

Disseny d'un personatge de Monster High



Nox Rat

Curs 2025/2026

2n de Batxillerat

Agraïments

Fer aquest treball ha estat tota una experiència, i no voldria ometre donar les gràcies a les persones que m'han ajudat a fer aquest treball possible.

Primer de tot vull agrair a les persones entrevistades – Marc Camats, Ruben Córdoba i Oliver is Kei. – pel seu temps i els aprenentatges que m'han transmès, que em seran útils també per fer el que m'apassiona: Crear personatges. També he de donar les gràcies al meu tutor, [REDACTED], per ajudar-me amb el meu projecte i aconsellar-me. M'he sentit molt còmoda fent el treball amb la seva ajuda i m'alegra molt haver-lo fet amb ell com a tutor. No voldria concloure els agraïments sense mencionar a la meva mare, als meus companys i a totes les persones que m'han animat a continuar amb aquest projecte.

Abstract

The topic of this project is character creation based on Monster High. I chose this theme because it brings together some things that I'm into, such as Monster High, dolls, and character design, which is what I would like to do in the future.

Since I was little, Monster High has been a special franchise for me, not only because of its aesthetic but also because from the very beginning it shows messages of acceptance and empowerment. I believe that representations of diversity can influence how we understand both our own differences and those of others. For this reason, this project is connected to SDG 10 (Reduction of Inequalities), because I focus on character design within a franchise that shares these values.

Therefore, in this project you will find what Monster High is and a comparison of two of its generations (the first and the third) according to how consistent they are with the franchise's message. I also include a research about the Pesanta, a mythological creature from Catalan folklore that I use as the main inspiration for creating my character. After that, I explore character design in order to create my own character and produce a prototype doll of her.

Resumen

El tema de este trabajo es la creación de personajes basándome en *Monster High*. He elegido este tema porque junta varios temas que me apasionan, como *Monster High*, las muñecas y el diseño de personajes, que es a lo que me gustaría dedicarme en un futuro.

Desde pequeña, *Monster High* ha sido una franquicia especial para mí, no solo por su estética, sino también porque desde sus inicios transmite mensajes de aceptación y empoderamiento. Pienso que las representaciones de la diversidad pueden influir en cómo entendemos las diferencias tanto ajenas como propias. Por eso, este trabajo se relaciona con el ODS 10 (Reducción de las desigualdades), ya que trabajo el diseño de personajes dirigiéndolos a una franquicia con estos valores.

Por lo tanto, en este trabajo encontrarás, en primer lugar, una explicación de qué es *Monster High* y una comparación de dos de sus generaciones (la primera y la tercera) según su coherencia con el mensaje. También incluyo la investigación sobre la Pesanta, un ser mitológico del folclore catalán que utilizo como base para crear mi personaje. Después, investigo sobre el diseño de personajes para crear mi propio personaje y hacer su prototipo de muñeca.

ÍNDEX	
Agraïments	2
Abstract	3
Resumen	3
1. Introducció	5
1.2. Objectius i hipòtesi	5
1.3 Metodologia	6
2. Marc teòric	8
2.1. Què és Monster High	8
2.1.1. Història	8
2.1.2. Missatge	10
2.2. Procés creatiu d'un personatge	12
2.2.1. Transmetre i relacionar	13
2.2.2. Plantejament del personatge	14
2.2.3. Imatge	16
2.3. El monstre de la meva nina	17
2.3.1. La Pesanta	17
2.3.2. De la Pesanta a un nou personatge	18
3. Marc pràctic	20
3.1. Disseny de la meva nina	20
3.1.1. Fitxes	21
3.1.2. Explicació de les seves característiques	23
3.1.2.1. Aspecte	23
3.1.2.2. Personalitat	24
3.1.2.3. Context	25
3.1.3. Creació del prototip	26
4. Conclusions	30
5. Webgrafia	32
6. Annexos	34
6.1. Entrevistes	34

1. Introducció

El tema d'aquest treball és la creació de personatges basant-me en *Monster High*.

He triat aquest tema perquè ajunta diversos temes que m'apassionen, tal com *Monster High*, nines i el disseny de personatges, que és en el que m'agradaria dedicar-me en un futur.

Des de petita, *Monster High* ha estat una franquícia especial per mi, no només per la seva estètica, sinó també perquè des dels seus inicis transmet missatges d'acceptació i empoderament. Penso que les representacions de la diversitat poden influir en com entenem les diferències tant alienes com pròpies. Per això, aquest treball es relaciona amb l'ODS 10 (Reducció de les desigualtats), ja que treballa el disseny de personatges dirigint-los a una franquícia amb aquests valors.

Per tant, en aquest treball trobaràs, en primer lloc, una explicació de què és *Monster High* i una comparació de dues de les seves generacions¹ (La primera i la tercera) segons la seva coherència amb el missatge. També incloc la recerca sobre la Pesanta, un ésser mitològic del folklore català que utilitzo com a base per crear el meu personatge. Seguidament, investigo sobre el disseny de personatges per crear el meu propi personatge i fer el seu prototip de nina.

¹ Quan dic "generacions" em refereixo als llançaments i relançaments de *Monster High*: Primera generació: 2010. Segona generació: 2016. Tercera generació: 2022

1.2. Objectius i hipòtesi

L'objectiu principal d'aquest treball és la creació d'un personatge i una nina basant-me en les característiques estètiques i narratives de *Monster High*. M'he basat en *Monster High* no només per gust personal, sinó que també perquè *Monster High* des d'un principi ha buscat promoure la normalització i acceptació de diferències a través de joguines i sèries sobre monstres.

Aquest objectiu no només m'ha ajudat a aprendre sobre el disseny de personatges, que és el que m'apassiona i vull dedicar-me, sinó que també he fet d'aquest objecte d'oci un objecte per normalitzar i acceptar desigualtats. Aquest projecte es relaciona amb l'ODS 10, ja que vull mostrar que podem afegir diversitat als personatges i fer-los presents a les joguines i sèries infantils.

Els objectius específics són:

1. Definir que és *Monster High* des del disseny i el missatge que vol transmetre.
2. Investigar sobre el procés creatiu dirigit al disseny de personatges.
3. Explorar un ésser de la mitologia catalana i seleccionar els elements característics.
4. Dissenyar un personatge i crear un prototip d'aquest.

Amb aquest projecte pretenc tractar l'ODS 10 (Reducció de les desigualtats) partint de la idea que es pot incorporar diversitat a productes destinats a infants. Això mateix és el que treballa la franquícia de *Monster High*.

La meva **hipòtesi** és que si analitzo bé com funciona *Monster High* i quins valors transmet, puc dissenyar un personatge propi que encaixi dins la franquícia.

1.3 Metodologia

Per fer aquest treball, primer faig una comparació de la primera i tercera generació de *Monster High*, tan observant els continguts de la sèrie com les accions de l'empresa, per determinar quina és més coherent amb els valors de diversitat i acceptació que busca promoure la franquícia. D'aquesta manera oriento la nina a la generació més apropiada segons aquest missatge. Concreto que compararé la primera generació i la tercera, ometent la segona, perquè ha sigut bastant irrellevant en la història de *Monster High*.

També faig una recerca sobre la Pesanta, l'ésser del folklore català que he triat com a base per la meva nina. Busco informació sobre el seu origen i característiques, i extrec els trets més importants per adaptar-los a un nou personatge de *Monster High*.

També consulto informació sobre el disseny de personatges per entendre i crear un personatge complet, tant estèticament com personalitat.

Amb aquesta informació, comença el meu procés creatiu seguint el que vaig descobrint per, finalment, fer un prototip de nina del meu personatge, Petranta. Modelo digitalment el seu cap amb l'aplicació "Nomad" per posteriorment imprimir-lo. També cuso la seva roba, la pinto, li faig cabells, etc. Per tornar la meva idea en un objecte palpable.

