El imperio de las 5 lunas

DISEÑO DE PERSONAJES COMO EXPLORACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

Proyecto de grado presentado por
María Andrea Jimenez Mena

El imperio de las lunas 5

DISEÑO DE PERSONAJES COMO EXPLORACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

Diseño y diagramación:
Mária Andrea Jimenez Mena

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de diseño
Diseño Gráfico
Santiago de Cali
2017

El imperio de las 5 lunas

Diseño de personajes como exploración del proceso de creación

Mária Andrea Jimenez Mena

Proyecto de grado para optar por el título de
Diseñador(a) Gráfico

Javier Mauricio Reyes Vera

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de diseño
Diseño Gráfico
Santiago de Cali

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

La Estudiante MARÍA ANDREA JIMÉNEZ MENA identificada con Cédula de ciudadanía número 1.107.052.107 de Cali y código 200722036, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado "*El Imperio de las 5 Lunas; Diseño de personajes como exploración del proceso de creación"*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador:	Diana Paola Valero Ramírez
Jurado Asesor:	Fabián Roberto Cabrera Pazmiño
Jurado Experto:	María Fernanda Ramírez Escobar

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 17 de abril de 2017, según Acta 3-2017 del Comité del Programa.

JAVIER MAURICIO REYES VERA
Director del Proyecto

PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico

DIANA PAOLA VALERO R.

DIANA PAOLA VELERO RAMÍREZ
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

Sandra P. Franco G.

AGRADECIMIENTOS

El proceso para llegar a este punto fue largo, en ocasiones se perdió la paciencia, la inseguridad llegó a la puerta, pero no se abandonó este proceso, fue gracias a las personas que estuvieron presente siempre dando su apoyo, siempre sin dejar de creer cuando uno mismo ya había empezado a hacerlo, es gracias a esas personas que ahora este trabajo de grado es una realidad, y esas personas debo más de lo que se pueda expresar en palabras, estas personas son mi madre, que nunca dejó de confiar en mí y brindarme su apoyo, mis queridas brujas y amigas del alma, quienes siempre estuvieron al pie del cañón a mi lado, a mi director de tesis por su asistencia y a los profesores que a lo largo de la carrera hicieron posible mi desarrollo, a todos, muchas gracias desde el fondo de mi corazón.

ÍNDICE

RESUMEN 8
CAPÍTULO 1 9
CARACTERÍSTICAS GENERALES
DEL PROYECTO....9
1.3.1 Objetivo general....11
1.3.2 Objetivos específicos 11
1.5.1 Fase investigativa....17
1.5.2 Fase Creativa....17
1.5.3 Fase ejecutiva....17
1. Proceso de diseño 17
CAPÍTULO 2....18
MARCO TEÓRICO....18
2.1.1 La adaptación en el cine....21
2.1.2 ¿A qué público va dirigido?....24
2.2.1 Creación de personajes: el concepto....28
2.2.1.1 Arquetipo....29
2.2.2 Creación de personajes:
el dibujo, sketching....31
2.2.2.1 Estilo....31
2.2.2.2 forma....31
2.2.2.3 Línea....32
2.2.2.4 Superficie 33
2.2.2.5 Simetría....34
2.2.2.6 Repetición 35
2.2.2.7 Variación 35
2.2.2.8 Color....35
2.2.2.9 Contraste/afinidad 36
2.2.3 Parámetros imprescindibles y
model sheets 36
2.2.3.1 Género....36
2.2.3.2 Representación/ rendering....36
2.2.3.3 Diseño sólido....37
2.2.3.4 Model sheets y
herramientas de continuidad....37
2.2.3.5 Turn-around 38
2.2.3.6 Poses de acción 38
2.2.3.7 Expresiones....38
2.2.5 Nivel de iconicidad 40
CAPÍTULO 3....47
INDAGACIÓN DEL CONTEXTO DE LA OBRA....47
3.1 Determinantes culturales: 49
el contexto de la obra vs el entorno real....49
3.2 Grupos Indígenas y
los territorios que habitan. 49
3.2.1 Chaquén y Choromandó
el gran río (el río Atrato) 50
3.2.1.1 Indígenas Embera-Katio....51
3.2.2 Yassuna, Edka, Kené el serpiente y 52
Monte-del-Rey (Monterrey Casanare)....52
3.2.2.1 Indígenas Sikuani o guahibo 53
2.2.3 Kurha y la Citurna 54
Sierra Nevada de Santa Marta....54
2.2.3.1 Tayronas y Kogui....55
3.2.4 El anciano Makuna,
Kaní la reina araña y 56
los Indígenas Makuna....56
3.2.4.1 Los Makuna....57
3.3 Animales tótem 58
3.3.1 Loti la nutria 58
3.3.2 Atta el mono aullador 58
3.3.3 La reina Payara....58
3.3.4 Ocho puntas el Ciervo....59
3.3.5 Kila el águila 59
3.3.6 Okar el armadillo 59
3.3.7 Panga el jaguar....59
CAPÍTULO 4
PROPUESTA DE ARQUETIPOS....60
4.1.1 Chaquén - Viajero....61
4.1.2 Yassuna - Frankelin de Oriente....62
4.1.3 Makú, el anciano Makuna.....63

4.1.4 Rey Edka mano de hierro. 64
4.1.5 Reina Kurha 65
4.1.6 El guerrero Malabar 66
4.2.1 Kaní, la reina Araña....67
4.2.2 Kené - El serpiente....68
4.2.3 El mago de la corte. 69
4.3.1 Loti la nutria gigante 70
4.3.2 Atta el mono aullador 70
4.3.3 La reina Payara....71
4.3.4 Ocho puntas, el venado 72
4.3.5 Kila el águila 73
4.3.6 Okar el armadillo 73
4.3.7 Panga el jaguar....74
CAPÍTULO 5
PRODUCTO FINAL Y CONCLUSIONES 75
5.1 Disney y Moana – El estilo de dibujo....76
5.2 Proceso teórico de
creación de personaje 79
obtenido tras la exploración 79
5.3 Investigación del personaje y perfil. 80
5.4 Bocetación y model sheets 81
5.4.1 EXPRESIONES 83
5.4.2 VESTUARIO 85
5.4.3 CUERPO....86
5.4.4 PRUEBA DE COLOR 87
5.4.5 TURNAROUND....88
5.4.6 POSE Y PALETA DE COLOR....89
5.7 Conclusiones 90
REFERENCIAS....92

RESUMEN

La inquietud que ha alentado el presente proyecto es el afán de indagar y comprender el proceso imprescindible para la creación de personajes, en este caso tomando como referente para dicha exploración la aplicación de ciertos métodos y técnicas a un caso concreto, donde se desarrolla el diseño de personajes tomando como referencia una obra literaria y de este modo obtener el paso a paso del proceso de creación que a su vez sea aplicable a procesos similares o relacionados directamente con diseño de personaje, independientemente de la fuente de origen (libro, guion, idea propia etc) y formato final (película, álbum ilustrado, comic, etc).

Palabras clave:

Diseño de personajes, model sheets, adaptación, nivel icónico, El imperio de las 5 lunas.

INTRODUCCIÓN

A través de este proyecto se pretende indagar el proceso necesario para el desarrollo de un diseño de personajes, así mismo las consideraciones, los procedimientos y métodos que intervienen en una creación de esa estirpe. Para emprender dicho proyecto fue imprescindible realizar un diseño de personajes que por medio de la exploración evidenciara el paso a paso del proceso de creación. Para contextualizar el proyecto se seleccionó una obra literaria a la cual se realizó un proceso de adaptación que permite delimitar la selección de personajes a representar, como también decidir qué tipo de adaptación realizar.

