativa y su estética de forma coherente tanto consigo mismos como con el resto de los personajes de su obra. Sin embargo, aplicados de forma inflexible o poco razonada pueden suponer una gran limitación que perjudica todo el método, ya que pueden suponer que el personaje se haga unidimensional o que las características y las reglas no coexistan bien las unas con las otras o con las características y reglas de su videojuego.

Pero, aún con las conclusiones mencionadas anteriormente, en esta investigación no se ha llegado a una conclusión final clara, y se necesitaría más tiempo para seguir

Metodología de creación de personajes

investigando acerca de la cuestión, puesto que en este trabajo no está planteada la investigación cualitativa para demostrar que el método es realmente eficaz para diseñar personajes atractivos e interesantes para el jugador, y solamente buscaba la metodología de creación en sí. Sin embargo, con el fin de poder afirmar la hipótesis con rotundidad, el desarrollo de esta investigación se utilizará para investigaciones futuras.

5. Bibliografía

- Albores-Gallo, L., Márquez-Caraveo, M. E., & Estañol, B. (2003). ¿Qué es el temperamento? El retorno de un concepto ancestral. *Salud Mental*, 26(3), 16-26.
- Arroyo, E. (2024). *Character Design: Un seminario enfocado a la creación de personajes*.
- Cortés, J. (2024, febrero 11). 19 Principios del Diseño de Personajes ❤️ notodoanimacion.es. *Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales*. <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>
- Galán Fajardo, H. M. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. <http://hdl.handle.net/10016/5554>
- Galindo, L. A. M. (2018). El cine negro: Sus arquetipos de personajes a través de una nueva clasificación. *Pontificia Universidad Javeriana*.
- Gareca Hurtado, R. (2011, noviembre 4). *PERCEPCIONES DEL COLOR. TEORÍA DEL COLOR*. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/1473>
- Gorcakova Barga, S. (2019). *CHEMTRAILS. Concept art para serie de animación 2D* [Proyecto/Trabajo fin de carrera/grado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/128858>
- Hedges, P. (2004). *Conoce tu personalidad*. Editorial HISPANO EUROPEA.
- Heussner, T., Kristen, T., Brandes, J., & Lemay, A. (2015). *The game narrative toolbox*. Focal Press/Taylor & Francis Group.
- Lile, S. (2021, diciembre 3). *Símbolos y significados: 40 símbolos para crear tu contenido*. <https://visme.co/blog/es/simbolos-visuales/>
- Márquez, D. (2015). *Identificación del uso de símbolos en las Artes Visuales*. prezi.com. <https://prezi.com/3lispwjdz3vd/identificacion-del-uso-de-simbolos-en-las-artes-visuales/>
- Martín, S. H. (2020). Elementos y temperamentos hipocráticos en la Fábula de Polifemo y Galatea de Luis de Góngora. *Universidad de Salamanca*.

Metodología de creación de personajes

McKee, R. (2022). *El personaje: El arte de crear personajes en la página, el escenario y la pantalla*. ALBA Editorial.

Mesías Orbes, Á. D. (2020). *El eneagrama como herramienta de creación de personaje para bailarines*.
<http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/24474>

Mora, V. M. M., & Electivo, B. (s. f.). *Psicología del color y la forma*.

Oliván, A. (2021). *Narrativa en Videojuegos I 3º Sesión: Avatares, Donald Trump y otras disonancias ludonarrativas*.

Zelanski, P., & Fisher, M. P. (2001). *Color*. Ediciones AKAL.

6. Ludografía

Bocquelet, B. (Director). (2008, 2019). *El asombroso mundo de Gumball*. Cartoon Network.

Campbell, M. (Director). (2006). *Casino Royale*. Columbia Pictures.

Casarosa, E. (Director). (2021). *Luca*. Walt Disney Studios.

Cawthon, S. (2014). *Five Nights at Freddy's 2* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].

Clements, R., & Musker, J. (Directores). (2016). *Vaiana*. Walt Disney Studios.

Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter y la Piedra Filosofal* [Fantasía, Aventuras]. Warner Bros. Pictures.

Dindal, M. (Director). (2000). *El Emperador y sus locuras*. Walt Disney Studios.

Docter, P., & del Carmen, R. (Directores). (2015). *Intensamente*. Walt Disney Studios.

Doyle, A. C. (1887). *Un estudio en escarlata*. Ward Lock.

Dr. Seuss. (1957). *¡Cómo el Grinch robó la Navidad!* Random House.

etherane. (2018). *Hello Charlotte Episode 3: Childhood's End* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].

Fox, T. (2015). *Undertale* (Versión de Windows) [Juego de Windows].

Future Cat. (2020). *OneShot* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].

Game Freak. (2022). *Pokémon Escarlata y Pokémon Púrpura* (versión de Switch) [Juego de Switch].

Greno, N., & Howard, B. (Directores). (2010). *Enredados*. Walt Disney Studios.

Hempuli. (2019). *Baba is You* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].

Hirsch, A. (Director). (2012, 2016). *Gravity Falls*.

Homero. (VII). *La Odisea*.

Howard, B., & Bush, J. (Directores). (2021). *Encanto*. Walt Disney Studios.

Metodología de creación de personajes

- Jackson, P. (Director). (2001). *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. New Line Cinema.
- Jackson, W., Luske, H., & Geronimi, C. (Directores). (1953). *Peter Pan*.
- Lorre, C., & Prady, B. (Directores). (2007, 2019). *Big Bang Theory*.
- Lucas, G. (Director). (1997). *Star Wars: Episodio IV - Una Nueva Esperanza*.
- McCracken, C. (Director). (1998, 2005). *Las Supernenas*. Warner Bros. Television.
- Miyazaki, H. (Director). (1998). *Mi vecino Totoro*. Toho.
- Murakami, G. (Director). (2003, 2006). *Teen Titans*. Warner Bros. Television.
- Nintendo EAD. (1988). *Super Mario Bros. 3* (versión de Famicom) [Juego de Famicom].
- Nomada Studio. (2018). *Gris* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].
- Playdead. (2010). *Limbo* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].
- Sketchbook, I. (2021). *Sketchbook Pro* [Software]. Sketchbook, Inc.
- Sugar, R. (Director). (2013, 2019). *Steven Universe*. Cartoon Network.
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* (versión de ordenador) [Juego de ordenador].
- Tolkien, J. R. R. (1954). *El Señor de los Anillos*. George Allen & Unwin.
- Ward, P. (Director). (2010, 2018). *Hora de Aventuras*. Warner Bros. Television.
- Wood, A., & Davenport, A. (Directores). (1997, 2018). *Teletubbies*. BBC Two.
- Zemeckis, R. (Director). (1998). *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Buena Vista Pictures Distribution, Inc.

7. Anexos

7.1. Anexo 1: Análisis de Alphys

Nombre: Alphys

Papel: Adyuvante

Sexo: Mujer

Raza: Dinosaurio

Edad: Indeterminada

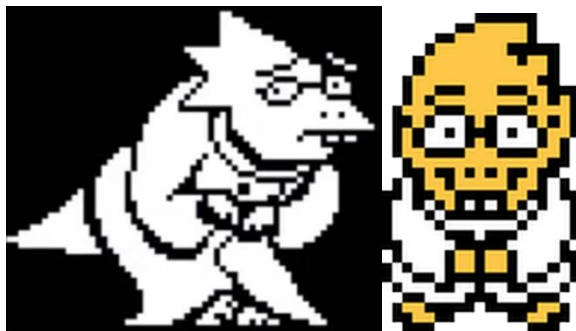
Educación: Superior

Profesión: Científica Real

Nivel económico: Alto

Apariencia física:

Figura 35: Apariencia física de Alphys



Sprite de Alphys en batalla y Sprite de Alphys en el mundo

Fuente: Alphys de Undertale (Fox, 2015)

MBTI: INFP

Temperamento: Melancólico

Eneatipo: Romántico/Investigador

Expresión oral: Nerviosa. Suele sobrexplacar mucho las cosas y tartamudear cuando se altera, seguido de risas y silencios incómodos.

