About Us **Home** Contact

CREACION DE PERSONAJE



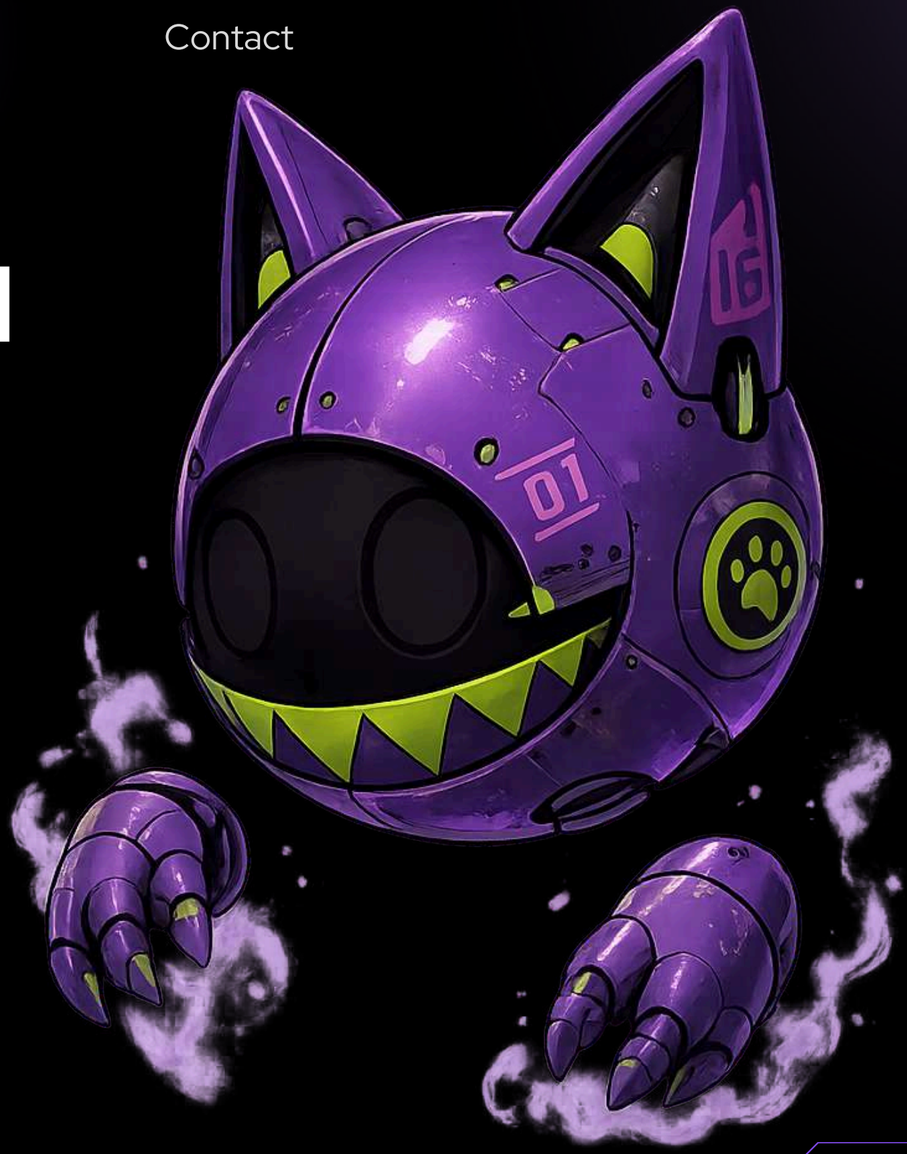
BYTE

REFERENCIAS DE CREACION
DE PERSONAJE

@Khada_2b

INTRODUCCIÓN

Todo personaje memorable nace a partir de un proceso de investigación y análisis. En el desarrollo de BYTE se estudiaron diferentes personajes de videojuegos, cine y animación que comparten características relacionadas con el rol de compañero, asistente o guía del protagonista. El objetivo no fue replicar sus diseños, sino comprender qué elementos narrativos, visuales y funcionales los hacen exitosos para reinterpretarlos dentro de una propuesta completamente original.



REFERENCIA 1
NAVI

Obra
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Año de aparición
1998
Creadores

- Shigeru Miyamoto
- Yoshiaki Koizumi
- Equipo Nintendo EAD

¿Quién es?
Navi es un hada guardiana enviada por el Gran Árbol Deku para acompañar a Link durante su aventura. Su función principal consiste en orientar al jugador, ofrecer consejos, señalar objetivos importantes y facilitar la exploración del mundo.

Características

- Guía permanente del protagonista.
- Inteligente y observadora.
- Advierte peligros.
- Aporta información útil.
- Personalidad optimista.
- Siempre permanece cerca del héroe.