Una vez identificado el tipo de adaptación, seleccionados los personajes a ser diseñados, recopilada las características de los personajes proporcionada por el libro, e información análoga de apoyo que proporciona el contexto real (enciclopedias), se procede a realizar los primeros bocetos teniendo en cuenta la teoría de diseño de personajes, el estilo de dibujo aplicado en proyectos similares (nivel iconico), y finalmente se realiza una prueba a color de cada personaje, proporcionando su correspondiente paleta de colores. Todo el proceso anterior se documenta de modo que pueda evidenciarse el trabajo realizado y sirva como referencia para proyectos similares de creación de personaje.

La obra literaria que se elige para emprender el proyecto es el libro “El imperio de las 5 lunas” se selecciona en base al reto que implica recrear sus personajes, ya que involucra el estudio de diferentes etnias indígenas, sus características físicas, su indumentaria real en paralelo a la visión otorgada por el autor, este mismo proceso investigativo es de necesaria aplicación en otros proyectos similares, independientemente de la raza y contexto de los personajes. También es necesario aclarar que el diseño de personajes realizado en este proyecto dado al tipo de adaptación seleccionado busca ser fiel respecto la obra original, esto implica respetar la visión del autor cuando proporciona rasgos específicos, pero si interviniendo en casos donde el autor no menciona ninguna característica en especial, esto se logra al cruzar las características de los personajes que proporciona el autor en su obra, y las características reales de los grupos indígenas que intervienen.

CAPÍTULO 1

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL PROYECTO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El diseño de personajes se puede encontrar en diversos contextos, incluso si se observa el género cinematográfico se puede encontrar que de hecho existe un diseño de personajes desde el mismo momento en que un individuo muestra unas características marcadas en su atuendo, personalidad y físico que lo hacen reconocible y perdurable a través del tiempo. Es claro que varios factores intervienen en el éxito de una producción impresa, digital o audiovisual, uno de estos puede partir del carisma de los personajes que componen una obra. De esta manera, el diseño de personajes determinará su representación visual, ya que, para realizarla, es necesario conocer su raza o etnia, pasado, personalidad y contexto.
Para Hedgpeth y Missal (2006), el diseño de personajes se encuentra subvalorado; para ellos el desarrollo de esta labor, muchos omiten piezas importantes del proceso, saltando inmediatamente a la ilustración, sin seguir algún criterio investigativo y apelando a un juicio subjetivo para aplicar una estética y crear un personaje.

Most young artist wander into creating their own characters like someone at a restaurant eating dessert first. Because they love art and they want to have an immediate creation, they skip the main portion of the meal and don't even know that there is an appetizer. What character design involves is a full package, like a full meal, with preliminary steps including research, concept development, sketching, and so on. (Hedgpeth y Missal, 2006, p.3)

La mayoría de jóvenes artistas sueñan con crear sus propios personajes así como alguien que se come el postre primero en un restaurante. Debido a que aman el arte y quieren resultados inmediatos, se saltan el plato principal y ni siquiera saben que hay un aperitivo. El diseño de personajes involucra un paquete, como si de una comida completa se tratase, con unos pasos preliminares incluyendo la investigación, el desarrollo de conceptos, bocetos, etc... (Hedgpeth y Missal, 2006, p.3)

Los grandes y pequeños estudios de animación poseen su propia formula de creación de personajes, aplican su propia metodología, incluso exhiben una pequeña parte del proceso por medio de artbooks y pareciera que el desarrollo o diseño de personajes fuera algo sencillo de realizar y que el proceso o metodología necesaria para obtener un diseño de personaje se sobreentendiera, pero entonces, ¿de dónde surge el comentario realizado por Hedgpeth y Missal?. En el prefacio de su libro Exploring character design ambos autores parecen dirigirse a un público que experimenta ciertos problemas a la hora de realizar un diseño de personaje, independientemente de si es un profesional o un estudiante –aunque se inclina más hacia estos últimos– mencionan que si bien alguien que investiga acerca de diseño de personajes puede encontrar material de cómo realizar cierto estilo o técnica computarizada, le será difícil encontrar material que hable explícitamente de la teoría para crear un diseño de personajes (prefacio VIII). Si bien en el libro Exploing character design se observa con cuidado las técnicas y métodos de creación de los autores, no disponen de un caso de forma lineal, es decir para cada punto de enseñanza se emplea un ejemplo diferente de modo que el compendio de métodos y técnicas de los autores no se aplica a un solo caso en particular.

En concreto, asumiendo que un artista o diseñador posea las capacidades pictóricas para crear un personaje, ¿cuál es la metodología necesaria para desarrollarlo?, ¿El proceso que se da al aplicar esta metodología está documentado?, los grandes estudios de animación documentan parcialmente su proceso practico, pero no incluyen su criterio de elección de qué personajes se desarrollaran, ni tampoco en base a qué seleccionan las características físicas de ciertos personajes, esto se puede observar en el artbook "The Art of Moana" (2016) de la película animada Mohana, donde si bien se exhiben los diseños de personaje, no hay documentación del origen de cada personaje, de donde obtienen la información de la etnia de los personajes –imágenes reales-, ni qué características de ese pueblo indígena se toma para realizar la creación de los personajes –indumentaria-, lo mismo aplica para el artbook "Art of frozen" (2013) de la película animada Frozen donde si bien se enseñan las model sheets de los personajes, no se

incluye la información base de la creación de estos mismos. También a pesar de que algunos autores han buscado enseñar una teórica de trabajo para crear personajes, ninguno ha documentado el proceso de creación completo en un caso particular, esto es la información base de la que parten sus diseños.

El diseño de personajes implica todo un proceso que no inicia desde el dibujo mismo o la bocetación, sino de la investigación. Parte de la problemática a la hora de realizar un diseño de personajes parece ser la falta de una base investigativa, que aporta la porción más importante de la creación, no importa que imponente sea la técnica o estilo de dibujo empleada por el diseñador, si finalmente el personaje carece de contenido, o si la información base para crearlo es inverosímil.

1.2 JUSTIFICACIÓN

El diseño gráfico se caracteriza por dar respuestas a problemáticas de forma ordenada y efectiva, a la vez que limita el proyecto y cumple ciertos requerimientos gracias al uso de procesos de investigación que apoyan la exploración creativa, observándolo desde esta perspectiva, las preguntas planteadas en la problemática pueden ser resueltas desde la práctica del diseño gráfico, esto es documentar el proceso de creación de personajes aplicado a un caso particular, partiendo desde la investigación base, concepción del personaje, hasta el dibujo y coloreado, de este modo obtener un paso a paso que pueda ser aplicado o sirva como guía para el desarrollo de proyectos de creación de personajes.

Cabe aclarar que el proyecto sólo contempla el diseño de personajes y no el desarrollo de un Concept art que implica el desarrollo detallado de técnicas pictóricas, escenarios y objetos además de incluir el diseño de personajes, este punto se explicará con más detalle en el apartado de dedicado al diseño de personajes y su ligera diferencia con el concept art.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar y documentar el diseño de personajes del libro “El imperio de las 5 lunas” como exploración del proceso de creación.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar las técnicas y métodos necesarios para realizar un diseño de personajes.
2. Definir las características de los personajes a representar visualmente del libro “El imperio de las 5 lunas” para así obtener el arte/estilo a realizar.
3. Evidenciar el proceso de creación del diseño de personajes desde la bocetación hasta el producto final.

