Forma _25
XII Congreso Internacional de Diseño de La Habana

# TRANSPOSICIÓN DE LA IDENTIDAD VISUAL DE UN PERSONAJE ENTRE MEDIOS DE DIFERENTES ESTÉTICAS


Autores:

Morgana De Franceschi Hoefel

Diego Moreau de Carvalho

Letícia Debastiani Frana

Milton Luiz Horn Vieira


pós design UFSC UFSC DESIGNLAB

# 1. INTRODUCCIÓN

- El objetivo de este trabajo es **analizar la transposición de la identidad visual de los personajes Boris y Rufus de la animación 2D a un juego 3D** en producción, investigando cómo la adaptación entre **medios de diferentes estéticas** influencia la **percepción visual** y la **fidelidad** de la **identidad** de los **personajes**.

- La investigación busca comprender las decisiones estilísticas involucradas en la conversión de una estética bidimensional estilizada para un ambiente tridimensional volumétrico, **considerando aspectos de forma, color, proporción y lenguaje visual**.

# 1. INTRODUCCIÓN

- Este trabajo se **justifica** por abordar la **transposición de personajes** entre diferentes medios visuales, que es un proceso recurrente en la industria del entretenimiento digital, involucrando desafíos técnicos y estéticos para mantener la coherencia visual y la identidad de los personajes (Harder, 2023).

- Este estudio adopta un **abordaje cualitativo**, combinando revisión bibliográfica, estudio de caso y análisis comparativo.

# 2. DESARROLLO

- En la sección **2**, desarrollo, inicialmente se aborda la estilización y el valor estético **(2.1)**, explorando la reducción de la representación gráfica para íconos y caricaturas **(2.1.1)**, el lenguaje de las formas y construcción de los personajes **(2.1.2)** y el uso de la estética estilística y naturalista **(2.1.3)**.

## 2.1.1 Reducción de la representación gráfica para íconos y caricaturas

- La simplificación gráfica, involucra decisiones sobre **cuáles elementos deben ser reducidos o estilizados para mantener una representación clara y expresiva**. Además, la elección entre formas redondeadas y angulares influencia directamente en la armonía del diseño, equilibrando suavidad y rigidez para crear variación visual.

- Según Harder (2023), una **combinación intencional de formas** contribuye a una identidad visual más marcante y diferenciada dentro de un conjunto de personajes.

# 2.1.2 El lenguaje de las formas y construcción de los personajes

- **Diferentes estructuras de proporciones** como base de los estereotipos de personalidad para la construcción del carácter. El **Personaje "Lindo"** tiene una cabeza grande en comparación con el cuerpo, con ojos relativamente grandes y muy espaciados. El cuerpo está bien curvado en la parte posterior, con extremidades gruesas, manos y pies pequeños y sin cuello aparente (Blair, 1994).

- El **Personaje "Con un Tornillo Flojo"** está construido para evocar acción y comedia. La mitad del cuerpo siendo el torso en forma de pera y la otra mitad siendo el cuello largo y delgado. Los rasgos del personaje son exagerados, la frente es más pequeña, con la cara dominando la mayor parte de la cabeza, a veces con pies y costados grandes (Blair, 1994).

# 2.1.3 Uso de la estética estilística y naturalista

- Boris y Rufus es una **animación brasileña producida por Belli Studio** lanzada en 2018. La serie como se puede observar en la Figura 1, tiene un **alto nivel de abstracción** en personajes y escenarios, haciendo que la **estética sea más simbólica y expresiva**.

- Acompaña a **Boris (un perro gruñón)**, **Rufus (un hurón que cree ser un perro)**. Mezclando humor y tecnología, destacando valores como amistad y solidaridad (Bravi, 2021; Siqueira, 2019).

Figura 1: Arte promocional de la serie Boris y Rufus.




Fuente: IMDb (2018).

## 2.1.3 Uso de la estética estilística y naturalista

- **El juego [Boris y Rufus]** (en desarrollo por el Laboratorio TecMídia de la Universidad Federal de Santa Catarina - UFSC) usa os personajes de la serie, en el formato de **carrera infinita**. Los personajes y escenarios fueron construidos en un programa que simula la tridimensionalidad.

- **La imagen creada** por el programa de modelado **3D** tiene una **característica más naturalista**, ya que su imagen utiliza principalmente contraste de áreas coloreadas y menor cierre de línea (Sousa, 2015).