Personalidad:

- **Valores y defectos:** Es tímida y cobarde, pero también es una genio, habilidosa en la ciencia y la tecnología. No sabe hablar con la gente y tiende a perder el control de la situación muy a menudo. También es una gran fanática del anime y el manga, aunque los hace pasar como historia humana verídica. Sin embargo, también tiene una faceta depresiva y autodestructiva, puesto que es carcomida por el remordimiento, se culpa a sí misma por todo y no es capaz de perdonarse por errores del pasado. Por ello, es propensa al suicidio.
- **Aspiraciones y sueños:** Alphys quiere ser de utilidad para el subsuelo desde su posición de Científica Real.
- **Miedos e inseguridades:** Su mayor miedo es que sus seres queridos y los familiares de sus experimentos descubran el secreto de las amalgamas y el Verdadero Laboratorio. No le gusta nada de ella misma.
- **Autoimagen:** Se considera basura.
- **Ideas y posicionamientos frente al mundo:** Al ser Científica Real trabaja muy cerca del rey Agore, por lo que le apoya bastante y trata de cumplir sus exigencias tales como crear una máquina cazadora de humanos o lograr que los monstruos tengan determinación.
- **Aficiones y hobbies:** Le encanta ver anime y leer manga. También fabrica inventos y tiene habilidades de hackeo.
- **Vida afectiva:** Su relación más cercana es con Mettaton, un fantasma al que ayudó con su sueño de ser una estrella al construirle un cuerpo de robot y que ahora es su amigo. Está enamorada de Undyne, a quien admira mucho, pero no cree ser suficiente para alguien tan increíble, y suele alterarse mucho en su presencia. El rey Asgore es su jefe, y antiguamente estaba enamorada de él. Parece que tiene relación con Flowey aparte de ser su creación formada por un experimento con la determinación, y también hay ciertas pistas de que conoce a Sans y de que él la ayuda de vez en cuando. Aunque no tiene relación directa con el anterior Científico Real, W. D. Gaster, su legado le estableció unas expectativas que la marcaron a la hora de realizar sus experimentos.

Biografía:

Metodología de creación de personajes

El evento más antiguo que se conoce de Alphys fue cuando ayudó a Mettaton construyéndole un cuerpo mecánico para que pudiera ser una estrella. Poco después lo modifica añadiéndole funciones antihumanos para impresionar a Asgore, y así se convierte en Científica Real, un puesto que quedó vacante tras la desaparición del doctor W. D. Gaster.

Su trabajo era continuar las investigaciones del anterior Científico Real sobre el poder del alma, lo cual la llevó a inyectar determinación en una flor recogida del jardín del rey Asgore, formando así a Flowey. Además, para probar el poder de la determinación para hacer que las almas de los monstruos perdurasen después de la muerte, reunió a todos los monstruos moribundos del subsuelo y les prometió a sus familias que les devolvería el polvo para los funerales. Pero, en un extraño giro de acontecimientos, al inyectarles la determinación los monstruos comatosos se recuperaron de su estado, así que Alphys llamó a las familias para anunciarles el milagro y que sus seres queridos volverían sanos y salvos a casa al día siguiente. Sin embargo, sus cuerpos no soportaron la determinación por mucho tiempo, y los monstruos acabaron fusionándose los unos con los otros, formando lo conocido como amalgamas. Alphys, horrorizada por el resultado, las encerró en el Verdadero Laboratorio. Las cartas de los familiares, preocupados y furiosos, no paraban de llegar preguntándole cuándo volverían sus seres queridos, pero Alphys las ignoraba, no sin que antes le provocasen una gran angustia. Debido a este suceso comenzaron sus depresiones e ideaciones suicidas, llevándola a intentar saltar al abismo del vertedero, en donde conoció a Undyne, haciéndose amigas desde entonces.

Tiempo después, a través de las cámaras, pudo ver a un humano saliendo de las Ruinas, y al principio iba a detenerle, pero mientras le observaba en la pantalla le tomó cariño, así que le siguió por las cámaras durante todo su viaje hasta que llegó al laboratorio.

Ahí se presenta, agitada porque no le dio tiempo a recoger o a estar más presentable, y le avisa del robot Mettaton, a quien intentó quitarle las funciones de cazar humanos, pero sólo logró que fuera una máquina invencible y sedienta de sangre. Entonces el susodicho robot aparece e inicia un concurso de preguntas mortal, en el cual Alphys ayuda al humano chivándole las respuestas correctas, lo que demuestra su

Metodología de creación de personajes

inteligencia, pues es capaz de responder preguntas complicadas en segundos. Cuando Mettaton se entera de que Alphys está haciendo trampas, gracias a que ella responde demasiado entusiasmada a una pregunta sobre su videojuego favorito, declara el concurso como nulo después de hacer una pregunta sobre de quién está enamorada para avergonzarla.

Después de esto, Alphys le hace unas mejoras al teléfono anticuado del humano, añadiéndole cajas para guardar los objetos, una pistola, un jet pack, un desactivador de bombas y demás artilugios, además de registrarle en las redes sociales del subsuelo y agregar su número de teléfono.

A través de Hotland ella estará ayudando por teléfono hackeando la base de datos para neutralizar las trampas que hay por el camino, incluyendo las secciones del programa de Mettaton, para las cuales sirven las actualizaciones del teléfono y que, en caso de fallar, Alphys se culpará a sí misma. También saltarán notificaciones de sus estados en las redes sociales, que terminan cuando ella se da cuenta de que el humano las está leyendo. También guía al humano a través del Núcleo, pero con más problemas debido a la distribución cambiante del lugar.

Una vez llegado al enfrentamiento contra Mettaton, este dirá que Alphys colocó las trampas, reactivó los puzles y colocó al robot como el antagonista de la zona para poder insertarse en la aventura del humano, dando la impresión de que le ayuda y así poder sentirse más útil. Después de la traición de Mettaton hacia Alphys inicia su batalla, en la que ella le indica que detrás del robot hay un interruptor que lo hace vulnerable a ataques. Al finalizar la batalla, si el robot no es destruido, Alphys se tranquilizará al ver que sólo se ha quedado sin baterías.

Antes de que el humano suba al ascensor hacia Nuevo Hogar, Alphys se disculpa por haber sido deshonesto con él, y le informa que para volver a la superficie tiene que matar a Asgore y tomar su alma.

En la ruta neutral hay dos finales para Alphys: o desaparece, dejando a Undyne y Mettaton preocupados por si ha acabado con su vida, o sigue viva y está buscando una manera alternativa de salir del subsuelo, aunque Undyne nota que está molesta por algo.

Metodología de creación de personajes

En la ruta genocida, Undyne le pide a Alphys que evacúe a todos los monstruos del subsuelo que quedan con vida, dejándolos en el Verdadero Laboratorio, pero fracasa con algunos como Muffet o Burgerpants.

Si se completa la ruta genocida, sus esfuerzos son en vano porque el universo entero es destruido. Si se aborta la ruta genocida al no matar a los monstruos de Hotland y el Núcleo, Alphys es seleccionada para liderar a los supervivientes. En la llamada del final, ella le expresa su odio al humano, pero que gracias a sus acciones tuvo que mejorar como persona para poder ser una buena líder, sin embargo, se lamenta porque debió matarle cuando tuvo la oportunidad.

En la ruta pacifista verdadera, ocurre la cita con Alphys, que inicia con la petición de Undyne de llevarle una carta a su laboratorio. Al principio piensa que es otra carta de un familiar enfurecido de las amalgamas, pero después de leerla se piensa que la mandó el humano y acepta ir a una cita con él. Alphys le lleva a su lugar favorito, el vertedero, y allí ve a Undyne a lo lejos, por lo que se esconde en un cubo de basura. Después de que se va, Alphys revela sus sentimientos por ella y también nos confiesa sus inseguridades, que no le gusta ser ella misma y que considera que hace a la gente más feliz si es lo que los demás quieren que sea. Pero entonces se da cuenta de que de esa manera sólo siente miedo de que lo demás descubran la verdad por cuenta propia, así que practica con el humano lo que le va a decir a Undyne, pero se empieza a alterar y grita sus sentimientos completamente desquiciada, lo cual Undyne escucha. Entonces Alphys empieza a decirle toda la verdad, sobre sus mentiras y su necesidad de impresionarla, pero Undyne no la aprecia por ello, sino por su pasión y capacidad de análisis, así que manda a Papyrus para que le haga un entrenamiento para subir su autoestima.

Una vez que acaba, mandan al humano para verla en su laboratorio, en el cual encuentra una nota de Alphys en la que aclara que va a enfrentar su propio miedo y errores, por lo que, para saber la verdad, sólo hay que bajar por el ascensor. El humano lo hace, pero el ascensor pierde energía y empieza a caer, acabando en el Verdadero Laboratorio.

Metodología de creación de personajes

Durante su recorrido por el laboratorio para reestablecer la energía del ascensor, se va explicando toda la historia de los experimentos con las amalgamas a través de las entradas de Alphys, y el humano se encuentra con ella al final de todo, donde nos afirma que va a devolver a las amalgamas a sus hogares y contará la verdad de lo ocurrido a todo el mundo, aunque vaya a ser difícil.

En el final de la ruta pacifista verdadera, sale del subsuelo junto a todos los monstruos y en los créditos se la puede ver en la playa con Undyne.