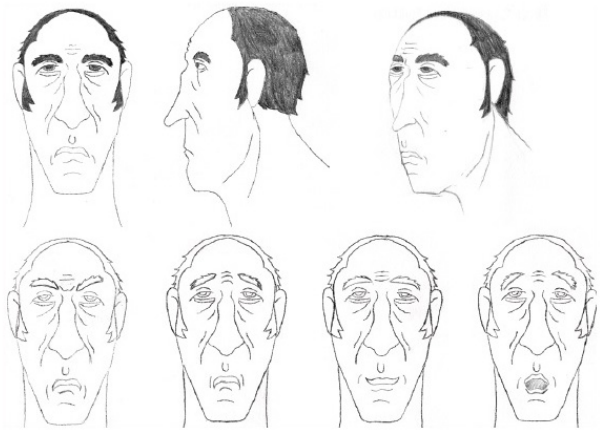
1.4 ANTECEDENTES

La búsqueda de antecedentes para este proyecto se centró en aquellos proyectos que estuvieran directamente relacionados con el diseño de personajes o Arte conceptual (Ya que en algunos de estos proyectos no hacen ninguna distinción ene uno y otro), independientemente de si su enfoque fuera para una producción audiovisual, digital o impresa, esta búsqueda se realiza con el fin de obtener referencia de la metodología de trabajo para alcanzar satisfactoriamente los objetivos planteados, también se tuvo en cuenta la forma en que abordan el diseño de personaje, pautas de investigación para mantener cierto nivel de verosimilitud respecto a lo que desean representar, así como los atributos que seleccionan para el desarrollo de sus personajes, el uso de tablas, rasgos físicos, indumentaria, también características de personalidad que pueden ser aplicadas al físico del personaje cuando se carece de rasgos estéticos..

Pinto Lopez Edisson F. , Diaz Guzman Jose M., Pulsara Ranjel Jona-

than (2007), Diseño de personajes de la producción animada del demonio de las lajas, Cali, Colombia. Universidad autónoma de occidente.

Este proyecto plantea el desarrollo de un diseño de personajes, pero finalmente incursa en el concept art y mayor parte del proceso de preproducción de un proyecto animado, incluyendo parte del history board, escenarios y objetos con base en el mito del demonio en las lajas, para realizar esto, se investigan las características que deben tener los personajes inscritos en ese contexto, como la edad, el vestuario/indumentaria, las relaciones con otros personajes y sus necesidades, pero a pesar de esto, no incluyen las fuentes visuales que les proporcionaron dichas características. La metodología de este proyecto se centra en la creación visual de los personajes, que no solo implica su desarrollo teórico, sino también el práctico, pasando de la estructuración de un personaje a su bocetación, ilustración en 2D y finalmente un modelado 3D que pretende ser el producto final del trabajo realizado y base para emprender un proyecto de animación 3D. La verosimilitud de los personajes creados en este proyecto se consigue gracias al desarrollo preciso de su personalidad y del estudio previo que se realiza del contexto del mito. (Fig -1,2,3)



Carlos Chamorro
Gestos
Esto nos facilita al momento de crear las expresiones en 3d.

FIG-1

Carlos Chamorro

Al ir desarrollando la idea de cómo íbamos a contar la historia, se pensó que el personaje del padre Carlos Chamorro fuera el guía de Antonio dentro de la historia. Necesitábamos que una vez que nuestro personaje protagónico se inmiscuyera en el conflicto principal de la historia, necesitaría de alguien quién ya estuviera y que tuviera la experiencia sobre la historia del espectro. Dado a que ya teníamos desarrollada la historia de Sebastián y planeada su muerte, decidimos que el personaje del padre Carlos Chamorro fuera el guía de Antonio dentro de la historia.

Con respecto al desarrollo visual del padre Carlos Chamorro, nos remontamos a características de sacerdotes por la época de la colonia y del siglo 18 (tomadas de la comisión coreográfica y de documentación en libros acerca del siglo 18).

Características físicas.

. Estatura de 1,70.
. Contextura delgada.
. Cabello blanco, en la parte de atrás de la cabeza, y de patillas largas (corte franciscano).
. Pequeños ojos de párpados grandes.
. Cara ovalada, terminando en mentón reto y cuadrado.
. Nariz grade, chata y ligeramente aguileña.
. Cejas muy pobladas y arqueadas.
. Boca grande de labio inferior no tan mareado y arrugado.
. Tez blanca.
. Cuello grueso y largo.



FIG-2

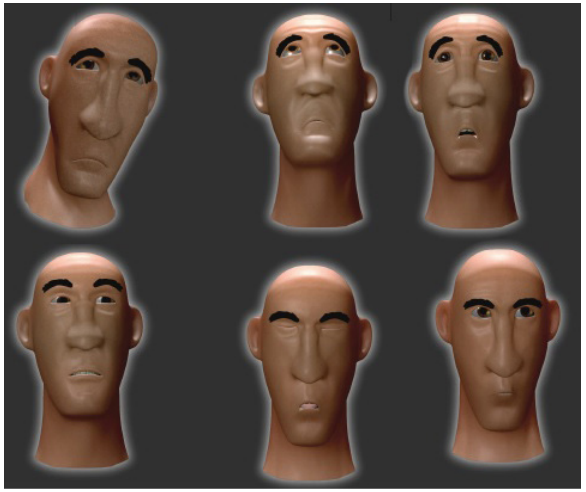


FIG-3

Ramírez Muñoz Diego F. (2007), arte conceptual de una producción animada de animación 3D en el contexto precolombino y vampírico, Cali, Colombia. Universidad autónoma de occidente.

Este proyecto de grado enfoca su interés en el desarrollo de una metodología para producciones animadas de cine colombiano que pretende ofrecer una forma de trabajo para realizar un Concept Art coherente y nutrido desde una perspectiva investigativa, facilitando en teoría, que los productos desarrollados con esta metodología sean más competitivos a nivel internacional.

El proyecto recrea el conflicto de invasión de España a Sudamérica, centrándose en la Colombia actual, pero girando en torno a un contexto precolombino, fusionado con el mito vampírico europeo que representa a los invasores y su incursión violenta, el producto de este proyecto se denomina “Sangre de oro” (Fig-4).

Ramírez realiza un desarrollo profundo de los personajes que serán parte de un largometraje animado en 3D, para esto nutre su investigación del contexto en el que se mueven sus personajes, los lugares en los que se desarrolla la historia y la relación misma entre todos los sujetos que participan en dicha narración audiovisual, otra característica importante es que desarrolla las personalidades de los personajes por medio de un sistema de clasificación de personalidad, llamado anagrama, por medio del cual crea un perfil psicológico que converge con el contexto formulado para el universo planteado, además tambien emplea el uso de tablas que reunen caracteristicas fisicas de los personajes y sus relaciones con otros personajes (Fig-5).
.



FIG-4

Tabla 13. Relación de Imamá el jaguar con los otros Chibchas.

PERSONAJE	RELACIÓN
FRONCHÍ	**RELACIÓN EXCELENTE** Es el elegido y lo ve como el gran salvador.
TAITA TACHIAJORÉ	**RELACIÓN EXCELENTE** Ambos son viejos sabios y amigos, comparten su sabiduría y el pasado que los unió como grandes amigos.
CACIQUE HUNZAÚA	**RELACIÓN LEJANA**
El Caraúta ILAMA (CALIMA)	**RELACIÓN BUENA**
GAIRA (TAIRONA)	**RELACIÓN EXCELENTE** Es su hija mayor y la ama profundamente. La forma como guerrera y es motivo de gran orgullo para él.
NEGÜITI (QUIMBAYA)	**RELACIÓN EXCELENTE** Es su hija menor y la ama igual que a su otra hija, pero al ser la menor goza de los mimos de su padre, quien regocijado por su infinita ternura, le puso el nombre de un legendario jaguar.

FIG-5

Castrillón J. Andrés Eduardo (2010), Metodología para la creación del arte en un dibujo animado para televisión, Cali, Colombia. Universidad del Valle.

En este proyecto la preocupación se centra en producir una guía metodológica de trabajo (Fig-6) para la producción de arte conceptual para una animación de TV, a la vez que produce el diseño de personajes que ejemplifica la veracidad de la investigación realizada (Fig-7,8).

Castrillón plantea en un proceso ordenado la creación de un personaje para animación televisiva siguiendo ciertas pautas estéticas y estilísticas obtenidas del estudio de producciones con características similares (animación de tv), dicho personaje posee características psicológicas y físicas que ligados a la historia le brindan un propósito. De este proyecto destaca la toma de referentes para el desarrollo estético y estilístico para la creación del personaje y background que van de acuerdo con el tono y temática de la historia.