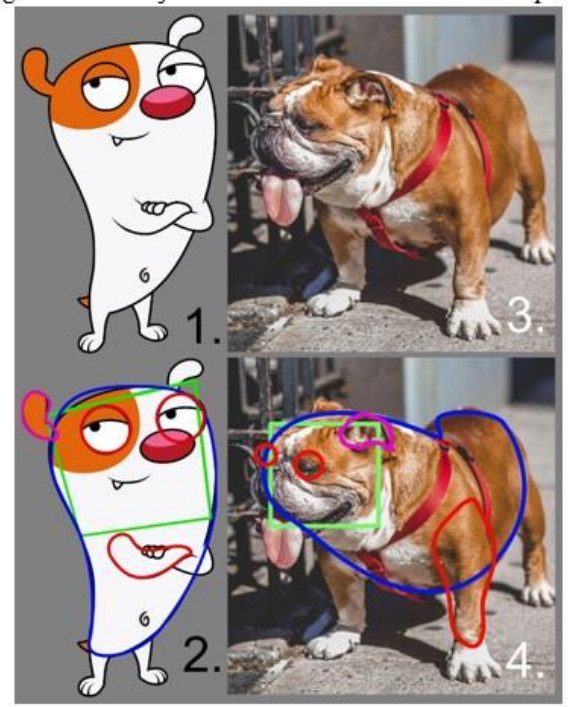
# 3. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN

- La sección **3** presenta el análisis y comparación, considerando los personajes como abstracción de perro y hurón **(3.3.1)**, el empleo de la forma, color y proporción de acuerdo con la personalidad **(3.3.2)** y el retorno a una estética más naturalista, pero estilizada **(3.3.3)**.

# 3.1 Los personajes como abstracción de perro y hurón

- **El personaje Boris**, mostrado en la Figura 2, es un **perro**. Su cuerpo tiene forma triangular, la cabeza es cuadrada y grande en relación a ella, sin distinción de cuello, extremidades cortas y gruesas, manos y pies pequeños. La cara tiene un hocico exagerado, que domina la mayor parte del espacio, ojos relativamente grandes y espaciados, y la cara ocupa la mayor parte de la cabeza. Su forma triangular indica que es un **personaje activo**. La cabeza cuadrada también da la impresión de un **carácter centrado** y más consciente. Sin embargo, ambas formas son redondeadas y tienen características consideradas lindas, lo que las hace **amigables**.
- Pueden observar **similitudes en la forma, el color y elementos como patas cortas y redondeadas, orejas pequeñas y una cabeza grande**.

Figura 2: Personaje Boris como una abstracción de un perro.

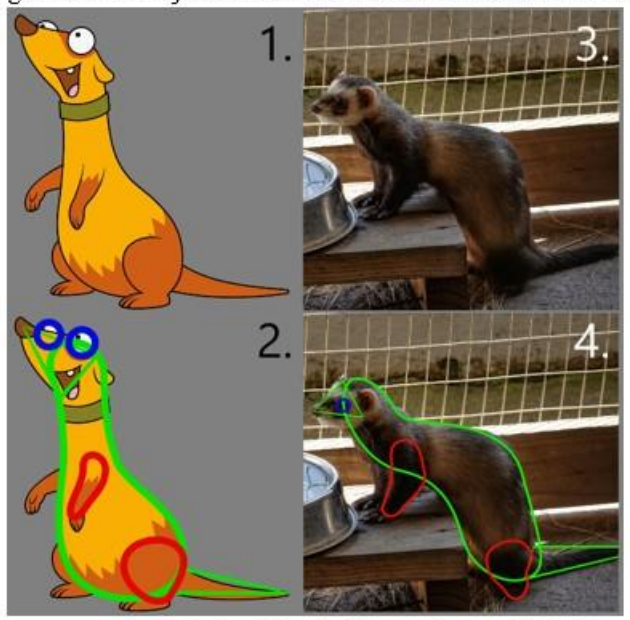



Fuente: adaptado de Adderley (s.f.) y Boris y Rufus (s.f.).