En definitiva, en aquesta metodologia combino recerca, inspiració i creativitat per crear un personatge i nina que encaixi i transmeti els valors de *Monster High*.

2. Marc teòric

2.1. Què és *Monster High*

Per poder entendre el meu treball, primer és necessari introduir en què consisteix la marca que treballarem: *Monster High*. Es tracta d'una franquícia de nines i entreteniment llançada per l'empresa Mattel l'any 2010. El producte principal són les nines, que es complementen amb una sèrie d'animació. Al llarg del temps s'han anat afegint videojocs, llibres i pel·lícules en què s'exploren encara més les històries personals, conflictes adolescents i valors com la diversitat i la inclusió dins l'univers de *Monster High*. A més, podem trobar altres productes adscrits a l'univers com ara revistes, roba i clauers.

En aquest univers els personatges centrals són els descendents adolescents de monstres clàssics (Dràcula, el monstre de Frankenstein, zombis...), i d'altres personatges mitològics (Cúpid, Minotaure, Gòrgones...) o éssers considerats terrorífics (aranyes...). En següent apartat s'aprofundeix en els motius d'aquesta diversitat. Aquests personatges conviuen interns en un institut de monstres anomenat *Monster High*.

2.1.1. Història

Ens remuntem a l'any 2007. Garrett Sander feia tres anys que treballava a Mattel com a dissenyador de *packaging*. En aquell moment l'empresa buscava crear una nova marca de nines *flanker*² similar a la línia *My Scene*, en la qual Sander es trobava treballant. Així, va tenir l'oportunitat de participar en la creació d'una nova marca en lloc de només el *packaging*.

² Una marca *flanker* és una estratègia de mercat que consisteix a llançar una nova marca de manera discreta per tal que no es relacioni directament amb la marca principal i així reduir la competència. (Lim, 2015)



Figura 1. Nines *My Scene*.
Extret de [Toy Sister](#)

En una entrevista del canal de l'aplicació "Memoa"³, Sander explica que l'inici del seu procés creatiu va consistir a observar les compres i interessos de noies d'entre 13 i 14 anys amb l'objectiu d'esbrinar quines joguines els agradaven. A Sander li va cridar l'atenció que una nena va comprar un peluix de la marca *Skellanimals*, una marca de peluixos d'esquelets d'animals amb l'eslògan: "*Dead animals need love too*" (els animals morts també necessiten amor). Aquest eslògan li va fer pensar: "les nines mortes també necessiten estil". Aquesta idea de les nines mortes van ser ben rebudes pels seus companys de treball i es va començar a desenvolupar el projecte⁴.

³ Memoa és una xarxa social per col·leccionistes on poden compartir i registrar les seves col·leccions. Més informació a [Memoa.app](#)

⁴ Memoa, 2025



Figura 2. Peluix Skelanimals.

Extret de [Ebay](#)

Inicialment, es va plantejar crear un institut de zombis, però a Sander li preocupava que els personatges no es distingissin entre ells. Anteriorment, ja havia sentit a algunes nenes dir que no sabien diferenciar entre diferents nines d'una mateixa marca. Aleshores, va pensar que podrien ser diferents monstres que anessin a un mateix institut, i fins i tot, que cada nina tingués un motlle diferent pel seu rostre. Això podria facilitar la diferenciació i resoldre el problema.

Ara bé, *Monster High* no es reduïa a unes nines, sinó que es va crear un rerefons per tornar-les més atractives.⁵

2.1.2. Missatge

Per poder comparar les dues generacions segons la seva coherència amb el missatge, primer hem de saber quin és aquest missatge i analitzar com l'han tractat. En aquest apartat faig una anàlisi sobre aquesta qüestió. Com he mencionat a la introducció, només tractaré la primera i la tercera.

Totes les generacions de *Monster High* coincideixen en un mateix objectiu, encara que es treballi de maneres diferents: l'acceptació de la diversitat i celebració de les diferències, tot promovent la tolerància i el dret a ser únics. Això es pot veure reflectit a l'eslògan "Be yourself, be unique, be *Monster High*" (Ser tu mateix, ser únic, ser *Monster high*). La franquícia utilitza la metàfora dels monstres com a



Figura 3. Eslogan Skelanimals

Extret de [Posters.es](#)

⁵ Iconic Dollcast, 2025; Memoa, 2025

idea que el diferent no és una cosa negativa. Aquest missatge va dirigit a infants i adolescents.

La Generació 1 de *Monster High*, llançada el 2010 per Mattel, transmet missatges d'empoderament, respecte, tolerància, amistat, diversitat i autoexpressió. A la pàgina oficial (ja no disponible) de la primera generació, en registrar un compte, l'usuari rebia una carta convidant-lo a seguir el moviment de *Monster High* i ser únic⁶ (Imatge 5) . No obstant això, hi ha qui considera que la mercantilització d'aquest missatge a través dels productes contradiu aquests valors. Mattel limita les opcions "d'autenticitat", d'estils i defectes, insinuant la idea de "ser úniques dins d'uns determinats marges". Així, tot i que es treballa la diversitat, eviten abordar qüestions tabú com ara la diversitat familiar i els temes relacionats amb la comunitat LGBTIQ+, entre d'altres. A més, també es va criticar la pobre representació dels diferents tipus de cossos⁷. "No és el moment" va ser el que va dir Mattel a Garrett Sander en mostrar algunes de les seves propostes inclusives en aquell moment.

⁶ *Monster High*, 2014

⁷ Vela Escribano, 2019; Arias Gibert, 2017



Figura 4. Cartell amb l'eslògan de *Monster High* en la pel·lícula *Great Scary Reef*
 Extret de la mateixa pel·lícula.



Figura 5. Carta de benvinguda a la web de *Monster High*
 Extreta de la pàgina oficial de [Monster High](https://www.monsterhigh.com)

Per altra banda, la generació 3, que es va llançar el 2022, se centra a fer personatges amb característiques més variades. Aquesta generació busca incloure una diversitat més gran, abordant temes que en generacions anteriors no tractaven, com la comunitat LGBT, la diversitat corporal i la salut mental. A més, busca transmetre els missatges de tolerància, amistat i apoderament, igual que la generació 1.

També aborden una dimensió social, involucrant-se en la comunitat, creant contingut en xarxes on interactuen amb fans i col·laborant amb fundacions contra l'assetjament escolar, o, fins i tot, creant petits articles amb consells per pares i víctimes⁸.

⁸ Tenney, 2023; Mattel & ANAR



Figura 6. Imatge de la col·laboració entre *Monster high* i Anti-Bullying Alliance. Extret de [Anti-Bullying Alliance](#)



Figura 7. Imatge de la col·laboració entre *Monster high* i A.E.P.A.E. Extret de [Interempresas](#)

En conclusió, probablement d'aquestes dues generacions, la que millor tracta el missatge que he explicat abans és la tercera, i no només per aquesta clara implicació amb la comunitat o la major diversitat de temes tractats: He vist totes dues sèries i m'he fixat que a la primera hi ha molts capítols que mostren situacions superficials, deixant de banda el missatge. A més, no fan cap menció a relacions familiars i els personatges que es consideren dolents semblen merèixer passar-ho malament. En canvi, la majoria dels capítols de la tercera tracten aspectes i aprenentatges relacionats amb el missatge, mostrant de manera clara una gran diversitat, amb, per exemple, personatges neurodivergents, amb mobilitat reduïda i diferents relacions d'amistat i familiar, entre altres. A més, en lloc de castigar a l'antagonista, busquen ajudar-lo a tractar els seus problemes que el porten a fer el mal, sense deixar de banda el seu amor propi.