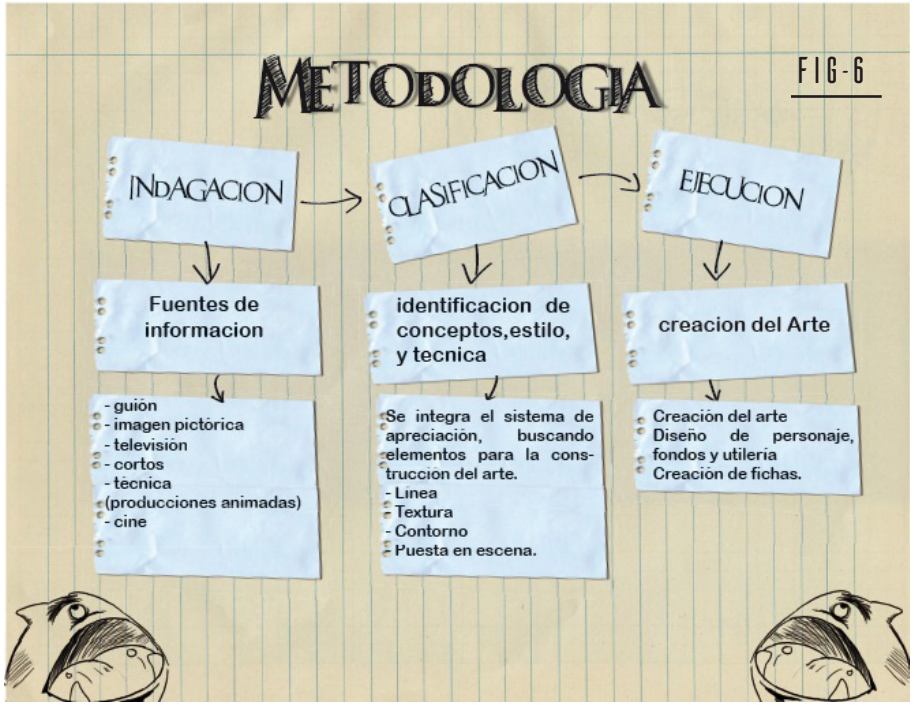


FIG-6

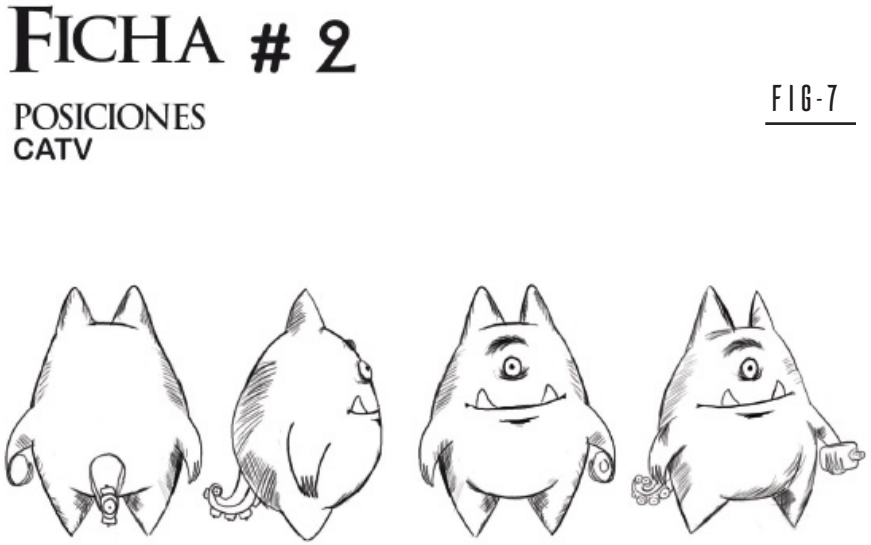


FIG-7



FIG-8

Ekström Hanna (2013), How Can a Character's Personality be conveyed Visually, through Shape, Suecia. Gotland University.

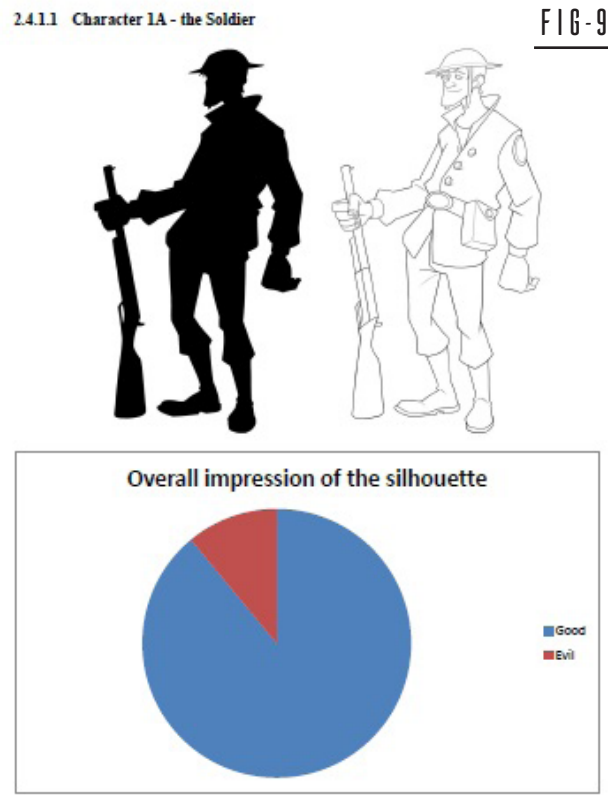
Este proyecto enfoca su interés en la realización del diseño de personajes para un videojuego, partiendo de la premisa de que por medio de la silueta/forma de un personaje, se pueden determinar las características del mismo, es decir, deducir si es un villano o héroe de acuerdo con sus cualidades físicas. El trabajo no solo se enfoca en la creación de los personajes, cino que evalúa la percepción de un grupo de personas acerca de los personajes logrados para corroborar por medio de la opinión de lo que les comunica el físico de los personajes ofrecidos (Fig - 9), en este caso 2 héroes y 2 villanos.

El estudio se enfoca en el proceso del diseño de personaje, dividiendo la investigación en tres partes. La primera parte gira entorno a la búsqueda de varias fuentes acerca del diseño de personajes, encontrando así que no hay una metodología muy definida para el desarrollo de este tipo de proyectos, cada artista trabaja a su manera, Ekström también indaga acerca de la percepción física que tienen las personas acerca de otras, tomando esta referencia como eje de su investigación ya que varios artistas se basan en las características físicas, gestos/movimientos, de personalidades "canónicas", para identificar a qué tipo de personaje se está presenciando, bueno o malo, para probar este punto también investiga diversas producciones en animación y videojuegos, analizando la apariencia de los personajes para identificar si sus personalidades comunican a través de su físico.

La segunda parte se enfoca en el análisis y compilación de diferentes metodologías/fuentes de información del proceso de producción usadas por diversos artistas para producir un diseño de personajes, que son después usadas en el proceso mismo de creación de Ekström. En la tercera parte se da la producción misma, en la cual se aplica los resultados de las dos primeras partes para desarrollar 2 personajes -uno "bueno" y uno "malo"- representados en 2 estilos diferentes produciendo así 4 personajes con ciertas cualidades, por último, para corroborar si las características físicas de estos personajes expresan las personalidades esperadas Ekström realiza una encuesta para obtener una respuesta objetiva de las personas, en dicha encuesta hace diversas preguntas acerca del estilo y los rasgos de personalidad que se evidencian visualmente y de esta forma concluye el proyecto.

Del anterior proyecto se tuvo en cuenta la investigación realizada por Ekström en la primera parte de su metodología, en donde los autores referenciados, hablan acerca de que los rasgos de personalidad son influenciados por impresiones previas de la apariencia física de una persona y viceversa, por medio de la apariencia física de una persona se puede determinar detalles de su personalidad. Ya que los personajes a desarrollar para este proyecto son basados en la obra original, en muchos casos no se tiene detalles físicos de los personajes, pero sí de sus acciones y personalidad, es útil usar este método para atribuirle características físicas.

