

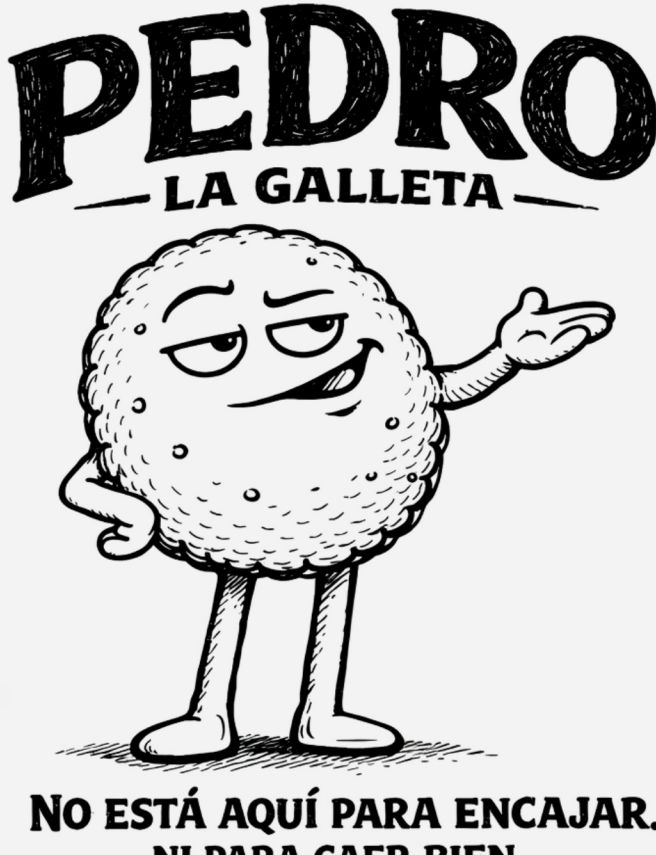
Un personaje diseñado para pensar en voz alta.

Pedro convierte observaciones cotidianas en una voz reconocible: seca, incómoda y precisa. El proyecto une diseño de personaje, sistema expresivo, escritura breve y adaptación a contenido.

DISCIPLINA
Dirección creativa

PERIODO
2025 - Presente

ESTADO
Desarrollo activo



NO ESTÁ AQUÍ PARA ENCAJAR.
NI PARA CAER BIEN.
DICE LO JUSTO,
PIENSA DEMASIADO,
Y LE IMPORTA MENOS DE LO QUE DEBERÍA.

Problema tuyo.

01 - TESIS DEL PERSONAJE

La sátira funciona cuando la voz tiene criterio.

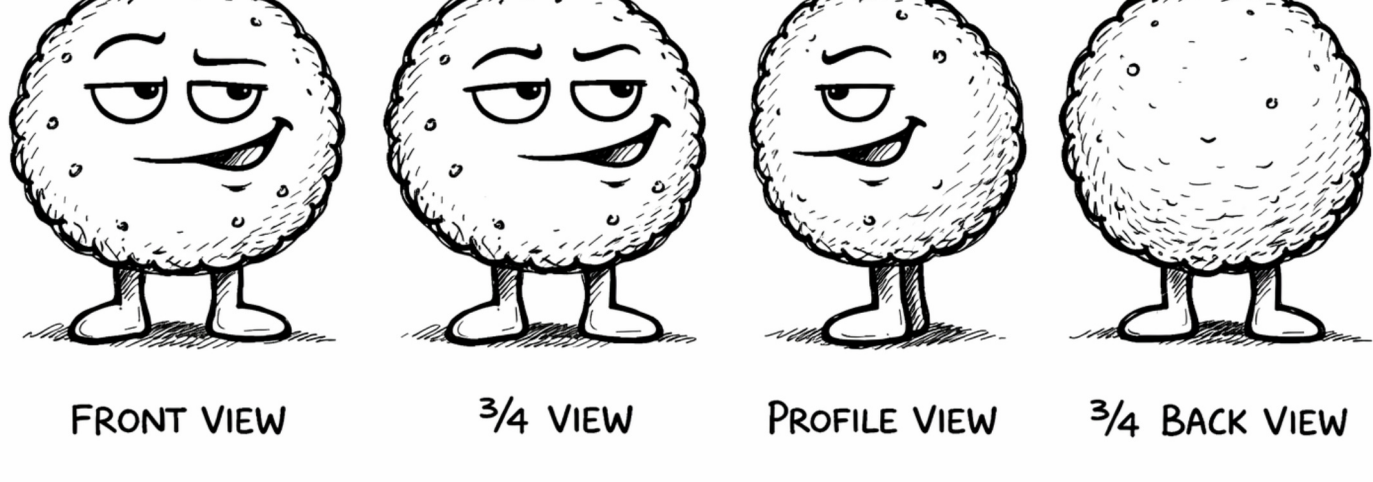
Pedro no existe para rematar cualquier chiste. Su valor está en observar contradicciones, formular una idea breve y sostener una actitud consistente incluso cuando cambia el tema o el formato.

- 01** Observa
- Parte de comportamientos reconocibles.
- 02** Condensa
- Reduce la idea hasta encontrar una tensión clara.
- 03** Responde
- Entrega el giro desde una personalidad estable.

02 MODELO DE PERSONAJE

Una silueta simple con reglas suficientes para repetirse.

La guía resuelve proporción, orientación y rasgos esenciales. La forma circular facilita el reconocimiento; ojos, cejas y boca concentran la mayor parte de la actuación.