2.2. Procés creatiu d'un personatge

En aquest apartat tractaré alguns aspectes sobre el disseny de personatges i el procés creatiu.

Per obtenir la informació he consultat diferents articles i webs, i a més, he entrevistat a l'il·lustrador, professor i dibuixant de còmic: Marc Camats; l'artista i un dels fundadors de KOTOC⁹: Ruben Córdoba; i el dissenyador, treballador de Mattel i artista d'algunes *Monster High*: Oliver is Kei. Quan faci referència als

⁹ KOTOC és un estudi especialitzat en la creació, desenvolupament i producció de sèries animades i videojocs, amb seu a Sant Just Desvern. Més informació a [Kotoc.cat](#)

entrevistats, ho marcaré entre parèntesis. Aquestes entrevistes es poden trobar als annexos d'aquest treball.

Com a idea fonamental, cal aclarir que no hi ha un únic procés creatiu: cada persona pot trobar el seu adaptat a les seves necessitats. Tot i això, com Ruben Córdoba diu "hi ha d'haver-hi un espai pel caos i el *brainstorming* i un lloc per l'ordre". Per aquest motiu, destacaré les idees que he considerat més rellevants i útils per organitzar el meu procés.

2.2.1. Transmetre i relacionar

Si volem basar el nostre personatge en un objecte, animal, element o qualsevol altre ésser aliè, és essencial que, en veure'l, el puguem relacionar amb allò que l'ha inspirat. Aquesta connexió no només serveix per donar vida a un nou personatge a partir d'un altre concepte, sinó que també pot ajudar a transmetre sensacions, emocions o valors vinculats amb aquest.

Primer de tot, voldria començar destacant una idea que considero fonamental per a la creació de personatges. A l'entrevista amb Ruben Córdoba, vaig poder aprofundir en un fet que havia observat anteriorment en alguns personatges. Alguns d'ells representen coses del món, per exemple, objectes quotidians, animals o elements. Per marcar la seva relació solen tenir certes formes i aspectes similars a allò que volen representar. Si volguéssim representar un ganivet, pensaríem en una persona prima i perillosa. Si volguéssim representar el foc, ho faríem mitjançant una persona energètica i caòtica. Aclareixo que no sempre tothom coincideix en aquestes relacions.

Les següents imatges il·lustren aquesta idea:



Figura 8. Heath Burns de *Monster High*: Basat en el foc (Caòtic, energètic, impulsiu)
Extret de [Monster High Wiki](#)



Figura 9. Riff de Gormiti: Basat en el foc (Caòtic, energètic, impulsiu)
Extret de [Gormiti](#)

Aquest fenomen està directament vinculat a la nostra capacitat d'imaginar. La nostra imaginació ens permet relacionar elements diversos a partir de sensacions, colors o figures, entre altres. Per exemple, associar colors a números, o figures a sons.

Una altra estratègia és que qualitats del personatge es relacionin amb metàfores o elements ja coneguts. Per exemple, que un cap quadrat tingui literalment el cap quadrat, o, que un vilà tingui trets similars a un altre més conegut, com per exemple, la veu de Darth Vader.

Malgrat això, també es pot jugar amb les contradiccions, fent per exemple que un ésser gran, fort i imponent sigui amable i tímid (figura 10).



Figura 10. Exemple: Sulley de *Monsters, Inc.*

Extret de [Disney Wiki](#)

Al capdavant, és important que el personatge tingui elements que d'alguna manera o altra puguin transmetre allò que busques, idees, sensacions, associacions, pensaments... per petit que sigui, pot aportar.

2.2.2. Plantejament del personatge

Una bona manera per començar a crear un nou personatge de manera completa i coherent és fent un plantejament inicial.

Cal mencionar que, de vegades, venen idees al cap del no-res, i és un bon inici (Camats), però això hauria d'anar seguit d'una pluja d'idees que posteriorment s'hauria d'ordenar (Còrdoba). Considero que una bona manera d'ordenar les idees o començar, en cas de no saber per on, és fer-te preguntes sobre el personatge, preguntes de tota mena, des de "Quina és la seva major preocupació?" a "Com li agrada el cafè?". Camats diu que encara que semblin preguntes simples, són detalls que també defineixen part del personatge i ajuda a donar una direcció i aspiracions. (Camats)

A més, Oliver is Kei recomana fer un *mood board*¹⁰.

¹⁰ Un moodboard es un muntatge visual que combina imatges, textos, colors, textures i altres elements gràfics que ens ajuda a desenvolupar idees. (*Qué Es Un Moodboard Y Para Qué Sirve* | Blog CC, 2024)

En el treball “Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto”¹¹ trobo una molt bona manera d’organitzar el plantejament. En el seu treball se separen 3 tipus de categories:

1) Formal: Aspectes visuals i físics, que sol tenir relació amb la identitat del personatge.

2) Interna/emocional:¹² El conjunt d’actituds, pensaments, termes cognitius, etc. També afecta el caràcter formal, ja que implica com es veu a ell mateix i la seva percepció del món.

3) Contextual: Aspectes fora del personatge, però que tenen un efecte sobre ell; el seu entorn passat i actual. Està relacionat amb la creació del rerefons. (Guzmán Ramírez, 2016)

Trobo aquest mètode molt encertat perquè recull les dimensions bàsiques del disseny de personatges i mostra com totes s’influeixen entre elles, però alhora incideixen en aspectes diferents. A més, podem trobar semblances amb elements com les fixes de jocs de rol o la preparació d’un actor per un personatge.

En aquest treball, l’article de Guzmán Ramírez m’ha servit sobretot per entendre una manera clara i ordenada de crear personatges. Aquesta estructura m’ha ajudat a organitzar les idees sobre la Petranta i a mantenir coherència entre el seu aspecte, la seva personalitat i la seva història.

2.2.3. Imatge

Com a idea principal per aquest apartat, el disseny d’un personatge també t’ha de donar informació sobre ell mateix.

A l’hora de dissenyar un personatge, és important definir les seves característiques representatives, o sigui, els trets que fan un personatge memorable. Estaria ben fet si amb 2 o tres paraules sabessis reconèixer el

¹¹ Guzmán Ramírez, 2016

¹² En el treball on es presenta aquest concepte, també és anomenat “Emocional” a la fitxa de personatge. Jo respectaré l’ús d’aquests termes.

personatge (de vegades una característica representada pot ser intern). Exemple:
Bolet vermell, bigoti, lampista = Mario

Per il·lustrar-ho, mireu aquests emojis, amb què ho relacioneu?



(1- Mario 2- Ratatouille 3- Petit princep 4- Batman)

La paleta de colors també juga un paper important, ja que no només crea una harmonia visual, sinó que també comunicar aspectes i sensacions relacionades amb el personatge (Imatge 11).



Figura 11. Luna (esquerra) i Celestia (dreta) de *My little pony*. Luna utilitza colors foscos com la nit i Celestia colors clars relacionats amb el dia.

Estreta de [My Little Pony Wiki](https://mylittlepony.fandom.com/wiki/My_Little_Pony_Wiki)

A més, Garret va dir que afegia als seus dissenys elements relacionats amb els personatges que volia representar, com a Clawdeen (filla de l'home llop) una jaqueta amb pèl i Frankie (filla de Frankenstein) un cinturó amb un raig.

No voldria tancar l'apartat relatiu al disseny de personatges sense mencionar que un disseny d'una nina està destinat al mercat. El disseny també ha de convèncer i ser concorde amb el que s'ha demanat i ser apte per la seva venda al públic. Això significa que el disseny final pot ser modificat per tal de fer que sigui apta per la marca. Ha de ser adequada per la venda al públic al qual va destinat i complir amb la imatge que l'empresa vol donar.