Personaje por fuera:

- **Entorno:** Alphys vive en Hotland, que forma parte de la capital del subsuelo, el cual se caracteriza por su mar de lava y por ser el sitio donde se encuentra el Núcleo, el generador de energía del subsuelo fabricado por el doctor W. D. Gaster que revolucionó la vida de los monstruos permitiéndoles vivir allí. Se caracteriza por ser una ciudad llena de admiradores de Mettaton, por lo que la matanza de humanos se considera material de entretenimiento allí. El periodo histórico es incierto, se debate sobre si es el 201X o el 21XX, pero se sabe que ha pasado mucho tiempo, tal vez milenios, desde la guerra entre humanos y monstruos y el exilio de los monstruos en el subsuelo, aunque aún hay monstruos vivos que han vivido la guerra.
- **Imaginación moral:** Dentro del juego el concepto de la moralidad, del mal y el bien o de lo que se considera propio de un monstruo y lo que no es lo que define absolutamente todo, incluyendo sus personajes y entornos. Dentro del entorno los monstruos, en menor o mayor medida, tienen una aversión a los humanos porque ellos los consideran los malos y los crueles. Sin embargo, Alphys, influenciada por el anime y al haber observado de primera mano las aventuras del humano, los admira e investiga sus almas como parte de su trabajo. De hecho, ella es la que se considera un monstruo de verdad por el suceso de las amalgamas, así que no le cuesta creer que un humano sea mejor que ella.
- **Limitaciones culturales:** Como Científica Real, Alphys se ve presionada para dar soluciones a problemas cuyas consecuencias son colosales, como la disolución de la barrera que los separa de la superficie. Se espera de ella que

sea igual o mejor que el doctor W. D. Gaster y que continúe con la misma calidad su investigación sobre la determinación y las almas, y no puede fallar en sus experimentos. Esta presión es la que le ha generado la depresión y ansiedad que tanto la caracterizan.

- **Entornos físicos:** No parece que el calor de Hotland le afecte físicamente a Alphys, tal vez por su piel tan dura y porque es un reptil, pero sí que le afecta a nivel social, ya que amigos como Undyne no pueden pisar Hotland sin acabar secándose y deshidratándose.
- **Entornos sociales:** Alphys es la Científica Real, por lo que tiene conexión directa a nivel laboral tanto con la Guardia Real como con el rey Asgore. Sin embargo, este puesto le ha causado tanto daño psicológico que en muchos finales del juego ella dimite.
- **Entornos personales:** Su relación más estrecha es con Undyne gracias sus sentimientos por ella, a pesar de que la Capitana no pueda ir a visitarla por el calor de Hotland, pero se ven en el vertedero. Se suele poner nerviosa ante su simple mención y tartamudea y suelta incoherencias cuando está junto a ella. Lo que no sabe es que Undyne le corresponde y actúa igual que ella, pero de manera mucho más explosiva y agresiva. También tiene una relación muy cercana de amistad con Mettaton por la mutua ayuda que se proporcionan, a pesar de que en el juego se enfrenten por el humano. Mettaton, por su parte, está muy agradecido con ella por darle su cuerpo, pero fue perdiendo el contacto después de lanzarse al estrellato. Con el rey Asgore tuvo un enamoramiento que superó al enamorarse de Undyne y ahora lo aprecia mucho como amigo y jefe. Admira mucho al humano desde que lo sigue con las cámaras y trata de ayudarlo siempre que puede, aunque tenga que poner las trampas ella misma. Con Papyrus mantiene una relación por internet, aunque no sabe quién es en la vida real, y se sabe que conoce a Sans.
- **Nombres y sobrenombres:** El nombre de Alphys es un anagrama de la frase “shy pal”, que significa “colega tímido”.
- **Profesión y ocio:** Alphys es la Científica Real, que se encarga de las investigaciones sobre la determinación y el alma, además de crear inventos como Mettaton. Aparte de eso, le gusta ir a pasear al vertedero y, sobre todo,

Metodología de creación de personajes

leer mangas, ver anime y jugar videojuegos japoneses, como las novelas visuales.

- **Religión y creencias:** Cree que es mejor una mentira que haga a las personas felices que una verdad que haga daño a todos.
- **Diferentes inteligencias:** A pesar de ser tan inteligente, no posee habilidades sociales ni inteligencia emocional, es decir, es una ermitaña que se altera al hablar con la gente y una impulsiva que es constantemente guiada por sus emociones.
- **Actitudes, creencias y valores:** Si se le pregunta a Alphys “¿Quién eres?”, ella respondería que es la Científica Real del rey Asgore, pero que también es una basura, una mentirosa y una cobarde.
- **Espejo, mundo, autor:** De puertas para afuera del laboratorio, todos los monstruos piensan que sus familiares están bien, y que la Científica Real los mantiene en las instalaciones por un motivo que no comprenden, por lo que le escriben cartas preguntando por ellos. Pero Alphys sabe que eso no es cierto, puesto que esos seres queridos se han convertido en fusiones inestables conocidas como amalgamas, y cree por completo que ellas la resienten por haberlas convertido en eso, aunque la realidad sea que las amalgamas sólo son capaces de pensar en comida, algún que otro recuerdo y en volver a casa.

Personaje por dentro:

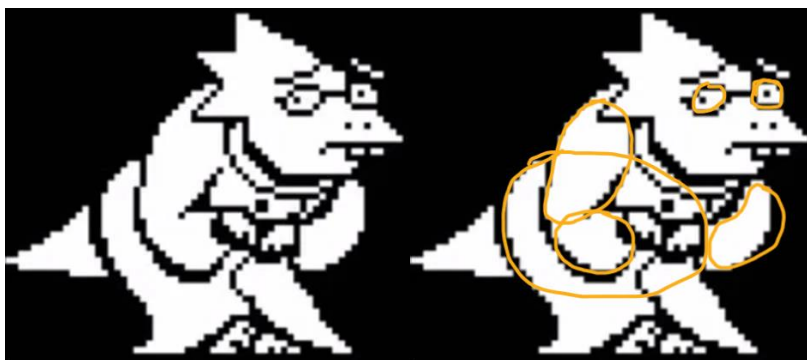
- **Motivación:** Alphys se mueve en base al miedo y otros impulsos emocionales.
- **Objeto de deseo:** Ella quiere ser alguien útil y dejar de sentirse como una basura
- **Decisiones:** La decisión que más la ha marcado son la de ocultar a las amalgamas en el laboratorio, ocultando su existencia de todo el mundo, lo que le ha provocado la angustia y depresión que marca su personalidad ansiosa, retraída y cobarde.
- **Dilema:** El dilema al que se somete Alphys enfrenta la felicidad de la ignorancia que otorga la mentira con la culpabilidad que le provoca al mentiroso mantenerla, o el dolor y el odio que genera la verdad con la satisfacción de haber hecho lo correcto.

Metodología de creación de personajes

- **Antagonismo:** Alphys es muy consciente de que, si revela la verdad de las amalgamas, los familiares de estas volcarán todo su dolor e impotencia en ella, convirtiéndola en un chivo expiatorio por su traición y sus mentiras, además de la decepción que sus propios seres queridos sentirían por ella por verla capaz de tales atrocidades. Sin embargo, la otra alternativa es vivir sufriendo por el remordimiento de las amalgamas y el estrés de las cartas, pero no sufrir por el rechazo de los demás gracias a su ignorancia.

Tras hacer el análisis narrativo, se procede a hacer el análisis de su diseño estético.

Figura 36: Lenguaje de formas de Alphys



Sprite de batalla de Alphys y diagrama de formas redondas (1)



Diagrama de formas triangulares (2) y diagrama de formas cuadradas (3)

Fuente: Alphys de Undertale (Fox, 2015) y elaboración propia

Para empezar, con respecto al lenguaje de formas, Alphys tiene un equilibrio similar entre formas triangulares y redondas, con solamente un detalle cuadrado en los dientes (3).

Metodología de creación de personajes

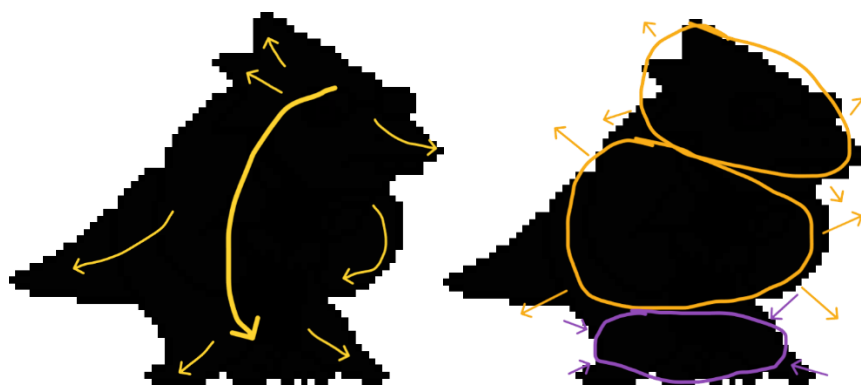
Un detalle interesante con respecto a las formas redondas y triangulares es que las redondas (1) se concentran exclusivamente en las formas del cuerpo que están cubiertas por la bata, a pesar de que las triangulares (2) son las que predominan en las partes del cuerpo expuestas, como la cabeza, el morro y la cola, dando la ilusión de que la bata redondea el cuerpo angular de Alphys. Esto, a nivel narrativo, podría ser porque Alphys usa la bata, que podría simbolizar sus mentiras y cobardía, para ocultar su yo real, el que ella considera peligroso, y hacerlo aparentar más amigable.