# 3.1 Los personajes como abstracción de perro y hurón

- **El personaje Rufus**, visible en la Figura 3, es un **hurón**. Su cuerpo tiene forma de pera, alargado por el cuello, pero sin definición de hombros y haciendo una conexión suave con la cabeza. Sus extremidades son gruesas y los brazos más largos que las piernas. Su cara tiene una nariz alargada y ligeramente puntiaguda, con una boca grande y ojos ligeramente más pequeños y bien espaciados. **Las curvas** dominan el diseño de Rufus, dándole la impresión de ser **amigable** y **maleable**. Sin embargo, la cabeza triangular y la punta de la cola le dan la impresión de ser **enérgico** y **activo**, además de **afable**.
- Es posible señalar **similitudes en las marcas del pelaje y la silueta del cuerpo**, **los ojos** - favorecidos para mejorar la visibilidad de la expresión.

Figura 3: Personaje Rufus como una abstracción de un hurón.




Fuente: adaptado de Ehlers (s.f.) y Boris y Rufus (s.f.).

# 3.1 Los personajes como abstracción de perro y hurón

- De esta manera, se nota cómo **la abstracción reduce la cantidad de detalles** como las arrugas de la piel, la textura del pelaje y la iluminación. Sin embargo, **mantiene elementos básicos** que hacen referencia a los animales **perro y hurón**.

# 3.2 Empleo de la forma, color t porporción de acuerdo com la personalidad

- **Boris** es un Jack Russell Terrier **neurótico y gruñón**. Como vivía en las calles antes de ser adoptado por Enzo, es **travieso** y **desconfiado**. Muy **pragmático**. **Rufus** es un hurón muy **vivaz** e **hiperactivo** que **cree que es un perro**. Amable, muy cariñoso y social. **Ingenuo**.

- Park, Adamo-Villani y Proctor (2019) destacan que es a través de los personajes que la audiencia se conecta con la película. Los autores citan ejemplos de Disney como el marketing de varias marcas optan por **creaciones más expresivas e icónicas** para enganchar al espectador, ya que los personajes más realistas encuentran dificultades en este proceso.

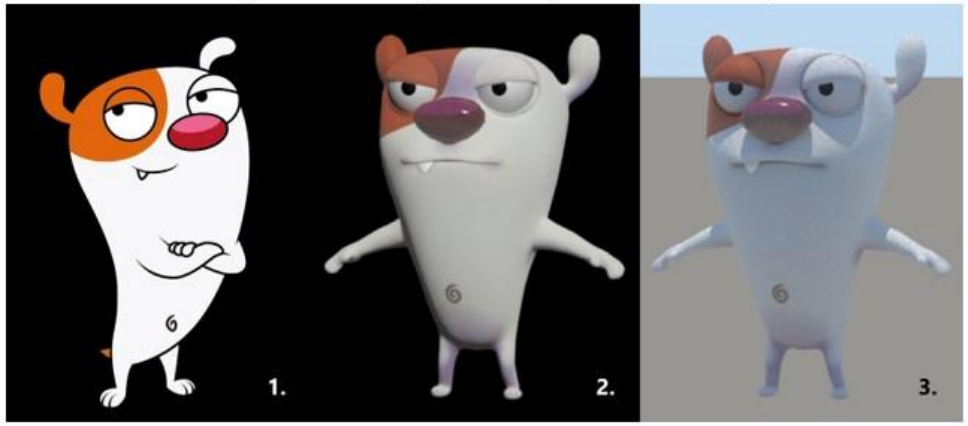
# 3.3 Retorno a uma estética más naturalista, pero estilizada

- **La representación de las formas en el dibujo original tiene una cualidad geométrica, casi minimalista**. El uso de tonos armónicos pero saturados con el contraste de las líneas de los personajes y las suaves curvas dan un aire lúdico e infantil al dibujo.
- Para crear el modelo tridimensional se utilizaron dibujos desde diferentes ángulos de los personajes como base para el modelado. **Algunas diferencias son inevitables en términos de la posición de las partes del cuerpo**. Sin embargo, se mantuvo la forma más geométrica, sin mucho detalle ni textura, con predominio de curvas y una construcción mixta entre la proporción de un bebé y un carácter más alargado, **conservando una buena similitud con el diseño original**.