Inspiración para BYTE

Navi fue la principal referencia para definir el papel de BYTE como Sidekick. Al igual que ella, BYTE no busca protagonismo; su función es acompañar, orientar y ofrecer soluciones cuando el protagonista enfrenta un desafío. De Navi también se tomó la idea de ser un personaje pequeño pero indispensable dentro de la historia.





REFERENCIA 2
POD 042

Obra
NieR: Automata
Año de aparición
2017
Creadores

- Yoko Taro
- PlatinumGames
- Square Enix

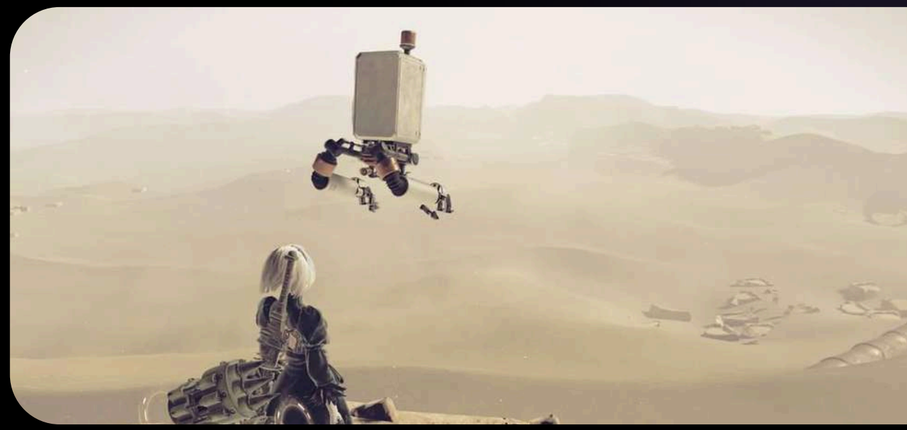
¿Quién es?
Pod 042 es una unidad de apoyo táctico diseñada para asistir a los androides YoRHa durante las misiones. Analiza el entorno, proporciona información estratégica y utiliza diferentes herramientas para apoyar el combate y la exploración.

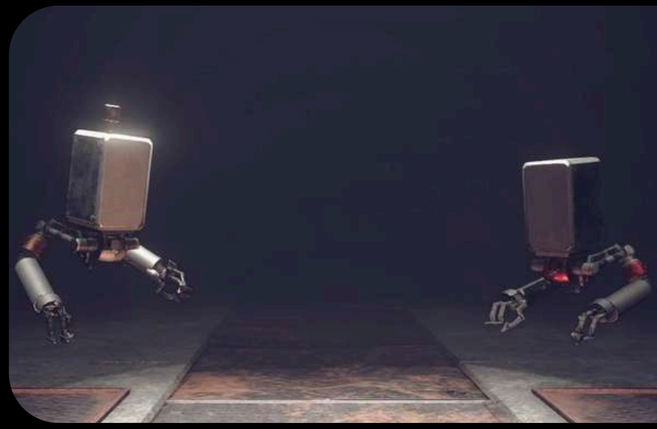
Características

- Inteligencia artificial.
- Asistente tecnológico.
- Análisis del entorno.
- Herramientas integradas.
- Comunicación constante.
- Gran capacidad de procesamiento.

Inspiración para BYTE

De Pod 042 surgió la idea de que BYTE fuera un asistente basado en inteligencia artificial. También inspiró la incorporación de herramientas ocultas, sensores, proyecciones holográficas y un comportamiento lógico orientado a resolver problemas mediante el análisis antes que la fuerza.





REFERENCIA 3
HAUNTER



Obra
Pokémon Red & Green
Año de aparición
1996
Creadores

- Satoshi Tajiri
- Ken Sugimori
- Game Freak

¿Quién es?
Haunter es un Pokémon de tipo Fantasma y Veneno perteneciente a la primera generación de Pokémon. Su diseño destaca por presentar únicamente una cabeza flotante acompañada de dos manos separadas del cuerpo.

Características

- Extremidades flotantes.
- Silueta muy reconocible.
- Diseño simple.
- Gran expresividad.
- Figura icónica.

Inspiración para BYTE

Haunter fue la principal referencia visual para el sistema de manos flotantes de BYTE. Sin embargo, en lugar de explicar este efecto mediante elementos sobrenaturales, se reinterpretó como un sistema de levitación electromagnética propio de un robot avanzado. Gracias a esta decisión, BYTE mantiene una identidad tecnológica sin perder la dinámica visual que caracteriza a Haunter.