También es curiosa la falta de formas cuadradas en el diseño, puesto que tiene relación con la falta de estabilidad, equilibrio y fuerza que tiene Alphys emocionalmente.

Figura 37: Silueta de Alphys



Silueta de Alphys e indicación de las formas grandes, medianas y pequeñas (1)



Indicación de la dirección de la forma (2) e indicación de las proporciones (3)

Fuente: Alphys de Undertale (Fox, 2015) y elaboración propia

En cuanto a su silueta, es muy compacta y muestra una pose muy cerrada y comprimida, además de que, como se puede ver en su dirección (2), el diseño tiene

Metodología de creación de personajes

una línea de acción que claramente va hacia abajo haciendo una curvatura que hace que el personaje esté encorvado, lo cual hace referencia al estado depresivo y la personalidad retraída y ermitaña de Alphys. Este último punto también se puede observar en sus proporciones (3), ya que sus pies son muy pequeños y sus piernas muy cortas con relación al resto de su cuerpo, lo que enfatiza la falta de ejercicio de este personaje, el cual se enfoca más en entrenar su cerebro que su cuerpo, lo que se demuestra al ver que su cabeza también es desproporcionadamente grande. En cuanto a su tamaño de formas (1), la más grande es la que conforma el cuerpo, el cual es bastante rellenito, pero con los brazos y las mangas anchas de la bata acaban agrandando más la forma. Esto puede ser la representación física de su inseguridad, ya que, además de odiarse por su personalidad cobarde o sus errores del pasado, también lo hace por su aspecto físico, el cual considera peor frente al de personajes como Undyne, quien es más esbelta y tiene un cuerpo más entrenado.

Figura 38: Paleta de color de Alphys



Fuente: Alphys de Undertale (Fox, 2015)

En cuanto a color, Alphys posee unas tonalidades cálidas, lo que enfatiza sus intenciones de ser cercana y útil para el jugador, además de mimetizarla también con su laboratorio, haciendo relucir su faceta más camaleónica propia de una persona que no quiere llamar la atención.

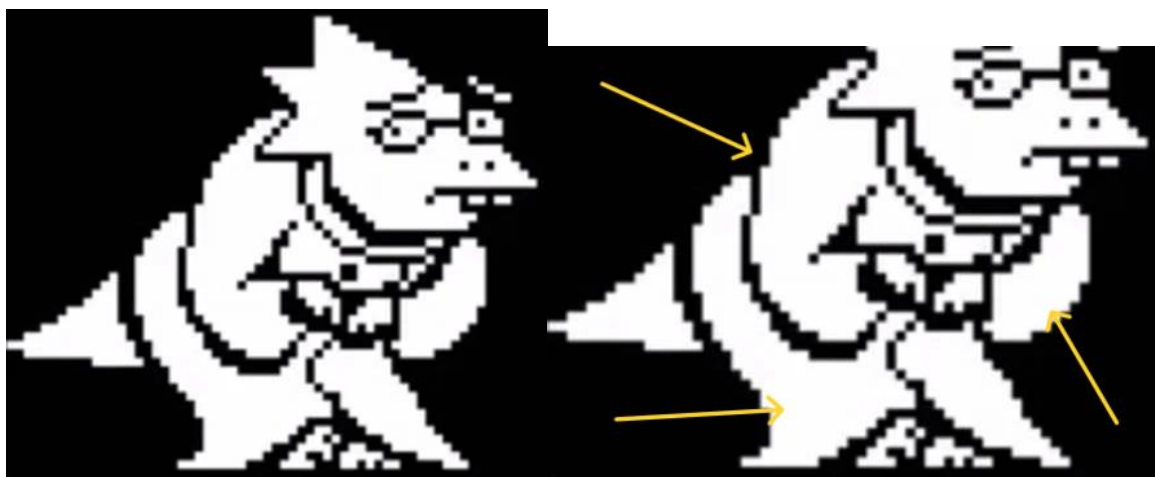
También su paleta es muy reducida, siendo una paleta monocromática formada por el amarillo y el blanco. Esta paleta suele ser considerada simple y es la más sencilla a la hora de armonizar colores, en la cual ningún color resalta, lo que se puede relacionar

Metodología de creación de personajes

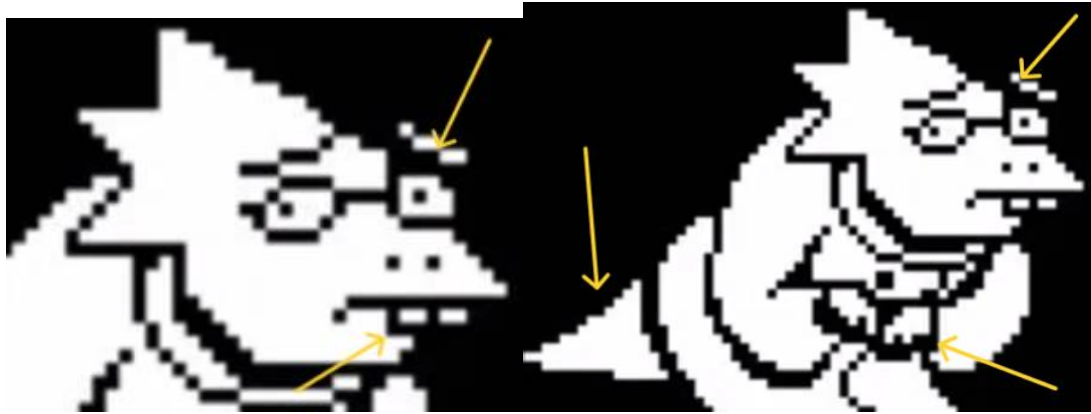
otra vez con la necesidad de Alphys de no destacar de mala manera y querer pasar desapercibida.

Sin embargo, lo interesante de su gama cromática radica en la psicología del color. El diseño de Alphys está compuesto de únicamente dos colores: amarillo y blanco. Ambos colores suelen tener connotaciones positivas, pero también se considera que tienen significados opuestos dependiendo de su contexto, lo que se relaciona mucho con el juego de mentiras que reconcome, pero define a Alphys. Tomando el primer caso está el amarillo, el cual es un color comúnmente asociado a la jovialidad y a la luz, pero en tonos más apagados como el de Alphys puede tener significados más oscuros, como por ejemplo el de la cobardía, rasgo muy distintivo de Alphys. Por otro lado, el blanco suele relacionarse con la pureza y el equilibrio, pero estos significados son más comunes en Occidente. Tomando el gusto de Alphys por las producciones asiáticas, como el manga y el anime, si se revisa el significado del color blanco en la cultura oriental este pasará a relacionarse con la muerte y el luto, dos conceptos muy arraigados al tormento y origen de la que en el juego se conoce como Alphys, que era la investigación para perdurar las almas más allá de la muerte y que hizo a Alphys convertir a monstruos a punto de morir en engendros fusionados los unos con los otros que viven amalgamados y encerrados en el laboratorio.

Figura 39: Símbolos visuales de Alphys



Diseño de Alphys y bata (1)



Detalles de sus atributos de cerebritito (2) y enfoque en sus rasgos de dinosaurio (3)

Fuente: Alphys de Undertale (Fox, 2015) y elaboración propia

Alphys tiene un diseño muy sencillo en cuanto a símbolos visuales se refiere, lo que puede reflejar su deseo de estar tranquila y no ser extravagante. Sin embargo, los pocos que tiene son muy distintivos de su personalidad.

El primero y más evidente es la bata (1), la cual es su bata de Científica Real, la cual le queda grande como evidencia física de cómo le queda grande el puesto de Científica Real, al menos a sus ojos.

El segundo, el más sutil, está en su cara, el cual se compone de sus gafas y sus dientes (2), características que son estereotípicas a la hora de representar un personaje cerebritito o “nerd”, lo cual es una descripción que encaja con la primera impresión que tiene el jugador de Alphys

Y por último está su especie, la cual es un dinosaurio. En este punto se repite la ironía que se estableció con Papyrus, ya que en este caso no es cualquier especie de dinosaurio, sino que hace referencia al T-Rex, el cual es representado en el cine como el depredador por excelencia y símbolo de fuerza y poder, rasgos que son completamente opuestos a los de Alphys, la cual se identifica más con características como la debilidad y el miedo, que son características más típicas de una presa.