FIG-9



Castañosa Ángel Alba (2015), Artbook of Somnium; Concept-art para un videojuego, España. Universidad Politécnica de Valencia.

En este proyecto se realiza el Concept Art de un videojuego como propuesta de su futura realización, como producto final se realiza un Artbook en el cual se consigna el diseño de personajes y escenarios. El proceso de desarrollo del trabajo se da desde la etapa de investigación, bocetaje y finalmente la creación del Artbook. (Fig-10,11,12)



FIG-10



FIG-11



FIG-12

1.5 METODOLOGÍA

1.5.1 Fase investigativa

En esta fase inicial estructura y guía el proyecto en su extensión, se identifica y delimita la problemática, se determinan y organizan las fuentes de información estrictamente relacionadas con cada rubro que interviene en los conceptos principales del proyecto.

1. Identificación de la problemática y formulación de objetivos
2. Recolección de información:
Revisión bibliográfica: Se investigó acerca de los diversos métodos usados para la creación de personajes desde la experiencia de varios artistas.
Consulta de antecedentes: Se buscó proyectos de grado enfocados en el desarrollo de arte conceptual para diversas producciones visuales y audiovisuales, que aportaron información importante para el desarrollo de la metodología aquí presente.
—Consulta de material especializado en diseño de personajes: En este caso de textos y material audiovisual relacionado con el tema.
—Investigación de las culturas y territorios que intervienen en el libro el imperio de las 5 lunas; así como sus características culturales y físicas/indumentaria a través de imágenes de enciclopedias, documentales y material relevante para el desarrollo verosímil del contexto y los personajes propuestos por la obra literaria. También se investigaron los conceptos descritos en las palabras claves del presente proyecto.

3. Procesamiento de la Información: Se ordena la información obtenida en el rubro anterior y se selecciona aquella que se considera relevante para el proyecto.
4. Estructuración de la información: se procede a jerarquizar la información de modo que responda de forma coherente al desarrollo de los objetivos.

1.5.2 Fase Creativa

En este punto se toma la información teórica obtenida de la fase anterior, para desarrollar la creación del diseño de personajes:

1. Revisión de la problemática y los objetivos con base en la información obtenida hasta el momento.
2. Indagación y selección de la estética, donde se busca producciones de cine animado que corresponda con el público recomendado, para definir un nivel iconográfico (de realidad), un estilo y arte.
3. Formulación de una propuesta en base a la información obtenida de la obra y corroborada por autor, también los datos obtenidos del entorno real (indígenas)

—Se determinan los pasos a seguir para realizar un diseño de personaje con base en la información obtenida en la fase anterior.
—Se organiza la información obtenida al investigar los diferentes grupos indígenas y los entornos mencionados en el libro y corroborados por el autor.
—Creación de fichas de personajes (características físicas, contextuales, culturales, relación con otros personajes), se seleccionaron los personajes más relevantes en la historia para ser desarrollados.

1.5.3 Fase ejecutiva

1. **Proceso de diseño**

—Bocetación: Se procede a desarrollar las propuestas de diseño de personaje siguiendo las características ofrecidas por la obra literaria, y los conceptos de diseño de personaje establecidos en la primera fase.
—Arte Digital: Se procede a pasar en limpio los bocetos, y a desarrollarlos análoga y digitalmente, para posteriormente ser coloreados y/o corregidos.
—Presentación: Exponer visualmente el proceso realizado para obtener el diseño de personajes.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

Como parte de los procesos necesarios para abordar este trabajo de grado desde el diseño y desarrollar el marco teórico fue necesario investigar las variables que determinan el proyecto en función de dar respuesta a los objetivos planteados inicialmente y modificarlos si fuese necesario, esto para mantener el enfoque investigativo y evitar posibles desviaciones e indagaciones innecesarias.

Para tener claridad de cuáles son los procedimientos necesarios para desarrollar un diseño de personajes es indispensable conocer ciertos preceptos que hacen posible este proceso, que van desde la traducción de un libro a otro medio, el formato, el público sugerido que ofrece la obra, y el diseño de personajes mismo que a su vez merece ciertas aclaraciones antes de ser abordado.

2.1 LA ADAPTACIÓN.

Es la primera variable que compone el proyecto, ya que realizar el diseño de personajes de una obra literaria implica la transferencia de un "lenguaje" narrativo a otro, y esto se da en lo que algunos denominan adaptación, Un ejemplo de adaptación es el que se realiza cuando se produce una película en base a una obra literaria, en ese caso la adaptación no solo representa/recrea visualmente los personajes y escenarios en el nuevo formato, también el contenido narrativo –la historia– se transforma para responder a las necesidades del medio al cual se va a transferir, en muchas ocasiones por la amplia extensión de un libro, finalmente se debe prescindir de algunos personajes, locaciones o pasajes de la obra, y dependiendo de esos cambios el nuevo producto va a responder a unos criterios de fidelidad respecto a la obra original.

> Así, con el término adaptación cinematográfica se hace referencia al proceso por el cual se traslada una obra de un medio de expresión (generalmente literario) al cinematográfico, lo cual implica una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas, los procesos estilísticos así como de la situación comunicativa entre los usuarios de ambos mensajes y el modo de consumo. Dicho fenómeno ha ido despertando la atención y el interés de los estudiosos que se han acercado al tema desde diferentes perspectivas, generando una extensa bibliografía. (López, 2012, p.1550)

Se pueden encontrar diversas definiciones de adaptación dependiendo de quienes las enuncien, pero es conveniente contar con una definición de la terminología a utilizar para evitar confusiones y saber que se discute sobre ideas similares. Diversos autores prestan su postura respecto a la definición y entre ellos Victoria Sotomayor:

> Se habla de «adaptación cinematográfica» para designar la transformación de una obra literaria al lenguaje visual del cine, lo que significa un cambio de código estético y narrativo; también se llama «adaptación» a una obra resumida que mantiene el mismo discurso literario que la primera; se denomina «adaptación popular» a obras que reescriben cuentos populares, sin aclarar si el término «popular» se refiere al hipotexto o al destinatario; se habla de «adaptación literaria» para denominar la operación de dar una cierta forma, amena y atractiva, a temas científicos de intención divulgativa; y en la mayoría de los casos los términos «adaptación» y «versión» se pueden intercambiar sin alteración del sentido. (Sotomayor, 2005, p.222)

En términos generales y no especializados, según la Real Academia de la Lengua Española, **Adaptación** se define como:

1. f. Acción y efecto de adaptar o adaptarse.

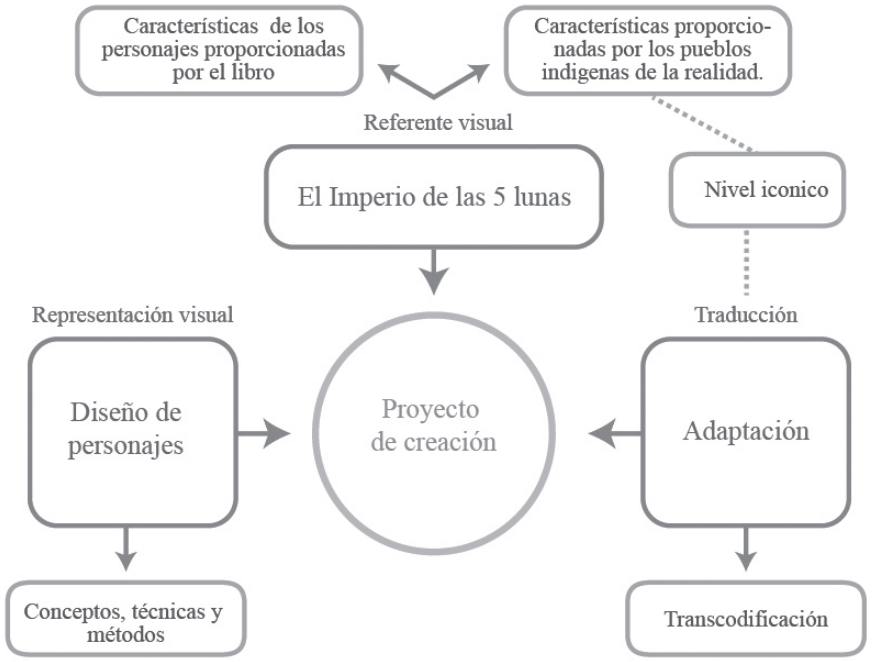
Adaptar: (Del lat. adaptre).