2.3. El monstre de la meva nina

Per crear una nina basada en un monstre, primer hem d'escollir un monstre per investigar i adaptar a un personatge. En el meu cas he triat la Pesanta.

2.3.1. La Pesanta

La Pesanta es descriu com un gos gran, pelut, de cabells negres densos i potes d'acer amb forats que li impedeixen agafar coses amb elles. De vegades es descriu com un gat, però això és poc freqüent.¹³

La Pensanta entra a les cases a la nit, mentre la gent dorm, amb forma d'ombra, usualment a través de l'escletxa de la porta. Un cop dintre, es transforma en gos i es posa sobre el pit dels que dormen, causant angoixa, dificultats per respirar i malsons. Si la persona es desperta, la Pesanta fuig. Pot variar lleugerament segons la història.¹⁴

*La Pesanta, perrazo negro, grueso y pesado cual plomo, intensamente peludo, con una terrible pata de hierro, con la que zurra a cuantos halla a su paso de noche por la calle. Pasa por el ojo de las cerraduras, por debajo de las puertas y, si le precisa, se filtra por las paredes. Se complace poniéndose encima del pecho durante el sueño y oprime la respiración, provocando pesadillas y sueños muy agitados y desesperados.*¹⁵

¹³ Das Tebras, 2023

¹⁴ Das Tebras, 2023

¹⁵ Amades i Gelats, 1957, com es cita a Das Tebras, 2023

Encara que aquest monstre és originari de Catalunya, es poden trobar de similars: El Tardo de Galícia, l'Inguma de la mitologia basca, Pesadiellu asturià, etc. Tots tenen en comú que es poden relacionar amb la paràlisi del son¹⁶, cosa que em fa pensar que han sortit com una explicació a aquest fenomen.

He triat aquest monstre perquè volia dissenyar un personatge que fes referència al folklore de Catalunya, ja que és d'on jo soc i no he trobat cap monstre originari català a *Monster High*. A més, m'he decantat per aquest monstre perquè em sembla molt interessant el món oníric i els somnis. També he de confessar que el meu amor pels animals m'ha animat a triar-la.



Figura 12. Dibuix de la Pesanta
Extret de [David Tebras](#)

¹⁶ Das Tebras, 2023

2.3.2. De la Pesanta a un nou personatge

Per adaptar la Pesanta al disseny d'un personatge, he seleccionat he reinterpretat els seus trets característics.

Per començar, he volgut tractar un dels seus trets més distintius: la sensació d'ofec en seure damunt de les persones. He reinterpretat aquest fet de manera metafòrica, relacionant-lo a parlar en excés o envair l'espai personal, o sigui, "estar damunt d'algú". Aquesta característica l'he incorporat a la personalitat del personatge.

Un altre aspecte rellevant és una contradicció d'aquest ésser mitològic: És pesada, perquè fa pressió i immobilitza, però alhora ràpida i esmunyedissa, perquè es transforma en ombra. Per poder tractar aquestes dues qualitats, he pensat a representar el personatge amb una constitució forta que justifiqui el seu pes i agilitat.

La relació de la Pesanta amb els somnis també em fa pensar en diferents idees tant estètiques com narratives. He decidit donar al meu personatge ulls caiguts, que transmeten cansament i sensació de "somiar despert". Pel vestuari m'inspiro en el "whimsical goth"¹⁷, que incorpora elements de la nit, com estrelles i llunes, i una paleta de colors foscos que es relacionen amb el món oníric.

Finalment, he pensat a donar-li un interès per la psicologia, ja que els somnis són un reflex dels nostres pensaments, emocions i preocupacions personals.

¹⁷ El *whimsical goth* és una estètica que va guanyar popularitat arran de les pel·lícules sobre bruixes dels anys 90 (Hocus Pocus, The Craft, Família Addams, etc.). Es caracteritza per colors foscos, morats i elements relacionats amb la nit i la bruixeria.

3. Marc pràctic

3.1. Disseny de la meva nina

Anteriorment, he mencionat que no hi ha un únic procés per crear personatges, així que el que he fet servir està basat en la investigació “Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto” de Jesús Alejandro Guzmán Ramírez¹⁸, en el que he descobert a partir de les entrevistes i tenint en compte el que he mencionat a l’apartat “procés creatiu d’un personatge”.

El primer que he fet ha estat un “moodboard” amb imatges relacionades amb el que volia plasmar o que em recordessin aspectes que relaciono amb la Pesanta. En concret volia crear un concepte fort i ferm però alhora ocult i místic.



Figura 13. Moodboard per visualitzar el meu personatge.
Imatge de creació pròpia.

¹⁸ Guzmán Ramírez, 2016

Després d'aquest collage, vaig fer una fitxa pròpia basant-me en el treball de Guzmán Ramírez per ordenar aquestes idees i al mateix temps, plantejar-ne de noves preguntes.

Quan vaig sentir que coneixia profundament al meu personatge, vaig crear un diari amb informació sobre ell, similar als que acompanyaven les nines *Monster high* de la generació 1. Un cop fet això, vaig començar a plantejar el seu aspecte.

3.1.1. Fitxes

A continuació us mostraré les fitxes on he condensat la informació sobre el meu personatge, seguides de l'explicació del seu aspecte, personalitat i context.



ALL ABOUT ME

Name: Petranta

Age: 160

Monster Parent: Pesanta

Killer Style: M'agraden les teles fines i les peludes. Combino el color negre amb el lila perquè em recorda a la nit. De vegades afegeixo algunes punxes per controlar qui se m'apropa.

Freaky Flaw: Quan alguna cosa que m'interessa interrompo i parlo tant que m'han d'aturar. Fins i tot he arribat a parlar amb gent que no coneixia sense adonar-me'n!

Pet: Nit és el meu mussol. Sempre em sento còmode amb ell i m'ajuda si em fa molta vergonya parlar amb algú.



Favorite Activity: Escriure i llegir! Especialment sobre el significat dels somnis i terror, de fet, m'agradaria ser escriptora de terror psicològic.

Biggest Pet Peeve: Les conversacions superficials. No passa res si les tinc de vegades, però són superavorrides.

Favorite School Subject: Psicologia. Em sembla molt interessant, especialment quan es tracta de la psicologia dels somnis.

Least Favorite School Subject: Educació física. No l'odio completament, però no m'agraden gens els esports en equip.

Favorite Color: Lila nit

Favorite Food: Flam de café

BFF's: Twyla Boogeyman



Representació formal	Bàsiques	Elements distintius
	<p>Nom: Petranta Edat: 160 anys Altura: 170 cm Pes: 58 kg Sexe: Femení Ulls: Liles Cabell negre ondulat Nacionalitat: Catalana Pell grisa Cos mig robust</p>	<p>-Vestuari: teles peludes, fines (estil basat en el whimsical goth) -Hobbies: Escriure, llegir, crear coses artesanals. -Veu ronca i suau (similar a la de Twyla de la primera generació de Monster high) -Camina transformant-se en ombra/flotant -Defecte: Intrusiva -Qualitat: observadora</p>

Representació emocional	Característiques emocionals	Representació contextual	Característiques socials
	<p>Introvertida Pors: Abandonament Alegries: Els detalls i converses profundes</p>		<p>Origen: Catalunya Residència: Monster High Ocupació: Estudiant Habilitats: Àgil, esmunyedissa, bona memòria, es transforma en ombra</p>
	Atributs i actituds		
	<p>-Educació a casa i després a Monster High -Intel·ligència alta -Metes: Ser escriptora -Autoestima neutral baixa</p>		

15. Fitxa sobre Petranta basant-me en el treball de Guzmán Ramírez.
Imatge de creació pròpia.

3.1.2. Explicació de les seves característiques

3.1.2.1. Aspecte

La paleta de colors que he triat per Petranta¹⁹ ha estat la següent: negre (o gris, per distingir el cos de la roba), morat i detalls daurats.