# 3.3 Retorno a uma estética más naturalista, pero estilizada

- **La figura 4 ejemplifica las diferencias en abstracción y estética entre lo que se considera el personaje Boris** (representado en forma **bidimensional en la imagen 1** por la ilustración oficial del mismo) y el personaje creado en infografía **tridimensional, presentado en las imágenes 2 y 3**. En un primer momento, ya es posible **distinguir la abstracción y la disposición de los colores**.
- La representación gráfica mantiene una **silueta similar a la imagen original** y rasgos no considerados naturales o reales para un perro. Las imágenes 2 y 3 tienen una presentación más naturalista del personaje, es decir, un poco más cercana a la realidad que la imagen 1.

Figura 4: Personaje Boris representado en 2D y 3D.




Fuente: elaborado por los autores.

# 3.3 Retorno a uma estética más naturalista, pero estilizada

- **La figura 5 ejemplifica las diferencias en abstracción y estética entre lo que se considera el personaje Rufus** (representado en forma **2D en la imagen 1** por la ilustración oficial del mismo) y el personaje creado en infografía **3D,** presentado **en la imagen 2.**

- Osipa (2010) afirma que **los ojos** expresan buena parte de la **emoción**, especialmente los párpados, tienen gran importancia, además de que su ausencia, o la excesiva presencia de la esclerótica, daría al personaje una expresión de hipervigilancia exagerada, ya que todo el globo ocular puede verse en la mayoría de direcciones en las que se posiciona el personaje.

Figura 5: Adaptación del personaje Rufus de 2D a 3D.




Fuente: elaborado por los autores.

# 3.3 Retorno a uma estética más naturalista, pero estilizada

- **Las técnicas de animación 2D y 3D tienen diferentes aspectos visuales, pero pueden combinarse bien en proyectos transmedia y crossmedia**. De hecho, parte del modelado de un modelo 3D depende de algún tipo de dibujo técnico o al menos de una representación bidimensional de otras vistas del personaje. Esto se observa en otros proyectos que adaptan un personaje típicamente representado en un estilo a otro, como los juegos y películas de la franquicia Sonic de la compañía SEGA, así como las diversas adaptaciones del personaje de cómic Garfield de Jim Davis.

# 4. CONSIDERACIONES FINALES

- El **objetivo propuesto** en este trabajo se **logró** a través del análisis de la transposición de la identidad visual de los personajes Boris y Rufus de la animación 2D a un juego 3D en desarrollo.

- La investigación permitió comprender cómo la adaptación entre medios con diferentes estéticas impacta en la **percepción visual** y la **preservación** de la **identidad** de los **personajes**.

# 4. CONSIDERACIONES FINALES

- La representación de los **personajes bidimensionales es una abstracción muy estilizada de los animales**, con colores y formas brillantes que favorecen sus personalidades y acciones, acercándose mucho a representaciones simbólicas con alto valor emocional.

- Aunque las **representaciones 3D han mantenido la composición de formas corporales, colores y silueta, el hecho de que sean naturalistas reduce la abstracción** y aleja la imagen del lado más imaginario del perro y el hurón, limitando un poco más la exageración y reduciendo la información sentimental. Así como **la composición del personaje dentro del programa de modelado 3D añade más factores limitantes**.

# 4. CONSIDERACIONES FINALES

- Como sugerencia de **trabajo futuro**, proponemos ampliar el estudio **comparándolo con otras franquicias que también experimentaron procesos de adaptación** de personajes entre medios 2D y 3D, con el fin de contextualizar diferentes planteamientos estilísticos.

- Además, sería relevante realizar **investigaciones centradas en la recepción del público**, investigando la aceptación y percepción de los modelos tridimensionales adaptados de Boris y Rufus en relación a su versión 2D original.

# EXPRESIONES DE GRATITUD

❑Este trabajo se realizó con el apoyo de la Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior – Brasil **(CAPES)** – Código de Financiamiento 001 y de la Fundación de Apoyo a la Investigación e Innovación del Estado de Santa Catarina **(FAPESC)**, Oficios 18/2024 y 48/2021.

# REFERENCIAS


ADDERLEY, Craig. **White and brown english bulldog**. [fotografia]. 2018. Disponível em: https://www.pexels.com/photo/white-and-brown-english-bulldog-1503537/. Acesso em: 08 abr. 2025.

BANCROFT, T. *Creating characters with personality*: for film, TV, animation, video games and graphic novels. [S.l.]: Watson-Guptill Publications, 2006.

BARR, Charles. **Laurel & Hardy**. University of California Press; First American Paperback Edition, 1968.