1. tr. Acomodar, ajustar algo a otra cosa. U. t. c. prnl.
2. tr. Hacer que un objeto o mecanismo desempeñe funciones distintas de aquellas para las que fue construido.
3. tr. Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original.

4. prnl. Dicho de una persona: Acomodarse, avenirse a diversas circunstancias, condiciones, etc.
5. prnl. Biol. Dicho de un ser vivo: Acomodarse a las condiciones de su entorno.

Pero estas definiciones se quedan cortas para asociarlas al objeto de estudio que aquí se presenta, se tendría entonces que buscar en otras fuentes especializadas que hagan uso de la adaptación como herramienta para la creación de otras obras, no solo en el caso cinematográfico. *"La transposición de un trabajo realizado originalmente para un medio. Hacia otro medio"* (Linares, 2002, p.249).

Como menciona Linares (2006) mientras una obra cuente con una



línea narrativa definida y una trama, esta puede ser adaptada, lo que cambiará al momento de la adaptación es la naturaleza de la narración, si en los géneros literarios la narración se representa de forma escrita y la narración en el teatro se representa a través de los diálogos y la actuación del artista, el cine vendría conjugando elementos audiovisuales en su discurso donde se representa la narración.

Siguiendo con la búsqueda de definiciones en cuanto al contenido narrativo:

> [la] adaptación se define como la habilidad para hacer de algo que sea adecuado o apropiado a través del cambio o el ajuste, modificando una cosa para crear un cambio en la estructura, la función y la forma, lo que da lugar a una mayor adecuación [...] adaptar un libro a la forma de guión cinematográfico significa convertir una cosa –el libro, por ejemplo– en otra obra –el guión– y no implantar el uno en el otro. No se trata de filmar la novela o la obra de teatro. [...] En esencia, sin embargo, se trata todavía de la elaboración de un guión original, y por lo tanto, hay que enfocarlo desde este punto de vista. Field (1986) citado en Peralta (2006)

> [la] adaptación puede operar sobre el conjunto o una parte del relato literario, respetar el punto de vista narrativo o alterarlo, emplear la misma estructura temporal o crear una nueva, hacer hincapié en los elementos de la historia o en los del discurso, tratar de contar los sucesos o más bien indagar en el clima narrativo, potenciar la narración de hechos o la descripción de personajes, decidir sobre qué sucesos pivotará el relato y qué debe ser omitido o resumido y qué desarrollado, en qué localizaciones y en qué espacios ubicara la historia, etcétera. Sánchez (2000) citado en Peralta (2006)

Según Linares (2002) En cuanto al cómic o una fotonovela, la adaptación se realiza de forma similar a como se concibe la adaptación para el cine o la televisión, su guión tiene el mismo tratamiento, aunque la historieta presenta, en principio, la gran ventaja de que no se detiene ante el despliegue de elementos y recursos que, en el cine o tv resultan muy dispendiosos. El dibujo, no necesariamente pródigo, puede

presentar sin inconvenientes el pasado remoto o el futuro, grandes batallas, viajes espaciales y toda clase de efectos visuales. La aparente desventaja del cómic es la carencia de movimientos, pero a cambio su desarrollo dramático se plasma mediante una sucesión de cuadros, que de la misma forma se desplazan en el espacio y en el tiempo. (p.213)

2.1.1 La adaptación en el cine

La adaptación de una obra literaria al formato cinematográfico puede tener una función divulgadora, característica que se reconoce en el cine por su facilidad de pregonar al momento de su publicación a diferencia de otros formatos, según el ministerio de educación, ciencia y tecnología (2004) el cine aporta, crea y fomenta cultura –no siempre la más adecuada–, que en ocasiones llega a convertirse en información de conocimiento general –cultura popular–.

Viéndolo de este modo una adaptación de la obra literaria del imperio de las 5 lunas al género cinematográfico puede parecer favorecedor.

> Una gran cantidad de películas están basadas en cuentos o novelas, y algunas se basan en magníficas piezas literarias o "best sellers", como "Blade runner", una de las mejores películas de finales del siglo XX y, para muchos, de todos los tiempos; digamos que Blade runner está en la lista de las 100 películas que quisiéramos ver y la novela, en cambio, no está en la lista del millón de libros que leeremos, aun cuando su título posea atractivo: "Do androids dream on electric sheep". (Linares, 2002, p. 59)

Como indica Linares probablemente una obra literaria tenga cierta dificultad para ser reconocida con la misma facilidad que se reconoce una película, esto puede deberse a que un filme proporciona una forma más asequible en términos de contenido –información– (gracias a que introduce el lenguaje de la imagen y el sonido facilitando su comprensión) y costos, es más económico comprar una entrada a cine que un libro, también transcurrido cierta cantidad de tiempo es común ver una obra cinematográfica en la tv.

> Cabe destacar también que el fenómeno de la adaptación literaria a la representación no es en absoluto nuevo, pues desde el siglo XIX los novelistas de éxito (Zola, Hugo, Dickens) eran adaptados al teatro. De hecho, la adaptación fue en su origen, tanto teatral como literaria, una garantía de valor con la que se esperaba transferir a la película la notoriedad de las obras adaptada. Sánchez (2009) citado en Peralta (2006)

Para Béla Balázs (1978), quien realice una adaptación basándose en una obra artística previa no parte de la realidad exterior sino de la obra misma, además se enfocará en aquellas características que estime sean más interesantes en función de la forma artística de destino. Por otro lado, Hutcheon sostiene que una adaptación es siempre un proceso de interpretación, quien adapta primero interpreta y después crea.

> The Adapter's Creative Interpretation/Interpretive Creation Early in the film Adaptation, screenwriter "Charlie Kaufman" faces an anguished dilemma: he worries about his responsibility as an adapter to an author and a book he respects. As he senses, what is involved in adapting can be a process of appropriation, of taking possession of another's story, and filtering it, in a sense, through one's own sensibility, interests, and talents. Therefore, adapters are first interpreters and then creators. (Hutcheon, 2013, p.18)

> La interpretación creativa o la creación interpretativa del adaptador al principio de la película, el guionista "Charlie Kaufman" se enfrenta a un dilema: Se preocupa de su responsabilidad como adaptador hacia el autor y libro que respeta. Como él siente, lo que está involucrado en la adaptación pude ser un proceso de apropiación, de tomar posesión de otra historia, y filtrarlo, de alguna manera, a través de nuestra propia sensibilidad, intereses y talentos. Por lo tanto, los adaptadores son los primeros en interpretar y después los creadores. (Hutcheon, 2013, p.18)

López (2012) menciona que sin olvidar la dependencia de la película a adaptar con la obra literaria, se pueden trazar diferentes tipologías valorativas sobre las diversas posibilidades de adaptación como las que hace Geoffrey Wagner(1975) que instituye una tipología que desarrolla tres tipos en función gradual de mimesis con el texto literario: ***la transposición*** (adaptación fiel), ***el comentario*** (introducción de variantes) y ***la analogía*** (intencionalmente se busca hacer la obra diferente). Dudley Andrew (1984) también propone una tipología de adaptación basada en tres grados que son las siguientes: ***préstamo;*** la fuente se puede reconocer a pesar de los cambios que se han realizado, ***intersección;*** las modificaciones realizadas son tan marcadas, que la obra nueva parece mejor una reflexión creativa y por último ***fidelidad de transformación;*** a pesar de que se realizan cambios en el tono, ritmo, instancia narradora, no se cambia el esquema narrativo.