7.2. Anexo 2: Diseño de Gamblin

Nombre: Gamblin Eth

Metodología de creación de personajes

Papel: NPC de las Ruinas

Sexo: Masculino

Raza: Flor de loto

Edad: Indeterminada

Educación: Indeterminada

Profesión: Músico

Nivel económico: Bajo

Apariencia física:

Figura 40: Apariencia física de Gamblin



Diseño de Gamblin en batalla y diseño de Gamblin en el mundo

Fuente: Elaboración propia

MBTI: INTJ

Temperamento: Flemático

Eneatipo: Investigador

Expresión oral: Calmada y casi monótona. Su mujer siempre dice que suena como el contrabajo que le gusta tocar, y algunos monstruos dicen que a veces es tan profunda y carente de vitalidad que suena como las voces de un fantasma.

Personalidad:

- **Valores y defectos:** Gamblin es descrito como alguien metódico y calculado, quien no toma ninguna decisión sin antes haberla razonado, y siempre dejando las emociones personales a un lado. Varias veces ha ocurrido que no toma en cuenta el cómo afectarán sus elecciones a las personas de su alrededor. Sin embargo, su esposa defiende que a veces es capaz de sonreír ante una buena película o cuando toca el contrabajo. Desde que llegó a las Ruinas se le suelen olvidar las cosas que vez en cuando. No soporta los entornos cálidos por su corazón frío.
- **Aspiraciones y sueños:** Sueña con volver a ver a su familia de nuevo.
- **Miedos e inseguridades:** Le da miedo no saber lo que ocurre más allá de las Ruinas, y no quiere ni pensar en si su mujer sigue viva o no.
- **Autoimagen:** Se odia a sí mismo por ser tan insensible y haber dejado a su mujer completamente sola mientras pasaba por un duelo insufrible, o por haber tomado la fría decisión de haber dejado a su hijo moribundo a unos desconocidos por un bien común que ni estaba garantizado. Cree que se merece estar atrapado en las Ruinas, y tal vez por eso aún no ha encontrado una salida.
- **Ideas y posicionamientos frente al mundo:** Le gusta criticar la política del reino, sobre todo las leyes en contra de los humanos, puesto que alguna vez se ha cruzado con alguno y jamás le han hecho algo. No defiende nada que no crea de verdad, y no se cree nada que no haya corroborado o experimentado por sí mismo.
- **Aficiones y hobbies:** Adora su contrabajo, y es de las cosas que más echa de menos en las Ruinas junto a su colección de películas independientes humanas. También disfrutaba de debatir con su mujer sobre diversos temas frente a su chimenea, pero eso ha cambiado a construir monólogos que expone a un público imaginario desde la soledad de su escenario inventado en el recoveco.

Metodología de creación de personajes

- **Vida afectiva:** Ama con todo su corazón a su mujer Tawinig, aunque es incapaz de expresárselo como desearía, pero sabe que ella le comprende, lo que le hace quererla más todavía. Su deseo de volver a verla es la esperanza que le impulsa a salir de las Ruinas, y a su vez forma parte de la agonía de estar encerrado allí. La otra parte la protagoniza el dolor del recuerdo de su hijo Phogni, a quien jamás pudo mostrarle cuánto le quería antes de, según Gamblin, sucumbiera ante la muerte. Todavía es acechado por el arrepentimiento por ello. En las Ruinas no tiene una relación muy estrecha con los monstruos locales, pero tiene una amistad cordial con la guardiana de las Ruinas Toriel, aunque no pueda pedirle que le deje ir del lugar puesto que le da miedo su expresión cuando lo sugiere.

Biografía:

Algunos habitantes de las Ruinas comentan que Gamblin tenía un hijo, pero que este acabó en el borde de la muerte por un accidente, por lo que decidió donar su cuerpo al laboratorio como voluntario para unos experimentos del alma, puesto que él consideraba que era lo mejor tanto para el niño como para todos los demás monstruos. Sin embargo, se lo ocultó a su mujer.

Al enterarse ella de lo ocurrido, le echó de casa alegando que tenía el corazón demasiado helado como para tener una familia. Sin una casa a la que volver, supo que no podría poner un pie en Hotland porque moriría por el calor, así que fue lo más lejos que pudo en la dirección de Snowdin hasta llegar a las Ruinas, donde se quedó a vivir en un pequeño recoveco.

Tras años de reclusión, un humano encuentra su escondite, y pueden desenvolverse con caminos distintos dependiendo de la ruta.

En la ruta genocida, se desata una batalla con él, la cual se vence de un solo golpe dejando en el suelo del recoveco una capa cubierta de polvo.

En las rutas neutrales y pacifista verdadera, Gamblin decide perder su templanza y desahogarse con la primera persona con la que ha interactuado en años.

Metodología de creación de personajes

Cuenta que en sus primeros años trató de razonar la reacción de su esposa, pero estaba demasiado consternado por lo que le dijo y dolido por la muerte de su hijo como para pensar en volver a verla. Pensaba que había hecho lo correcto. Sin embargo, y tras tanto tiempo conviviendo con la soledad de su agujero, se dio cuenta de que la echaba de menos y de que sin ella el dolor por su hijo se sentía más agónico, así que quiso volver a su lado, pero ya no recordaba dónde estaba la salida de las Ruinas y jamás encontró la forma de escapar. Así que pasó el resto de sus días lamentando que su frialdad congelase su amor en un pequeño recoveco, castigándose a sí mismo con la eterna soledad mientras escribía una carta a su mujer que sabía que jamás podría entregar, pero que le ayudaba a no perder la cordura.

Si el humano escucha su historia hasta el final, Gamblin decide darle la carta que estuvo escribiendo, pensando que puede ser algo ilógico, pero que por una vez seguirá el consejo de su mujer y se dejará llevar por su instinto.

En la ruta pacifista, él puede salir de las Ruinas y se le puede ver en su casa con su mujer y su hijo convertido en amalgama. Si se habla con él, dice que no se puede creer que sea tan feliz con el lloriqueo de su esposa.

Personaje por fuera:

- **Entorno:** Gamblin vive en las Ruinas, que son los restos de la primera capital del subsuelo, olvidados con el paso del tiempo, que están llenos de trampas y acertijos. En este lugar abandonado habitan los monstruos más débiles del juego, que viven tranquilamente entre lo que queda de la ciudad. El periodo histórico es incierto, se debate sobre si es el 201X o el 21XX, pero se sabe que ha pasado mucho tiempo, tal vez milenios, desde la guerra entre humanos y monstruos y el exilio de los monstruos en el subsuelo, aunque aún hay monstruos vivos que han vivido la guerra, y por ende el resentimiento de los monstruos contra los humanos sigue vigente. Sin embargo, en las Ruinas, ese no parece ser el caso. Aunque aún haya algunos que no dudan en atacar humanos nada más verlos, también hay otros que tampoco dudan en ayudarlos con pequeños consejos sobre cómo funciona el mundo, y además están aquellos neutrales que simplemente actúan como si no fuera extraño, lo cual

no sorprende porque las Ruinas se ubican en el lugar donde suelen caer los humanos.

- **Imaginación moral:** Dentro del juego el concepto de la moralidad, del mal y el bien o de lo que se considera propio de un monstruo y lo que no es lo que define absolutamente todo, incluyendo sus personajes y entornos. Dentro del entorno los monstruos, en menor o mayor medida, tienen una aversión a los humanos porque ellos los consideran los malos y los crueles. Gamblin, debido a su experiencia personal habiendo visto algunos humanos en su vida, no comparte ese pensamiento común. Ya ha reflexionado varias veces acerca de ese asunto y su conclusión siempre es la misma: Un monstruo puede tener más humanidad que un humano y un humano puede ser más monstruoso que un monstruo.
- **Limitaciones culturales:** Gamblin no encaja muy bien con las extrañas costumbres de sus vecinos, e incluso muchas de ellas las rechaza, pero por educación prefiere mantenerse al margen. Una vez llegado a las Ruinas pudo asentarse mejor junto a los monstruos que allí habitaban, puesto que no exhibían conductas tan extravagantes como las de Waterfall, al menos a su parecer.
- **Entornos físicos:** Waterfall era el lugar ideal para vivir con su esposa, puesto que Gamblin no puede soportar el calor de Hotland y su mujer no puede vivir en el frío de Snowdin. Además, el sonido de las cataratas y la corriente de los ríos aporta al ambiente tranquilo e imperturbable de la zona, lo que ha influenciado en gran medida el carácter inexpresivo del músico. Sin embargo, todo cambió cuando tuvo que refugiarse en las Ruinas. Aquellos restos no eran demasiado cálidos, por lo que no tuvo demasiados problemas físicos para adaptarse a pesar de una ligera incomodidad en el aire tan seco que se respiraba, pero su verdadera molestia era la nostalgia que esos pasillos antiguos aportaban al ambiente, que le recordaba lo que había dejado atrás.
- **Entornos sociales:** Lejos de la apacibilidad de Waterfall, sus gentes tienen comportamientos muy peculiares, siendo cada uno extraño a su propia manera. Esto a Gamblin le perturbaba, y en especial evitaba por todos los medios acercarse a la aldea Temmie o a sus habitantes por temor a cualquier cosa que

podría ocurrirle si siquiera se acercaba. En cambio, viviendo en las Ruinas respiraba tranquilo porque, según él, los monstruos por fin tenían comportamientos normales, así que pudo integrarse mejor en su pequeña comunidad.