El negre pot combinar amb qualsevol color, ja que tècnicament no n'és un, sinó que és l'absència d'aquest. A més, el negre pot recordar-nos a la Pesanta, perquè aquesta es descriu com un gos negre, que es transforma en ombra i apareix a la nit quan és fosc. A més, el negre també es relaciona amb coses terrorífiques.

També he triat el morat perquè sento que es relaciona amb l'esoterisme, la bruixeria i la nit, que també es pot relacionar amb la Pesanta per ser un ésser fantàstic, misteriós i, probablement, màgic per la seva capacitat de transformar-se en ombra.

Finalment, el daurat l'he triat per què combina amb el morat, ja que són colors complementaris: són oposats segons el cercle cromàtic. Però no només l'he afegit per una qüestió tècnica, sinó que també és un color que relaciono amb la nit (per la lluna i les estrelles) i la màgia. A més, l'estil en el qual s'inspira el meu personatge (*whimsical goth*) també fa ús de detalls i accessoris d'aquest color.

¹⁹ Es diu Petranta perquè uneix el "Petra", que significa pedra, amb "Pesanta"



Figura 16. Exemple de lluna daurada.

Extret de [Pexels](#).

Concretament, la seva roba característica és una faldilla negra de quatre pics, que de vegades s'utilitzen per disfresses de bruixes; unes botes morades amb detalls negres i forats, com té la Pesanta a les seves potes; un bolero negre pelut amb punxes i una samarreta morada. També porta accessoris daurats com un cinturó amb cercles que representen la lluna i unes arracades.

Respecte al seu cos, Petranta és alta, forta i robusta, és a dir, el seu greix s'acumula a la cintura i el maluc i és forta i saludable. Aquest tipus de cos l'he triat perquè descriuen a la Pesanta com un gos gran i pesat, per això penso que tindria múscul que justificaria aquest pes, a més, imagino a la Pesanta con un animal robust, per això Petranta també és robusta. Cal mencionar que parlo del tipus de cos, no només per qüestió estètica, sinó per incorporar la diversitat corporal tal com fa la generació 3 de *Monster High*.

3.1.2.2. Personalitat

Per classificar de manera simple les personalitats, m'agrada fer servir els "MBTI" (Myers Briggs Type Indicator), un test que busca descriure les característiques de la personalitat d'una persona segons d'on obté i enfoca l'energia o atenció, el tipus d'informació que prefereix obtenir i en el qual confia, el procés que prefereix per avaluar informació i prendre decisions i com prefereix manejar el món al seu voltant.

Donde obtienes y enfocas energía o atención	
Extroversión (E) Iniciador • Expresivo • Activo • Entusiasta	Introversión (I) Receptor • Reservado • Reflexivo • Tranquilo
El tipo de información que prefieres obtener y en la cual confías	
Sensación (S) Concreto • Realista • Práctico • Experiencial	Intuición (N) Abstracto • Imaginativo • Conceptual • Teórico
El proceso que prefieres usar cuando evalúas información y tomas decisiones	
Pensamiento (T) Lógico • Razonable • Inquisitivo • Crítico • Firme	Sentimiento (F) Empático • Compasivo • Complaciente • Tolerante
Como prefieres manejar el mundo alrededor tuyo, "tu estilo de vida"	
Juicio (J) Sistemático • Planeador • Programado • Metódico	Percepción (P) Informal • Abierto • Espontáneo • Emergente

Figura 17. Imatge de resum del MBTI.

Extret de [Fàtima Aguirre](#).

Per decidir el MBTI del meu personatge, he comparat els MBTI d'altres personatges en els quals he pensat per crear a la meua, per finalment, pensar que el seu MBTI seria INTJ, osigui: **I**ntrovertid, **I**ntuïtiu, **T**hinking (pensatiu), i **J**utgador.

Petranta prefereix passar desapercibuda i la tranquil·litat. Això ho he pensat perquè si la Pesanta apareix mentre tothom dorm, el carrer deu estar tranquil. A més, el fet que sigui ràpida en transformar-se en ombra em fa pensar en allò de sortir desapercibuda, a més que ella mateixa no vol ser vista. Per aquest motiu he pensat que Petranta seria introvertida.

El fet que la Pesanta també estigui relacionada amb els malsons, em fa pensar que a Petranta li agradarien les conversacions profundes, però li avorriren fàcilment les superficials, ja que es diu que els somnis són una representació del nostre inconscient més profund. A més, parlar sobre la interpretació dels somnis i el perquè hem somiat cada cosa pot fer-nos arribar a aprofundir molt en la nostra pròpia filosofia i psicologia. Això últim també em fa pensar que seria pensativa i jutjadora per fer aquesta anàlisi a les persones.

Per altra banda, el món oníric també es relaciona amb la bruixeria, on les vibres i la intuïció són molt presents, igual que en els somnis, que són reflexos abstractes

dels nostres pensaments. Per això, tot i ser una persona pensativa i jutjadora, seguiria també la seva intuïció.

Aquesta connexió amb la psicologia, els malsons i el fet que de per si l'origen de la Pesanta sigui d'un mite, em fa pensar que li encantaria llegir, especialment sobre terror psicològic, i que ella mateixa voldria ser escriptora d'aquest gènere.

Un defecte de Petranta és que, encara que sigui tímida, pot arribar a ser figuradament pesada, cosa que la seva mare és de manera literal. Quan apareix un tema que l'apassiona, l'emoció fa que parli sense respectar el torn de paraula ni l'espai personal. Petranta és conscient d'aquest comportament i procura corregir-lo quan se n'adona.

3.1.2.3. Context

Petranta és catalana de naixement, igual que la seva mare. Abans d'entrar a *Monster High*, estudiava a casa pel comportament reservat de la seva família, un tret inspirat en la discreció de la Pesanta en intentar no ser vista. Petranta torna a Catalunya quan té temps lliure per passar temps amb els seus pares.

La relació amb la seva família és positiva. La dinàmica amb sa mare és distant, però totes dues saben que s'estimen l'una a l'altre i ho mostren amb gestos discrets. En canvi, el seu padrastre, un Tardo de Galícia (un follet similar a la Pesanta) és bromista i molt afectuós. El seu caràcter resulta cansat per Pesanta, ja que els follets, per naturalesa, són trapelles, qüestió que contrasta amb la personalitat tímida de Petranta, però alhora li aporta emoció al seu dia a dia i la fa riure. Pesanta no sap qui és el seu pare biològic.

Aquesta situació familiar l'he tractat perquè en la tercera generació de *Monster High*, a diferència de la primera, mostra una gran diversitat familiar. Afegir un Tardo com a padrastre també fa que pugui treballar aquesta estructura familiar de manera coherent amb la Pesanta, ja que el Tardo també es caracteritza per causar malsons i seure sobre la gent mentre dorm.

Finalment, he incorporat al meu personatge una cicatriu d'un *port-a-cath* (la qual és morat perquè Petranta es pot transformar en ombra i les ombres es

representen amb color lila), una marca habitual en pacients oncològics. Per la meva experiència, veure personatges i actors que la porten em fa sentir acompanyada, i per això he decidit que Petranta hagués superat un càncer de petita. Tot i això, aquesta marca no defineix el seu dia a dia ni la seva identitat, de fet, ni se'n recorda d'haver estat a l'hospital.

3.1.3. Creació del prototip

Per poder passar del concepte del personatge a una nina palpable, he decidit fer un prototip, el que seria la primera proposta física de producte, oberta a canvis per oferir a l'empresa que les vendria.

