REFERENTES CREACION DE PERSONAJE

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo del personaje LANZA, se analizaron referentes de videojuegos, animación urbana y arte digital con estilos modernos, minimalistas y tecnológicos. La inspiración principal proviene de personajes que transmiten identidad, creatividad y misterio a través de su vestimenta, silueta y colores.

A partir de este análisis se creó un personaje original que representa la esencia de la marca LANZA: un productor multimedia creativo e innovador. Su estética urbana y digital, junto con los tonos negro y azul eléctrico y los detalles inspirados en el efecto glitch, permiten relacionarlo directamente con el diseño, la producción audiovisual y la comunicación multimedia.

REFERENTES DE PERSONALIDAD E IDENTIDAD

Para construir la personalidad de LANZA, se analizaron personajes de videojuegos, animación urbana y arte digital cuya identidad se basa en la creatividad, la expresión visual y la conexión con el mundo tecnológico. Estos referentes ayudaron a definir un estilo moderno, minimalista y enigmático.

RESULTADO DE LANZA

De estos referentes surge un personaje creativo, innovador y auténtico que representa la esencia de la producción multimedia. Su estética urbana y digital transmite identidad, confianza y pasión por el diseño, el video y la comunicación visual.

KENNY MCCORMICK



Inspiración para LANZA

- Rostro parcialmente cubierto.
- La simplicidad de una silueta reconocible.
- El misterio que transmite un personaje oculto.
- El uso de una estética urbana y minimalista.
- La capacidad de expresar personalidad a través de la postura y la presencia visual.

Diferencias

Kenny es un personaje humorístico y caótico dentro de un entorno animado. LANZA representa un productor multimedia creativo, moderno y conectado con el mundo digital y la comunicación visual.

POCOYÓ



Inspiración para LANZA

- Diseño simple y fácil de reconocer.
- Uso de formas limpias y minimalistas.
- Expresividad a través de la postura y la presencia.
- Colores definidos que fortalecen la identidad visual.
- Capacidad de comunicar emociones con pocos elementos gráficos.

Diferencias

Pocoyó está diseñado para un público infantil y utiliza una estética suave y amigable.
LANZA mantiene una estética urbana, digital y moderna, enfocada en la creatividad, la producción multimedia y la comunicación visual contemporánea.

MILES MORALES



Inspiración para LANZA

- Estética urbana y juvenil.
- Uso de ropa streetwear como parte de la identidad.
- La combinación entre creatividad y tecnología.
- Presencia visual moderna y dinámica.
- Capacidad de transmitir autenticidad y personalidad.

Diferencias

Miles Morales es un superhéroe que equilibra su vida cotidiana con la acción y la responsabilidad.
LANZA representa un productor multimedia enfocado en la creatividad digital, el diseño visual y la producción audiovisual dentro de un entorno urbano y tecnológico.

WHITTY



Inspiración para LANZA

- Estética urbana y alternativa.
- Diseño estilizado y fácil de reconocer.
- Presencia visual fuerte y expresiva.
- Uso de ropa oscura y elementos minimalistas.
- Capacidad de transmitir energía y personalidad mediante la silueta.

Diferencias

Whitty es un personaje ligado al ritmo, la música y un ambiente caótico y explosivo. LANZA representa un productor multimedia creativo y estratégico, enfocado en el diseño, la producción audiovisual y la comunicación digital dentro de una estética moderna y tecnológica.

MARSHMELLO



Inspiración para LANZA

- Rostro oculto como elemento de identidad.
- Diseño simple y fácilmente reconocible.
- Uso de una sonrisa estilizada.
- Estética moderna y vinculada al mundo digital.
- Capacidad de generar una marca visual fuerte con pocos elementos.

Diferencias

Marshmello es un artista musical cuya identidad se centra en el entretenimiento y la música electrónica.
LANZA representa un productor multimedia enfocado en el diseño, la producción audiovisual y la comunicación visual dentro de una estética urbana, creativa y tecnológica.

CONCLUSIONES

El análisis de referentes permitió identificar recursos visuales y conceptuales que enriquecieron el diseño de LANZA sin perder su originalidad. Elementos como la estética urbana, la silueta simplificada, el rostro parcialmente cubierto, la sonrisa estilizada y la combinación de tonos oscuros con azul eléctrico fueron reinterpretados para construir una identidad visual coherente, moderna y vinculada al mundo de la producción multimedia, el diseño digital y la comunicación audiovisual.