- **Entornos personales:** Su mayor amor es su esposa Tawinig, con quien mantiene una relación en la que, aunque sean en principio opuestos, se complementan y se entienden mutuamente mejor que nadie. La considera su máspreciado tesoro, pero no está seguro de si ella le sigue amando, por lo que recordarla le genera una sensación agri dulce en el corazón. También adoraba a su hijo Phogni, de quien se sentía aliviado de que hubiera heredado los mejores rasgos de cada padre; la inteligencia emocional de su madre y la inteligencia racional de Gamblin. Sin embargo, después del accidente y de donar su cuerpo al Laboratorio con la creencia de que estaba muerto, su simple recuerdo sólo le genera dolor, aunque no le gusta mostrarlo. Con quien más relación tenía en Waterfall era con Napstablook, debido a que solían hablar mucho de música y composición a pesar de sus gustos musicales tan diferentes, por lo que se alegró bastante de verle otra vez en las Ruinas. Mantiene una relación cordial con Toriel, la guardiana de las Ruinas, aunque prefiere no perturbarla mucho por miedo a las consecuencias.
- **Nombres y sobrenombres:** Su nombre es un anagrama de “the blaming”, que significa “la culpa”.
- **Profesión y ocio:** Se dedica a tocar el contrabajo y a escribir música para ese instrumento, pero no aspira a ser un músico famoso en todo el subsuelo debido a que no le gusta llamar la atención. También es muy apasionado de tratar y analizar temas de actualidad, sobre los cuales le encantaba debatir con su mujer a la hora de la cena. Sin embargo, eso ha cambiado a diseñar monólogos elaborados a base de rumores que practica a solas en su recoveco.
- **Religión y creencias:** Es conocedor de la profecía de la runa Delta, tanto porque su mujer es fiel creyente como por su estancia en las Ruinas. No comparte la creencia aun así, pero le parece un tema interesante. También es un fiel defensor del pensamiento que establece que nada debe ser afirmado

hasta que esté demostrado, por ello es incapaz de creer en aquello que no ha experimentado por sí mismo, como el ángel de la runa Delta.

- **Diferentes inteligencias:** Gamblin posee una gran inteligencia musical que aprovecha para perfeccionar su habilidad con el contrabajo y la composición de música, además de una gran maestría a la hora de analizar de forma pragmática la realidad en la que vive. Sin embargo, sus habilidades sociales se han visto mermadas por la falta de práctica y su inteligencia emocional se reduce a la supresión absoluta de emociones para que no afecten a su percepción de la realidad.
- **Actitudes, creencias y valores:** Si a Gamblin se le hace la pregunta “¿Quién eres?”, él responderá que él es Gamblin. Habría que especificarle exactamente qué datos tiene que responder, como su especie de monstruo, su ocupación o lo que opina de sí mismo. En ese caso, respondería que es un monstruo de flor de loto, se dedica a ser contrabajista y, al final, se negaría a responder la última pregunta porque no sabría con qué hacerlo.
- **Espejo, mundo, autor:** El evento más importante en su historia, el que le ha llevado al punto en el que está en los eventos del juego, es el accidente de su hijo, su decisión de llevar su cuerpo al Laboratorio y la disputa con su mujer que le llevó a abandonar su hogar. Según Gamblin, tras mucha meditación y mucho esfuerzo en tragarse su dolor para que no influyera, la decisión que tomó de donar a su hijo a la investigación de la Científica Real fue la más acertada en esa situación, pues si Phogni hubiera podido elegir, muy probablemente habría querido que su vida sirviera para salvar a los monstruos. Intenta convencerse de eso hasta el día de hoy. Además, debido a la poca información que recibe desde que vive en las Ruinas, jamás recibió la noticia de Alphys, por lo que él cree que su hijo lleva tiempo muerto. Según su versión de la pelea posterior, empezó a escalar en intensidad, mientras su mujer Tawinig lloraba y le gritaba y él intentaba calmar su estado, hasta que llegó a su clímax cuando su esposa le gritó que su corazón era demasiado frío como para haber querido a su hijo y le dejó implícito que lo quería fuera de casa, o al menos eso fue lo que interpretó. Gamblin, después de rememorarla una y otra vez, razonaba que algo tuvo que haberle dicho como para que todo acabara

así, pero por mucho que lo intentara jamás recordaba las palabras que le dijo a su mujer, o siquiera cómo inició la pelea, pero intuye que tuvo que haber sido algo muy grave.

Personaje por dentro:

- **Motivación:** Gamblin está motivado por lo único que le queda, que es el amor a su familia.
- **Objeto de deseo:** Gamblin quiere volver a ver a su familia.
- **Decisiones:** Gamblin ha tomado tres decisiones importantes en su historia: la donación de su hijo al Laboratorio, la más aséptica y puramente racional que tomó, la huida de su casa, fruto de una herida emocional y un malentendido, y la entrega de la carta al humano, que parte del regreso de la esperanza.
- **Dilema:** El dilema más grande que enfrenta Gamblin en sus decisiones es la lucha entre la imparcialidad y la conexión emocional, tomando el ejemplo de su hijo. Gamblin lucha constantemente contra sus emociones para poder ser fiel a sus ideales y su modo de hacer las cosas, lo que le llevó a reprimir hasta la muerte el luto y el dolor por su hijo para entregarlo a una entidad desconocida que le harían experimentos que jamás pudo conocer y confiar en lo que sería una promesa de un futuro mejor para los monstruos a cambio.
- **Antagonismo:** Gamblin ha sufrido las consecuencias de llevar un ideal al extremo, sacrificando su matrimonio y su bienestar por el camino. Su primera decisión en su historia lo llevó a perder a su hijo por segunda vez, pues jamás recuperó el polvo de su cadáver para celebrar un entierro digno, creyendo que era la mejor opción objetivamente hablando. Y su segunda decisión rompió toda posibilidad de perdonarse con su esposa y de volver con su familia porque su conclusión de la pelea fue que ella no lo quería volver a ver, por lo que la mejor opción objetivamente hablando era irse. Ahora estaba completamente solo en las Ruinas, encerrándose a sí mismo en un pequeño recoveco. Su ideal de elegir sin tener en cuenta sus emociones en lo absoluto le había llevado a perder a su hijo y a su mujer, y ahora estaba solo en los restos de una ciudad abandonada. Su tercera decisión, la última, fue confiar en su instinto y

Metodología de creación de personajes

entregarle su carta a un humano que viajaba por el subsuelo, aun si la razón le decía que no era la mejor opción objetivamente hablando.

Una vez hecho el diseño narrativo del primer personaje, se procede al diseño estético del mismo.

Figura 41: Lenguaje de formas de Gamblin



Concept de batalla de Gamblin y diagrama de formas redondas (1)

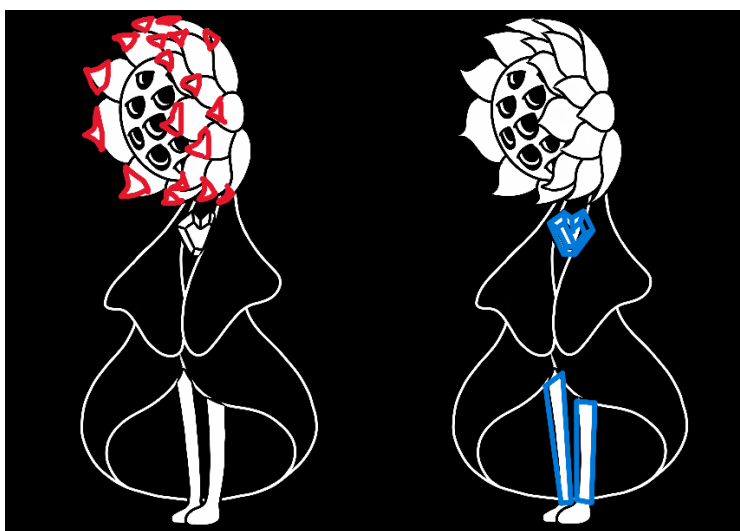


Diagrama de formas triangulares (2) y diagrama de formas cuadradas (3)

Fuente: Elaboración propia

Metodología de creación de personajes

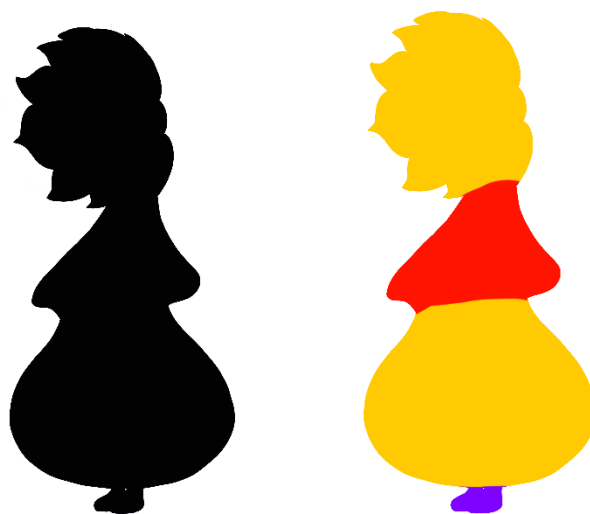
En primer lugar, lo que más destaca en Gamblin es su predominio de formas redondas (1), lo cual tiene dos propósitos.