Pel físic de la nina volia, en un principi, utilitzar un programa de disseny 3D per modelar un cos articulad. Vaig intentar fer-ho, buscant informació per aprendre, però em vaig trobar que les meves capacitats per assolir el modelatge d'aquest tipus de cos eren insuficients. Així doncs, vaig optar per una alternativa: Reciclar el cos d'un altre personatge que compartís atributs similars.

Com volia un cos fort per la meva nina, vaig reciclar el cos del personatge Venus de la generació 3 de *Monster High* (imatge 17), que era el més similar al meu objectiu, i vaig fer petites modificacions amb argila, donant més volum a braços i cintura.



Figura 18. Imatge Venus de la Generació 3 de *Monster High*.

Extret de [Reddit](#).

Encara que fer un cos articulats estava fora dels meus límits, volia poder posar en pràctica els meus coneixements sobre modelatge digital, ja que és, en gran part, al que em vull dedicar professionalment. Afortunadament, vaig ser capaç de modelar el cap amb l'aplicació de disseny 3D; Nomad. Posteriorment, vaig imprimir el cap amb una impressora 3D i filament negre biodegradable per reduir l'impacte ambiental.



Figura 19. Imatge del cap que he modelat amb l'aplicació "Nomad".
Imatge de creació pròpia.

En tenir tota la forma del seu cos, li vaig donar una capa grisa de color. Vaig fer-ho amb pintura acrílica, perquè de les que disposava era la que tenia millor adherència. Vaig pintar detalls com el port-a-cath (Imatge 19) i el seu rostre. Pintar la seva cara segons el disseny va ser una tasca complicada, ja que mai havia pintat sobre una superfície tan petita. Encara tenint aquesta dificultat, estic molt satisfeta amb el treball i he aconseguit plasmar el que buscava. Per assegurar-ho tot vaig aplicar una capa d'esprai fixador.



Figura 20. Imatge del prototip acabat on es veu la cara de Petranta i cicatriu del port-a-cath
Imatge de creació pròpia.



Figura 21. Cicatriu de port-a-cath en una persona real.

Extret de [Menos miedos y más ganas](#)

Paral·lelament, per la roba, vaig començar cosint la faldilla i la samarreta amb una tela fina que es pogués treballar i adaptar fàcilment a la nina. Per fer el seu bolero, vaig teixir-lo amb llana que després vaig pentinar per separar les fibres i crear un efecte pelut, com el pelatge de la Pesanta. També vaig pintar les botes que venien amb el cos base, ja que tenien forats que volia aprofitar per representar els que té la Pesanta a les potes.

Pel que fa als cabells, vaig pentinar la llana, igual que amb el bolero, per crear un efecte de cabells suaus amb volum. Després, la vaig enganxar sobre una base amb la forma del cap de la nina que havia fet amb paper filmi cola, per fabricar una perruca que pogués canviar en cas de buscar un altre pentinat.



Figura 22. Foto on provo la roba al prototip.
Imatge de creació pròpia.



Figura 23. Foto on poso cabells al cap del prototip de nina.
Imatge de creació pròpia.



Figura 24. Foto del prototip acabat per la part davantera.
Imatge de creació pròpia



Figura 25. Foto del prototip acabat per la part de darrere.
Imatge de creació pròpia.

4. Conclusions

En aquest treball he pogut indagar sobre les diferències entre la generació 1 i 3 de *Monster High* i com cada una treballa la diversitat i la inclusió. En comparar els tipus de diversitat que treballen, he arribat a la conclusió que la tercera generació tracta temes que manquen a la primera, com la diversitat física o familiar. A partir d'aquesta idea, he orientat la creació del meu personatge, Petranta, per fer-la encaixar a l'estètica i valors de la franquícia.

Entrevistar a persones presents en el món del disseny de personatges m'ha ajudat molt. He après metodologies i tècniques, com la manera d'iniciar i explorar idees a través de preguntes o com la imaginació pot relacionar petites referències. He sentit que això m'ha ajudat a dissenyar un personatge de manera coherent i professional.

La creació del prototip ha estat el repte més gran. Era la primera vegada que feia moltes coses, com modelar el cap d'una nina, fer-li roba i cabells o pintar-la. Tot i les dificultats en ser una tasca nova, penso que he reflectit el que buscava: Petranta manté els trets característics de la Pesanta, com la robustesa, però adaptats a un personatge de la generació 3 de *Monster High*. Tot i que he quedat satisfeta amb el resultat, penso que si ho tornes a fer, ara que he guanyat una mica d'experiència, aconseguiria un acabat més polit.

Fent el treball m'he fixat que la diversitat també es pot treballar des de la naturalitat: mostrar les diferències com realitats presents en aquest món sense necessitat de destacar-les ni fer d'elles tot el que caracteritza a una persona. En el cas de Petranta, la seva diversitat corporal i familiar i la seva cicatriu de port-a-cath, encara formar part d'ella, no defineixen qui és. Això encaixa amb la generació 3 i la seva representació de la diversitat.

Tenint en compte tot el que he treballat, arribo a la conclusió que la meva hipòtesi és certa: Analitzant bé com funciona *Monster High* i quins valors transmet, he pogut dissenyar un personatge propi que encaixa dins la franquícia. Petranta

segueix l'estètica i el missatge de *Monster High* de la generació 3, mantenint l'essència de la Pesanta.

Gràcies a aquest projecte he descobert una part del folklore de Catalunya, he après sobre disseny de personatges i a representar la diversitat. Espero que Petranta i aquest treball pugui mostrar que la diversitat es pot treballar des de la normalització i que animi als dissenyadors a fer-ho.

5. Webgrafia

-AMADES, Joan. «Los ogros infantiles», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 13. 1957.

-ARIAS, Corina Fernanda. “Construcción genérica, propuestas y desplazamientos: El caso de “monsters high”, algunas reflexiones sobre los alcances actuales de la política feminista como subversión.” 2017, https://www.academia.edu/download/51248578/Monster_High-_ARIASGIBERTCorinaFernanda.pdf.

-CABERO, Julio. “La televisión educativa: aspectos a contemplar para su integración curricular.” *Anales de la Universidad Metropolitana*, vol. 7, no. 1, 2007.

- DAS TEBRAS, David. “La pesanta, el perro negro de las pesadillas.”
<https://www.davidtebras.com>, 2023,
<https://www.davidtebras.com/FantasiaCelta/la-pesanta/>.
- GUZMÁN, Jesús Alejandro. “Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto.” 29 9 2016,
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7508/Una%20metodolog%c3%ada%20para%20la%20creaci%c3%b3n%20de%20personajes%20desde%20el%20dise%c3%b1o%20de%20concepto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Iconic Dollcast. *Creating The Monster High Dolls with Garrett Sander*. 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=0b9bh3KQXPU>.
- LIM, Aaron. “The art of brand war: an approach to conceptualising flanker brands.” 2015.
- Mattel, and ANAR. “Juntos contra el acoso escolar.”
<https://shopping.mattel.com/es-es/blogs/playroom/monster-high-juntos-contrael-acoso-escolar>.
- Memoa. *Memoa Interview with Garrett Sander! 2* 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=D-41uCScD-k>.
- Monster High. “Gore-ientation! [Pàgina web no accesible públicament].”
Monsterhigh.com, 2014,
<https://web.archive.org/web/20150324130827/monsterhigh.com/en-us/goreientation>. Accessed 2025.
- “Monster High (website).” *Monster High Wiki*,
[https://monsterhigh.fandom.com/wiki/Monster_High_\(website\)](https://monsterhigh.fandom.com/wiki/Monster_High_(website)). Accessed 2025.