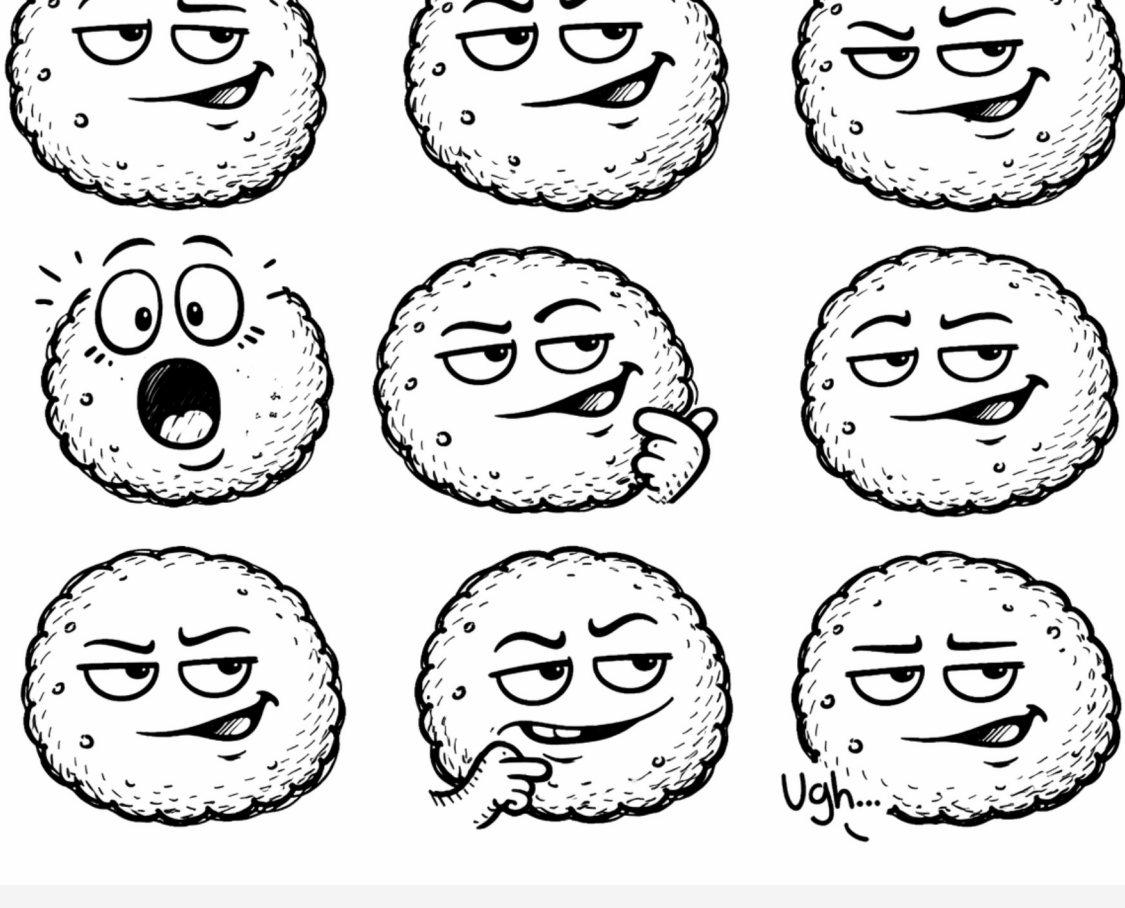
CONSISTENCIA Cuatro vistas, una misma actitud.

El model sheet evita que la identidad dependa de una sola pose frontal.

03 SISTEMA EXPRESIVO

El personaje cambia de emoción sin dejar de ser Pedro.

Variaciones de cejas, párpados, boca y manos amplían la actuación. El repertorio permite construir ritmo y reacción sin rediseñar al personaje en cada publicación.



04 DE PREMISA A PUNCHLINE Una historia breve necesita una idea, no solo una pose.

“Ideas planas” establece una afirmación, deja que Pedro la procese y responde con un giro que reencuadra el tema. La secuencia completa cabe en cuatro viñetas.



ESTRUCTURA Contexto → pausa → contraste → remate.

La voz editorial aparece en la relación entre viñetas, no solamente en la frase final.

05 EXTENSIÓN A PRODUCTO

La narrativa puede convertirse en una pieza gráfica autónoma.

El personaje central, las viñetas y el remate se reorganizan para una aplicación de producto. La adaptación conserva legibilidad y sentido fuera del formato social.



06 - PROCESO CREATIVO Un sistema para pasar de intención a publicación.

La consistencia se decide antes de producir volumen: voz, reglas, formato y criterios de revisión.

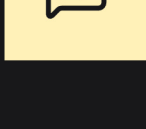
	01		02		03		04		05
Observar		Escribir		Actuar		Secuenciar		Adaptar	
Detectar una contradicción cotidiana con potencial editorial.		Encontrar una premisa y una respuesta que pertenezcan a Pedro.		Elegir pose y expresión según la intención de cada viñeta.		Construir ritmo entre contexto, pausa y remate.		Recomponer la historia para redes o producto.	

EVIDENCIA ACTUAL Un personaje utilizable.

- ☒ **Modelo y expresiones**
- Vistas, poses y repertorio facial documentados.
- ☒ **Voz editorial**
- Historias breves con estructura y remate.

DESARROLLO ACTIVO Un sistema que puede crecer.

- Biblioteca narrativa**
- Más situaciones sin diluir el criterio del personaje.
- Formatos propios**
- Adaptación responsable a contenido y objetos.



La consistencia no viene de repetir el dibujo. Viene de saber qué diría Pedro.

El proyecto demuestra construcción de personaje como sistema editorial: identidad visual, actuación, escritura y adaptación conectadas por una misma voz.