El primero es el que engloba la parte inferior donde se sitúa la capa y la chaqueta, pues ambas formas combinadas hacen la forma de la caja de un contrabajo, lo que es la pasión del personaje, pero este detalle se podrá ver mejor en su silueta.

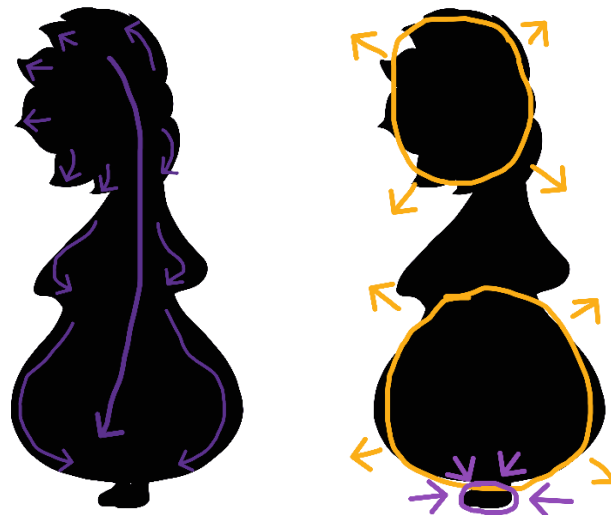
Y el segundo es el que se enfoca en su cara y el que también abarca las formas triangulares de los pétalos (2), pues la forma de su cara y sus ojos, que son redondeados al igual que los de personajes que suelen ser más amables, están tapados por las puntas de los pétalos, que tienden a parecer más agresivos, es decir, la gentileza de su rostro está escondida dentro de una capa áspera que la protege.

Por último, cabría destacar las formas cuadradas, que son acaparadas casi por completo por el corazón y que también se encuentran sutilmente en las piernas. Empezando por esto último, las piernas son lo que sostiene todo el resto del cuerpo y lo que da equilibrio a todos sus elementos, al igual que Gamblin, quien sostiene toda su vida en su pensamiento rígido y esa mentalidad es la que le da estabilidad. Y el corazón también tiene relación con su falta de flexibilidad y movimiento orgánico, pero está más relacionado a sus emociones en el sentido en el que el personaje no deja que estas influyan nada más surgir en sus decisiones previamente planeadas.

Figura 42: Silueta de Gamblin



Silueta de Gamblin (1) e indicación de las formas grandes, medianas y pequeñas (2)



Indicación de la dirección (3) e indicación de las proporciones (4)

Fuente: Elaboración propia

Como ya se estableció anteriormente, la silueta de Gamblin (1) tiene la intención de imitar a un contrabajo, puesto que es la mayor pasión del personaje. Para ello, la zona inferior está enfatizada de muchas maneras, tanto con la dirección (3) que dirige la mayoría de sus líneas hacia abajo como en las proporciones (4) que enfatizan mucho la caída de la tela de la chaqueta y reducen los pies a un pequeño soporte que recuerda a los de los contrabajos. Sin embargo, esto último, junto al equilibrio de formas (2), enfatizan también la cabeza como un foco importante del personaje, a pesar de estar en el lado opuesto de la parte inferior del “contrabajo”, y esto es para referenciar la capacidad de raciocinio de Gamblin y su habilidad para resolver problemas de forma lógica y pragmática, puesto que, para representar personajes inteligentes, se suele enfatizar mucho la cabeza haciéndola más grande.

Figura 43: Paleta de color de Gamblin



Concept de la paleta de color de Gamblin

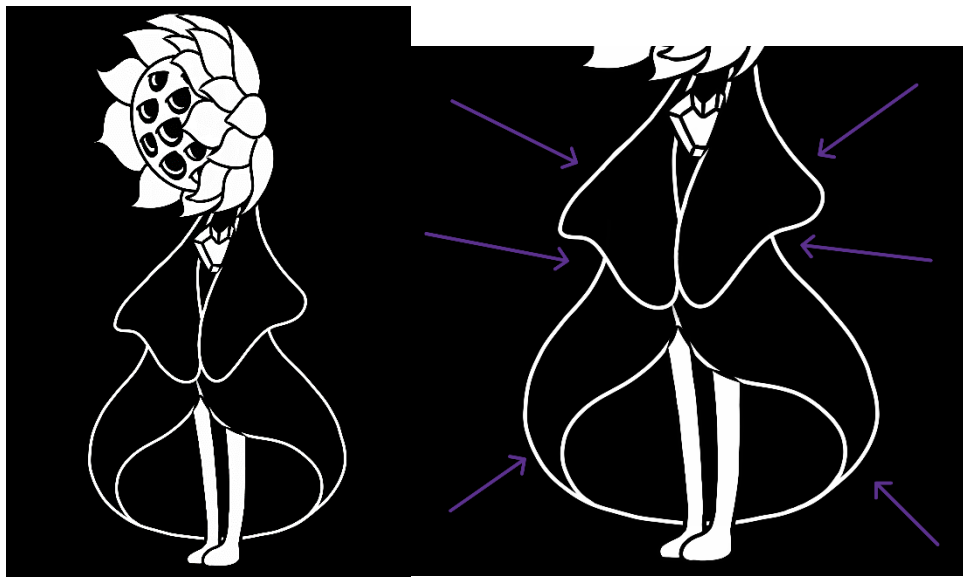
Fuente: Elaboración propia

La elección de color se decanta por los tonos fríos, demostrando la distancia que pone el personaje con respecto al mundo al dar este tipo de colores la sensación de lejanía. Sin embargo, hay algún toque de color cálido en la cara, lo que deja caer que este personaje tiene una faceta más cercana emocionalmente, sólo que está oculta debajo de las tonalidades frías.

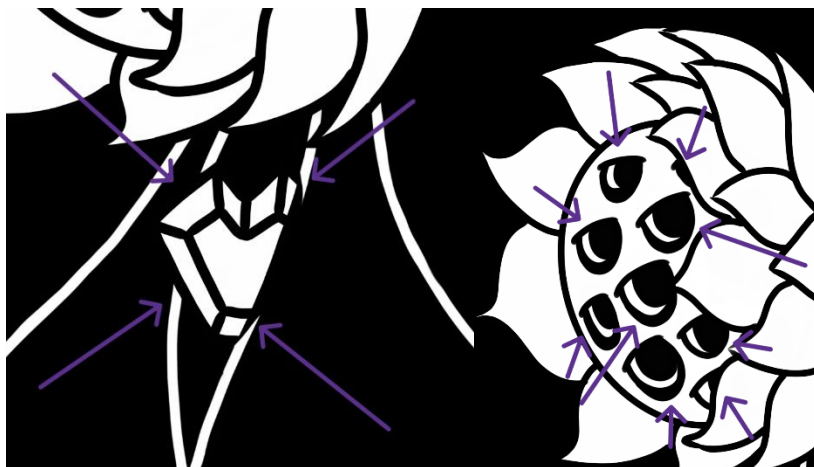
Su paleta de color es una complementaria entre el morado y el amarillo. Este tipo de combinaciones generan un contraste al ser colores muy opuestos en el círculo cromático y por ello se aplica a este personaje, puesto que refleja el contraste entre dos opuestos: su razón (morado) y sus emociones (amarillo).

Profundizando en cada color, el más predominante es el morado, que aporta intriga a un personaje que suele ser muy distante con los demás, por lo que lo que piensa suele ser un misterio. Sin embargo, esta tonalidad de morado está bastante cerca del azul, llegando a mezclarse en algunas zonas como la del corazón, lo que matiza esa lógica aséptica y esa frialdad que caracteriza a Gamblin. Por último, el amarillo es un color contradictorio, pues puede simbolizar tanto la calidez propia de un padre como la traición de un marido hacia su mujer, así que es el color ideal para que sus conflictos más relevantes tengan su representación.