La adaptación se llegó a medir en términos de fidelidad, entre más elementos de la obra original se conservarán, mejor sería el resultado adaptativo. Esto se puede tratar también en términos de "traducción", como afirma Rifkin, ya que se realiza un acto de comunicación de un "lenguaje" a un acto de comunicación en otro "lenguaje". Por otro lado, para Lotman (1970), adaptación es una "transcodificación". La adaptación fílmica es entendida como una recodificación de un tipo de acto de comunicación realizado por un emisor que parte de ciertos códigos y sistemas de expresión para llegar a un segundo tipo de acto de comunicación con sus códigos y sistemas propios. (Como se citó en Rodríguez Martín, 2005)

De acuerdo con Linda Hutcheon (2013), la adaptación de obras de distintos medios al relato cinematográfico puede ser definida desde tres diferentes pero interrelacionadas perspectivas. Primero visto como una ***entidad formal o producto***, una adaptación es una transposición reconocible de cierto código o códigos, interpretado por López es un proceso de transcodificación en el que se transforman los códigos expresivos de la obra previa. La segunda perspectiva es desde un ***proceso de creación***, el acto de adaptar representa un acto de apropiación a través de ambos interpretación (reinterpretación) y creación (recrear). Por último, visto desde la perspectiva de su ***proceso de recepción***, una adaptación es un proceso de recepción que depende de la experiencia, memoria y conocimiento del espectador. (p.7-8)

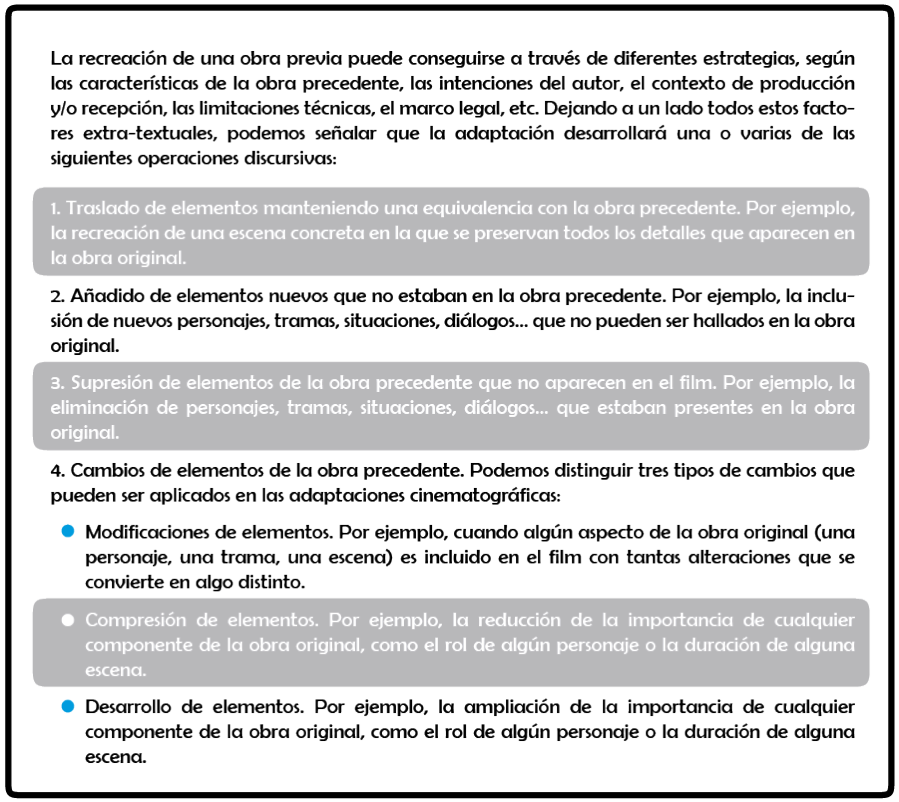
Para López (2012), un film producto de una adaptación independientemente del formato o medio de origen, evidencia el procesamiento de una información, en este caso del referente, si se toma desde la literatura, requiere de una lectura, digestión y análisis de la información recibida en la que se identifican los núcleos temáticos, el desarrollo argumental, acciones, lugares, personajes, tiempo y espacio que la componen. Una vez obtenida toda esta información se puede realizar un proceso de transferencia o traducción de dichas unidades en el lenguaje del producto final.

> Since the characters are already created, much of the beginning work of the adaptation demands choosing, cutting, and combining characters. Once these choices have been made, the writer will need to draw on the same skills necessary to create original characters. Some characters will need to be recreated and redefined. In other stories, additional characters may need to be added to make the drama clear. Seger (1993) citado en López (2012).

> Dado que los personajes ya han sido creados, gran parte del trabajo inicial de la adaptación demanda elegir, cortar y combinar personajes. Una vez que ya se han tomado las decisiones, el escritor tendrá que dibujar con las mismas habilidades para crear personajes originales. Algunos personajes tendrán que ser creados nuevamente y redefinidos. En otras historias, podría ser necesario que se añadan más personajes para que estas tengan sentido. Seger (1993) citado en López (2012)

En su estudio acerca de la adaptación y el modo en que una obra cinematográfica reinterpreta y reelabora el contenido narrativo del cómic López, (2012), plantea una serie de mecanismos a través de los cuales piensa que se puede producir la adaptación de una obra, estos los obtiene del análisis comparativo del contenido de ambos discursos

(Libro - cine) que obtiene al establecer las características narrativas de cada medio, para esto se vale de 5 variables: la composición diegética, la situación enunciativa, los personajes, las acciones y el tiempo. También considera que se debe comprender a qué criterios obedece la selección que hace el autor de una adaptación al momento de trasladar, añadir, suprimir o cambiar elementos de la obra original y qué



La recreación de una obra previa puede conseguirse a través de diferentes estrategias, según las características de la obra precedente, las intenciones del autor, el contexto de producción y/o recepción, las limitaciones técnicas, el marco legal, etc. Dejando a un lado todos estos factores extra-textuales, podemos señalar que la adaptación desarrollará una o varias de las siguientes operaciones discursivas:

1. Traslado de elementos manteniendo una equivalencia con la obra precedente. Por ejemplo, la recreación de una escena concreta en la que se preservan todos los detalles que aparecen en la obra original.

2. Añadido de elementos nuevos que no estaban en la obra precedente. Por ejemplo, la inclusión de nuevos personajes, tramas, situaciones, diálogos... que no pueden ser hallados en la obra original.

3. Supresión de elementos de la obra precedente que no aparecen en el film. Por ejemplo, la eliminación de personajes, tramas, situaciones, diálogos... que estaban presentes en la obra original.

4. Cambios de elementos de la obra precedente. Podemos distinguir tres tipos de cambios que pueden ser aplicados en las adaptaciones cinematográficas:

- Modificaciones de elementos. Por ejemplo, cuando algún aspecto de la obra original (una personaje, una trama, una escena) es incluido en el film con tantas alteraciones que se convierte en algo distinto.
- Compresión de elementos. Por ejemplo, la reducción de la importancia de cualquier componente de la obra original, como el rol de algún personaje o la duración de alguna escena.
- Desarrollo de elementos. Por ejemplo, la ampliación de la importancia de cualquier componente de la obra original, como el rol de algún personaje o la duración de alguna escena.

resultados obtiene a partir de dichos procesos, de acuerdo a lo planteado por López, se sintetiza la información obtenida en el siguiente cuadro. (p. 1555)

Realizar un diseño de personajes representa un trabajo de adaptación en cierta medida, por cuanto la cantidad de material a ser transferido responde a ciertas necesidades y dificultades. El presente proyecto no busca hacer una adaptación de la narrativa de la obra original, sino de sus personajes, busca que estos estén sujetos a una traducción que responda a un alto nivel de mímesis respecto a su referente, en términos de Geoffrey Wagner(1975), sería una adaptación de tipología ***transpositiva*** (adaptación fiel), en Dudley Andrew(1984) ***fidelidad de transformación.*** En caso de *El imperio de las 5 lunas* el proceso de adaptación se ve limitado por la incapacidad de responder a los criterios de verosimilitud que exige la obra, esto se debe a que a pesar de que la obra introduce variados pueblos indígenas y se entiende que el universo retratado corresponde a entornos de Colombia, el autor cambia los nombres reales de dichos territorios, limitando la posibilidad de ubicar geográficamente estos lugares y con esto hacer la investigación necesaria, lo mismo se aplica a los pueblos aborígenes.