BLAIR, P. *Cartoon animation*. [S.l.]: Walter Foster Publishing, 1994.

BORIS E RUFUS. [**Imagem e biografida dos personagem**]. s.d. Disponível em: https://www.boriserufus.com.br/. Acesso em: 08 abr. 2025.

BRAVI. **Boris and Rufus Cartoon Con.** BRAVI - Brasil Audiovisual Independente. Produced by Belli Studio,. 2021.

DONDIS, Donis A. **SINTAXE DA LINGUAGEM VISUAL**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. Disponível em: https://archive.org/details/sintaxedalinguag0000dond/page/n5/mode/2up. Acesso em: 11 set. 2024.

EHLERS, Magda. **Ferret in a Cage Standing by the Bowl of Water**. [fotografia]. s.d. Disponível em: https://www.pexels.com/photo/ferret-in-a-cage-standing-by-the-bowl-of-water-12131383/. Acesso em: 8 abr. 2025.

HARDER, Jenny. **Creative character design for games and animation**. Boca Raton, FL: CRC Press, 2023. ISBN 9781003243533 (e-book).

IMDb. **Boris e Rufus**. [S. l.]: IMDb, 2018. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt8365266/mediaviewer/rm233600512/?ref_=ttmi_mi_54. Acesso em: 9 abr. 2025.

# REFERENCIAS


MOREAU, D. MACHADO, L. 2021. ***História dos Quadrinhos:*** *EUA.* 1 Ed. Florianópolis: Skript.

NESTERIUK, Sérgio; MASSAROLO, João. **Criação e Desenvolvimento de Personagem em Multiplataformas**. Revista GEMInIS, *[S. l.]*, v. 11, n. 3, p. 233–253, 2020. Disponível em: https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/387. Acesso em: 20 fev. 2025.

OSIPA, Jason. **STOP STARING**: facial modeling and animation done right. 3ª ed. Indianápolis, Indiana, US: Wiley Publishing, Inc., 2010. 396 p. ISBN: 978-0-470-60990-3.

PARK, J., ADAMO-VILLANI, N., PROCTOR, R.W. **Does a Character's Visual Style Affect Audience Empathy and Sympathy?**. In: Yamamoto, S., Mori, H. (eds) Human Interface and the Management of Information. Visual Information and Knowledge Management. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol 11569. Springer, Cham. (2019). https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-22660-2_35

SCHILLER, Melanie. Transmedia Storytelling:: new practices and audiences. In: CHRISTIE, Ian; OEVER, Annie van Den (ed.). **Stories**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018. p. 92-108. Https://doi.org/10.2307/j.ctv5rf6vf.10.

SIQUEIRA, G. **Animação nacional Boris e Rufus disponível em streaming**. 100 Fronteiras. 2019. Disponível em: https://100fronteiras.com/brasil/noticia/animacao-nacional-boris-e-rufus-disponivel-em-streaming/. Acesso em: 20 fev. 2025.

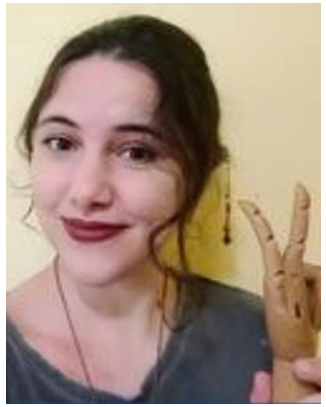
SOUSA, Richard Perassi Luiz de. **Do Ponto ao Pixel: Sintaxe gráfica no vídeo digital**: design de comunicação e comunicação visual em projetos e produtos de design. Florianópolis: Editora Ufsc, 2015.

UFSC, TecMídia. **Boris e Rufus**. [jogo eletrônico] Em desenvolvimento. 2025.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Nova York: Faber And Faber, 2001.

Forma _25
XII Congreso Internacional de Diseño de La Habana

# GRACIAS!



Morgana De Franceschi Hoefel
Estudiante de Maestría; UFSC
morganafh@gmail.com



Diego Moreau de Carvalho
Estudiante de Doctorado; UFSC
diegomoreau@gmail.com



Letícia Debastiani Frana
Estudiante de Maestría; UFSC
leticiadbfrana@gmail.com



Milton Luiz Horn Vieira
Doctor; UFSC
milton.vieira@ufsc.br

PÓS UFSC design UFSC DESIGNLAB