REFERENCIA 4
WALL·E

Obra

WALL·E

Año de aparición

2008

Creadores

- Andrew Stanton
- Pixar Animation Studios
- Walt Disney Pictures

¿Quién es?

WALL·E es un pequeño robot recolector de residuos que, a pesar de ser una máquina, desarrolla una personalidad llena de emociones, curiosidad y empatía. Su comportamiento demuestra que un personaje puede conectar con el público principalmente a través de sus expresiones y acciones.

Características

- Curioso.
- Empático.
- Expresivo.
- Optimista.
- Inteligencia emocional.
- Diseño sencillo y memorable.

Inspiración para BYTE

WALL·E inspiró la personalidad de BYTE. Aunque ambos son robots, lo que realmente conecta con el público es su capacidad para transmitir emociones. BYTE utiliza su visor LED y su lenguaje corporal para expresar alegría, sorpresa, concentración o preocupación, buscando generar el mismo vínculo emocional con el espectador.





REFERENCIA 5 INSPECTOR GADGET

Obra

Inspector Gadget

Año de aparición

1983

Creadores

- Andy Heyward
- Bruno Bianchi
- Jean Chalopin

¿Quién es?

Inspector Gadget es un detective cibernético equipado con una gran variedad de herramientas mecánicas ocultas dentro de su cuerpo. Aunque suele cometer errores, siempre encuentra la manera de resolver las situaciones gracias a sus múltiples dispositivos.

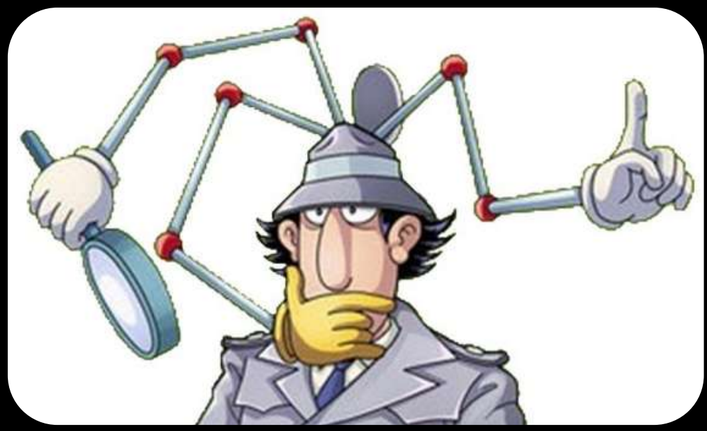
Características

- Herramientas ocultas.
- Inventos tecnológicos.
- Multifuncional.
- Creativo.
- Adaptable.
- Diseño mecánico.

Inspiración para BYTE

Inspector Gadget fue la inspiración para convertir a BYTE en un personaje multifuncional. Su estructura incorpora herramientas retráctiles, proyectores holográficos, sensores, linternas y pequeños brazos mecánicos que aparecen únicamente cuando son necesarios. Esto fortalece su papel como asistente tecnológico y solucionador de problemas.





RESULTADO DE LA CREACIÓN DE BYTE

Después de analizar estos cinco referentes, se desarrolló un personaje completamente original que integra sus mejores cualidades sin depender de un único diseño existente.
BYTE adopta de Navi el papel de guía y compañero; de Pod 042, la inteligencia artificial y la capacidad de análisis; de Haunter, la composición visual de cabeza con manos flotantes reinterpretada mediante tecnología; de WALL·E, la empatía y la expresividad; y de Inspector Gadget, el concepto de herramientas ocultas y asistencia multifuncional.
El resultado es un pequeño asistente robótico con forma de cabeza de gato, una silueta fácilmente reconocible, una personalidad curiosa y optimista, y una fuerte identidad visual basada en la paleta inspirada en EVA-01. Su propósito es demostrar que la inteligencia, la creatividad y la colaboración pueden resolver problemas de manera más efectiva que la fuerza física.



CONCLUSIÓN

El proceso de creación de BYTE demuestra la importancia de investigar referentes antes de diseñar un personaje. Cada obra analizada aportó elementos específicos relacionados con la narrativa, la personalidad, la funcionalidad o el diseño visual, los cuales fueron reinterpretados para construir una propuesta original y coherente.

Más que una combinación de referencias, BYTE representa la síntesis de diferentes conceptos adaptados a una nueva identidad. Su diseño responde a decisiones conscientes de comunicación visual y narrativa, permitiendo que funcione como un sidekick tecnológico con una personalidad propia, una silueta memorable y un lenguaje visual consistente. Este proceso evidencia cómo el análisis de referentes puede convertirse en la base para desarrollar personajes originales con potencial para videojuegos, animación o productos multimedia.



GRACIAS POR VER



@Khada_2b