- “Qué es un moodboard y para qué sirve | Blog CC.” *Creative Campus*, 14 March 2024, <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/moodboard/>. Accessed 9 November 2025.
- TENNEY, Alexa. “Creating Character.” 27 9 2023, <https://scholarworks.bgsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1985&context=honorsprojects>.
- VELA, Cristina. “Estereotipos y roles de género visualizados en la serie infantil “Monster high.”” 2019, <https://crea.ujaen.es/server/api/core/bitstreams/50dea9a2-7983-47ab-b856-68ea949540a6/content>.

6. Annexos

6.1. Entrevistes

He fet les mateixes preguntes a tots els entrevistats, així que només seran especificades a la primera transcripció i a les següents s'indicaran amb números. Les preguntes estan totes al mateix ordre.

- **TRANSCRIPCIÓ de l'entrevista a RUBEN CÓRDOBA:**

(Les respostes estan transcrites i adaptades a partir de la gravació de la videotrucada. He simplificat algunes expressions pròpies de l'oral i he fet petits ajustos perquè la lectura sigui més clara.)

Pregunta: Primer de tot, et demanaria que et presentessis i que expliquessis la teva relació amb el disseny de personatges: formació, motivacions i referents.

Resposta:

Sóc en Ruben Córdoba, director d'art d'un estudi d'animació de Barcelona que es diu Kotoc. Portem uns vint anys fent sèries d'animació; entre les produccions més conegudes hi ha Gormitti, Mutant Busters i Sendokai.

Dins de les meves tasques com a director d'art no només dirigeixo, delego i superviso, sinó que també executo i creo. Els últims anys he anat dirigint més equips i executant menys, però sempre m'agrada que els dissenys —tant de personatges com d'entorns o gadgets— parteixin com a mínim d'un sketch bàsic o, fins i tot, d'una idea verbal. Necessito tenir la creativitat d'aquest concepte inicial.

Pel que fa al disseny de personatges, no m'he format mai específicament com a dissenyador de personatges; és una habilitat que he anat desenvolupant al llarg de la professió. La meva formació real, per dir-ho d'alguna manera, és no haver deixat mai de dibuixar des que tinc memòria. Durant una època em van interessar molt els personatges perquè sabia que eren un vehicle ideal per explicar històries, però sense voler-me allunyar mai de l'essència artística: que no fossin només un disseny funcional, sinó que també aportessin un valor artístic o conceptual.

Aquesta manera de fer m'ha convertit en algú molt versàtil: puc treballar amb estils molt diferents, amb estils propis, amb estils més referenciats, barrejant idees, trobant opcions noves. I crec que aquesta ha estat una mica la meva evolució en el disseny de personatges.

Només hi ha una cosa que m'agrada tant com dissenyar personatges: dissenyar arquitectures. Era l'altra professió a la qual m'hauria dedicat, perquè m'encanta l'arquitectura. Gràcies a les sèries d'animació, al final, també he pogut fer una mica d'arquitecte: potser arquitectures més fantasioses, però igualment és aixecar edificis.

I sí, el més natural per mi és que, mentre parlo amb algú, la mà vagi dibuixant.

Pregunta: En la creació de personatges, o en processos creatius en general, hi ha un procés "correcte"? Hi ha elements que sempre hi han de ser?

Resposta:

Just avui, per exemple, a l'estudi hem fet una reunió de brainstorming amb els tres germans directors. Sovint acabem tirant-nos els plats pel cap, però ha arribat un moment en què he dit: "Ara necessito que posem una mica d'ordre."

Per mi ha d'haver-hi un equilibri: un espai pel caos i la bogeria del brainstorming, i un espai per l'ordre. No hi ha una fórmula absoluta, però normalment ens funciona començar per la història. Si estem fent un personatge, vol dir que estem creant una història; per tant, primer cal tenir-la clara.

Abans de dibuixar, o en paral·lel als primers esbossos, descrivim la història personal del personatge, com més profunda millor. Com més matisos tinguis, més pots plasmar-los després en el disseny. Quan la història és clara, llavors comença la creativitat pura. També cal tenir definit l'estil en què et vols moure.

Amb aquests quatre pilars —història, primers esbossos, profunditat del personatge i estil— el següent pas és provar. Fer varietat. I durant tot el procés hi ha una cosa essencial: el feedback. Rebre feedback és vital, sobretot en producció.

Entremig hi ha processos més tècnics: estudiar proporcions humanes si és un estil realista, o adaptar proporcions si és més cartoon. Sempre va bé tenir una pauta de proporcions perquè, a partir del concepte d'un personatge, després hauràs de crear-ne tota una família. Un cop tens el personatge definit, tornes enrere per construir la guia d'estil del conjunt.

Quan la forma i les proporcions ja estan, s'hi afegeix l'estudi de color, que és un pas molt bonic. Proves paletes i de sobte una et genera una impressió que t'enamora més.

I si pots incloure elements subliminars que connectin amb la personalitat del personatge, encara millor. A Sendokai, per exemple, Lon és un personatge amb molta ferida interior i tristesa. La piga sota l'ull sembla una tonteria, però és una manera de representar una llàgrima. El nostre cervell ho interpreta així d'una manera molt primitiva, i això ens ajuda a empatitzar.

Pregunta: Quin és el teu procés personal a l'hora de dissenyar personatges? Vols afegir algun detall?

Resposta:

Potser un matís molt personal: abans de posar-me a dibuixar en una tauleta gràfica, sempre començo amb paper i llapis. Encara que el resultat acabi sent una animació 3D, tot comença al paper. Per mi no és una tonteria; és transcendent en el procés.

Probablement té a veure amb el nen interior. El gest de tenir un paper i un llapis és una de les primeres coses que recordes de fer de forma autònoma, i segurament hi ha una part del nostre sistema nerviós que, només per això, ja entra en un altre estat.

Crear personatges és posar-se en la pell d'un nen. Quan ets petit no tens prejudicis ni contaminació de la mirada externa. Ho fas per tu. I això és màgic. Quan em poso a fer art plàstic al meu taller, el mecanisme és el mateix: un moment d'abstracció del temps i de l'espai. Les idees flueixen i la mà va lliure. D'allà surten coses especials, diferents i úniques, perquè surten de tu.

Pregunta: Com es pot transmetre la personalitat d'un personatge només a través del disseny?

Resposta:

Primer has de tenir clar el subtext, el que hi ha darrere del personatge. A partir d'aquí comença l'estudi de com representar-ho.

Amb persones reals, això està molt marcat per la cultura i per experiències personals. Tots tenim al cap imatges associades a idees: una cara que per tu significa bondat, o una altra que per mi pot significar maldat per alguna experiència passada. Tot és relatiu.

Amb personatges ficticis pots jugar a despertar percepcions en la part inconscient. Per exemple, si vull fer un personatge malvat, potser penso en algú amb els ulls molt oberts i que no parpelleja gaire, una mirada molt pronunciada. Tot això ens comunica coses sense paraules.

També hi ha el llenguatge metafòric: un cap quadrat per representar tossuderia, per exemple. Les formes i els colors poden ser metàfores d'aspectes humans. Hi ha cinquanta maneres de fer-ho, no n'hi ha una de correcta, i a vegades l'injustificable també és interessant. Però per mi sempre és maco que hi hagi algun element justificat, perquè crea un cable amb l'espectador.

A Sendokai, per exemple, sabíem que el dolent no era el Mariscal Zorn, sinó la seva mà dreta, que apareix més endavant. I aquest no era un personatge fort o agressiu, sinó algú sigil·lós, maquiavè·lic. Vam anar a buscar un referent universal: Josep Goebbels, el ministre de propaganda nazi. El Sid Modius està basat en ell, i és un referent que tothom percep de la mateixa manera. No és metàfora: és escollir un model perquè comuniqui el que ha de comunicar.

Pregunta: I com es pot aplicar a un personatge les qualitats físiques o conceptuals d'un objecte o d'un ésser que no és humà? Com humanitza, per exemple, un llapis?