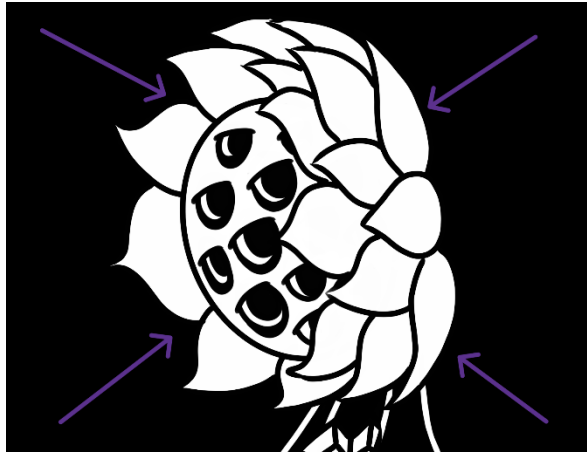
Figura 44: Símbolos visuales de Gamblin



Concept de batalla de Gamblin y traje (1)



Corazón (2) y ojos (3)



Flor de loto (4)

Fuente: Elaboración propia

Por último, quedan los símbolos visuales. En primer lugar van los más evidentes, que son el traje (1) y el corazón (2).

Como se explicó antes, tanto la capa como la chaqueta hacen la forma de la caja de un contrabajo dejando la cabeza como una especie de voluta, lo que remarca la pasión de Gamblin por ese instrumento.

El corazón, por su parte, está hecho de hielo, lo que simbolizaría las emociones reprimidas del personaje, y además está tapado parcialmente por la capa, lo que remarca su necesidad de esconder lo que queda de sus sentimientos.

Lo siguiente son sus ojos (3). Por una parte, tanto estos como la cara al completo son una reinterpretación de la copa de las semillas de las flores de loto, las cuales están repletas de agujeros en los que se alojan las semillas. Esto se ha aprovechado para poder representar la filosofía de vida de Gamblin, la cual consiste en no afirmar nada que no haya corroborado de primera mano. Este pensamiento se materializa en forma de un montón de ojos para poder experimentar toda la realidad de primera mano.

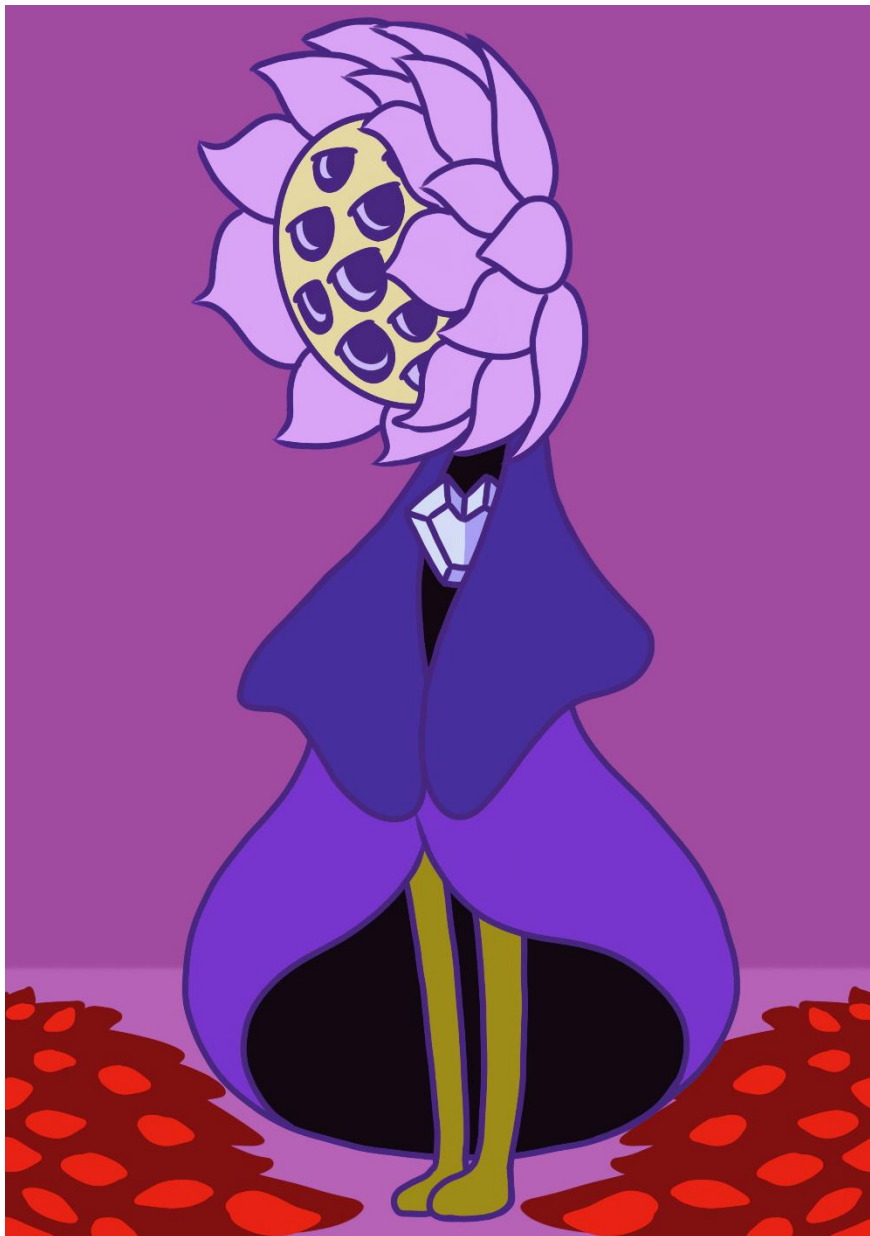
Y para finalizar quedaría explicar por qué es una flor de loto (4). Al igual que el resto de los personajes de Undertale, su especie es una ironía, ya que las flores de loto suelen representarse en la literatura oriental como un símbolo de paz interior frente al caos de la vida, lo cual se opone al espíritu atormentado por la culpa de Gamblin, quien

Metodología de creación de personajes

ante los maremotos de la vida sólo ha traído más caos a esta y se ha alejado por completo de cualquier paz interior por culpa del arrepentimiento.

Con todos estos componentes, este sería el diseño estético final de Gamblin:

Figura 45: *Diseño final de Gamblin*



Fuente: Elaboración propia

8. Índice de ilustraciones

Figura 1: Ejemplo de personaje con forma cuadrada.....	18
Figura 2: Ejemplo de personaje con forma redonda.....	19
Figura 3: Ejemplo de personaje con forma angular.....	19
Figura 4: Ejemplo de silueta.....	20
Figura 5: Representación de las propiedades del color.....	21
Figura 6: Ejemplo de la temperatura del color.....	23
Figura 7: Ejemplos de personajes de color rojo.....	24
Figura 8: Ejemplo de personaje de color naranja.....	24
Figura 9: Ejemplos de personajes de color amarillo.....	25
Figura 10: Ejemplos de personajes de color verde.....	25
Figura 11: Ejemplos de personajes de color azul.....	26
Figura 12: Ejemplos de personajes de color morado.....	27
Figura 13: Ejemplos de personajes de color blanco.....	27
Figura 14: Ejemplos de personajes de color negro.....	28
Figura 15: Ejemplo de paleta acromática.....	29
Figura 16: Ejemplo de paleta monocromática.....	29
Figura 17: Ejemplo de paleta análoga.....	30
Figura 18: Ejemplo de paleta complementaria.....	30
Figura 19: Ejemplo de triada complementaria.....	31
Figura 20: Ejemplo 1 de simbología visual.....	32
Figura 21: Ejemplo 2 de simbología visual.....	33
Figura 22: Ejemplo 3 de simbología visual.....	34

Metodología de creación de personajes

Figura 23: Ejemplo 4 de simbología visual	35
Figura 24: Apariencia física de Papyrus.....	37
Figura 25: Diseño de formas de Papyrus.....	43
Figura 26: Silueta de Papyrus.....	45
Figura 27: Paleta de color de Papyrus	46
Figura 28: Símbolos visuales de Papyrus	47
Figura 41: Apariencia física de Tawinig.....	49
Figura 42: Lenguaje de formas de Tawinig.....	56
Figura 43: Silueta de Tawinig.....	58
Figura 44: Paleta de color de Tawinig.....	60
Figura 45: Símbolos visuales de Tawinig	61
Figura 46: Diseño final de Tawinig	64
Figura 29: Apariencia física de Alphys	71
Figura 30: Lenguaje de formas de Alphys	79
Figura 31: Silueta de Alphys	80
Figura 33: Paleta de color de Alphys.....	81
Figura 34: Símbolos visuales de Alphys.....	82
Figura 35: Apariencia física de Gamblin	84
Figura 36: Lenguaje de formas de Gamblin	92
Figura 37: Silueta de Gamblin	93
Figura 38: Paleta de color de Gamblin	95
Figura 39: Símbolos visuales de Gamblin.....	96
Figura 40: Diseño final de Gamblin.....	98