Resposta:

A vegades aquest exercici es fa a la inversa: si vull fer un personatge artista en un món cartoon, puc decidir basar-lo en un llapis. Al final tens un objecte, d'una banda, i un cos antropomòrfic de l'altra, i el procés és preguntar-se què passa entremig. És una interpolació: formes que potser mai t'haurien sortit si no visualitzessis aquest camí d'un punt a l'altre.

Pregunta: El meu treball és sobre el disseny de personatges i estic analitzant Monster High, sobretot com humanitzen monstres o animals, i com transmeten el missatge que "el diferent no és dolent". També vull crear un personatge propi, una nina, un diari del personatge i potser una petita animació. Alguna recomanació?

Resposta:

Sí, trobo molt bé que vagis des d'uns fonaments clars: saber què vols explicar, quin és el personatge, quina és la intenció i quina és la seva història.

I respecte a les qualitats, sí, ara ho entenc millor: és exactament aquest mecanisme de donar sentit a allò que crees, encara que després el sentit l'acabis trobant tu mateixa. És part de la màgia i també de la part terapèutica de qualsevol procés creatiu.

- Entrevista a MARC CAMATS

Hola, [REDACTED]! Primer de tot moltes gràcies per escollir-me a mi com a "representant" pel teu Treball, sempre has sigut una molt bona alumna que es pren de debò el que fa i lluita per millorar constantment. I últimament ja que has hagut de posar-t'hi més que mai, la millora es nota moltíssim! Dit això:

1. Hola! Em dic Marc Camats Vidal i soc tant professor de dibuix, il·lustrador com concept artist, dibuixant de còmic etc. Vaig estudiar quatre anys d'art gràfic a l'escola Joso a Barcelona + l'any d'iniciació (prova) que té aquest i he treballat per Un Toc d'Art més o menys sis anys coma professor de dibuix, il·lustrador i ara també estampo samarretes!

2. La creació de personatge és una cosa que ens agrada a tots molt i en el meu cas no podia ser menys. Sempre m'ha agradat molt la relació entre l'artista i la creació de personatges, ja que et dona una llibertat total en la persona/ criatura, etc que vols crear, pot ser creada de 0 o també pot tenir inspiracions molt fortes en altres personatges! (Segons la meva opinió, quan més gran és la barreja i sí té un toc de creativitat i imaginació pròpia, més bo és el personatge resultant).

Si et soc sincer, una gran part de les vegades que creo un personatge és del no-res (se'm ve un flaix al cap d'una bona idea i procedeix a crear-lo i posar-lo en moviment). Però si ens posem de peus a terra, el més important és el plantejament. Perquè un bon personatge es mogui bé, camini i tingui unes inspiracions, aspiracions i motivacions correctes has de donar-li moltes voltes i fer-te moltes preguntes, com per exemple: el meu personatge estaria a casa seva tranquil·lament o necessita donar una volta després de la seva feia? Pren cafè o té? És sociable? Li agrada el menjar Itàlia?, el Japonès? Quines són les seves aspiracions com a persona? Sé que semblen preguntes molt estúpides, però si ens hi posem a pensar bé en el tema, són coses que defineixen fins al mínim detall al nostre personatge, i a l'hora de crear-lo per una història, més val tenir-lo creat bé des del principi en comptes d'anar fent-lo segons passi el temps/Història (No confondre amb desenvolupament de personatge, són coses molt diferents!).

3. Crec que amb la resposta número 2 ja he respost una mica a aquesta pregunta, però, intentaré centrar-me més en què faig jo! Sempre intento que sigui

relacionable? És una cosa que per mi és fundamental, un personatge amb el qual ningú és pot sentir identificat, no és una persona real, tot i que sigui un gos per exemple, ja que sempre intentem humanitzar una mica tot el que fem! I més endavant faig el que ja he dit, recalco que vol, que necessita per viure, que li agrada fer un dissabte a la tarda etc.

4. Són coses bastant senzilles diria jo, si tu vols fer un personatge que no es vol relacionar molt amb els altres, és fred, una mica abusador i és esquerp, doncs has de tenir en compte que les seves faccions encaixen millor amb ell sí són més puntegudes, rectangulars, etc. Si per un altre banda vols fer a una mare que és dolça suau i molt bona amb els altres, fer-la amb formes arrodonides i toves és una opció ideal. Encara que es pot dir molt més! Si tu fas un personatge masculí o femení que té un cos "perfecte" (segons els estereotips) ja has de pensar que el més lògic és que no tingui pràcticament cap problema d'autoestima. O al revés, si fas un/a noi/a molt atractiu/va, però amb un nas molt lleig, pots fins i tot basar la personalitat d'un personatge en sempre estar intentant veure's molt millor al respecte amb el nas! Entrant aquí podríem parlar hores del tema, però crec que s'entén!

5. Crec que els objectes que el poden acompanyar/vestimenta i accessoris són molt més importants del que semblen! M'explico, una noia gòtica amb molts pírcings dona una estètica molt clara del que volem representar, en canvi una noia amb samarreta i pantalons curts és una cosa més "bàsica", no té res de dolent eh, però costa una mica més de focalitzar una persona que vesteix d'una forma bàsica que una que vesteixi molt específica. Tot això també depèn de com vulguis representar a una persona, si una persona és molt tranquil·la i té una vida fàcil i tranquil·la, aquesta vestimenta que hem comentat ens encaixa, però només pensant en com vesteix per exemple un motero, se'ns ve una mentalitat molt diferent.

6. Aquesta part és la més difícil, ja que amb lo comentat anteriorment estem molt ajudats respecte a crear-li una sensació al nostre públic, però podem fer molt més! Podem afegir-li a un noi molt fluix físicament un repte esportiu molt gran! Si aquesta persona va millorant i a poc a poc i al final ho aconsegueix, algú que sigui

d'una complexió similar, pot sentir que ell/a també pot aconseguir els seus reptes més difícils! Tot és molt psicològic, hem de posar-nos a la pell de l'espectador, perquè si fas a una noia que va tot el dia a la biblioteca i només fa que llegir, però a poc a poc va aprenent a fer petites coses del dia a dia que abans no sabia fer, molta gran part del públic (gent que és més nerviosa i necessita una mica d'acció) es desinteressarà totalment d'aquesta història, i és normal! Hem d'intentar cridar l'atenció del públic que volem i perquè ho volem, i sobretot si ens agrada i ens funciona! Podríem parlar de la teoria del color també amb com transmeten sensacions, com el verd tranquil·litat i el vermell agressivitat, però podríem estar aquí deu anys!

7. Dit tot això, moltes gràcies [REDACTED] per fer-me particip d'aquestes preguntes tant interessants, mai expresso escrivint el que sento i com faig tot això, i ha estat molt divertit! Molta sort!

- Entrevista a OLIVER IS KEI

“Do you think there is a “correct” way to design? Are there specific techniques that are essential in the design process? If so, which ones?”

No, there is no correct way to design. Everyone does it differently and they all get inspired differently. Drawing ability is always a plus since it is designer’s language. You don’t have to draw well as long as you can communicate your ideas.

“How would you describe your creative process when designing characters?”

Create a mood board first. It is like creating a movie or a fictional character. Think about what kind of person/ character they are and go from there.

“How can a character’s personality be reflected through their appearance?”

Just like how we do. Some people wear rock bands tshirt because they are a fan, some people love wearing a gothic dress since that is what they are into. It is not much different for character. Once you create character traits then those design elements come naturally.

“How do you translate the qualities of an element or an animal into a character design”

It depends of the type of toys. It is an animal character or it is humanoid character that has animal elements. Is it for kids? Is it or older kids or adults? Do we need to make them cute or edgy? There are so many areas you need to think about.