Desde este punto se podría abordar el diseño de personajes optando por la libre interpretación de la obra literaria, y aun así seguiría siendo adaptación, en cuanto se está tomando de forma literal el referente independientemente de las intenciones de su autor originario, pero esto se presta a que el producto final difiera ampliamente en su representación visual, y por tanto no cumpla con su objetivo de traducción, por cuanto se busca expresar la visión del autor original, no de quien realiza la adaptación.

Afortunadamente se llegó a contactar con el autor de la obra Celso Román, quien a pesar de no entregar información puntual acerca de los pueblos indígenas que intervienen en la historia, si da relación de 7 territorios y su ubicación real en el entorno colombiano que al hacer cruce con algunas informaciones suministradas por el libro permite emprender la búsqueda de algunos de los grupos aborígenes que habitan las zonas referenciadas y con esto poder obtener las características raciales y culturales de los personajes.

El autor también agrega, que se puede obtener otras características para algunos personajes de otro de sus libros, que es precuela de la obra aquí estudiada, y este es ***Jaguar de luz y águila de fuego***, y del cual también se pasa a tomar referencias para realizar el proceso de creación de los personajes.

Tomando como ejemplo la tabla de mecanismos para producir adaptación de López (2012), se plantean los elementos de la obra literaria que se van a representar visualmente en el diseño de personajes:

1. Traslado de elementos manteniendo una equivalencia con la obra precedente. (Características físicas, de personalidad, ropa, accesorios y objetos de los personajes que se mencionen dentro de la obra)

2. Añadido de elementos nuevos que no estaban en la obra precedente. (Características raciales, indumentaria)

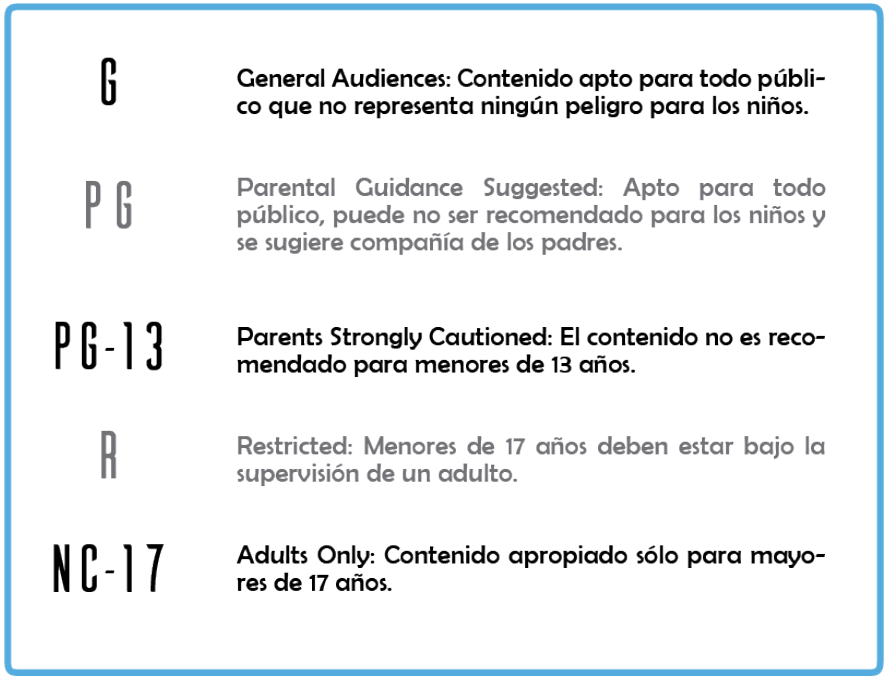
3. Supresión de elementos de la obra precedente que no aparecen en el diseño de personajes. (Eliminación de los personajes de los que no se pudo obtener suficientes características desde el libro y personajes de poca relevancia)

4. Cambios de elementos de la obra precedente.
- Modificaciones de elementos: A los animales tótem se plantea agregar ciertos elementos a sus características físicas, que no se mencionan en el libro, (por ejemplo, en la reina Payara una pequeña corona con la forma de una victoria regia)

2.1.2 ¿A qué público va dirigido?

El libro "El imperio de las 5 lunas" está clasificado como literatura juvenil, ya que el público sugerido por el grupo editorial norma precisa "A partir de los 11 años" y el presente proyecto no busca modificar la edad recomendada, ya que sobre entiende que el contenido de dicha obra es apta para la lectura a partir de ese rango. Es un factor de importancia mantener la fidelidad de todos los elementos que intervienen en la obra a representar visualmente a través del diseño de personajes.

Para el formato cinematográfico independientemente de que su montaje sea animado o de imagen real está dividido de acuerdo a una clasificación basada en la edad del público, dicha clasificación está a cargo de diversas organizaciones que se ocupan de clasificar y/o censurar una película si su contenido no es apropiado. Uno de los primeros países en realizar dicha clasificación fue el reino unido con la BBFC (British Board of Film Classification) desde 1912, a partir de 1922 surge en estados unidos la MPAA (Motion Picture Association of America) quien en la actualidad es la clasificación de edades más conocida en el mundo del cine.



Advertising Administration - Motion Picture Association of America, Inc., 2014

Muchos países poseen su propia clasificación, e independientemente de la clasificación aplicada por el país de origen para una producción cinematográfica, cada país tiene la libertad de aplicar su propia clasificación. En el caso de Colombia quien se encarga de esta clasificación es la *Dirección Cinematográfica del Ministerio de Cultura*, cuya clasificación es la siguiente:

Artículo 11º. Sistema de Clasificación de Películas. Se mantendrá el mismo Sistema de Clasificación de Películas en la forma que definió en su oportunidad la resolución 0016 de 2005:

T	Contenido apto para todo público.
7	Recomendado para mayores de 7 años.
12	Recomendado para mayores de 12 años.
15	Recomendado para mayores de 15 años.
18	**Material recomendado para mayores de 18 años.**
X	**Contenido pornográfico.**

El contenido anterior es de importancia ya que es está clasificación cinematográfica por edades ayudará a delimitar la búsqueda de referentes estéticos para el estilo visual a desarrollar durante el proyecto, esto se tratará cuando se hable de iconicidad.

2.2 EL DISEÑO DE PERSONAJES

Es la segunda variable que compone el proyecto

La diferencia entre diseño de personajes, Arte Conceptual/Concept Art e ilustración parece algo difusa, pero es necesario establecer las características de cada uno para así apreciar las posibles diferencias y evidenciar las fronteras entre cada uno.

Para entender mejor qué es un diseño de personaje, se debe comprender qué es un personaje, y según la definición 2 y 3 de la real academia española es:

2. m. Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.
3. m. Persona singular que destaca por su forma peculiar de ser o de actuar. (*El boticario del pueblo es todo un personaje.*)

También, Hedgpeth y Missal (2006) en su ***libro exploring character design,*** ofrecen una definición de *Merriam-Webster's Collegiate® Dictionary,* tomando la primera definición; 10 Ed. defines "character" as *"the aggregate of features and traits that form the individual nature of a person or thing"* (El añadido de rasgos y características que forman la naturaleza individual de una persona o cosa), la definición 9 describe el término como *"a person represented in a drama, story, etc."* (la persona representada en un drama, historia, etc.) La definición 10 dice "(*of theatrical role) having or requiring eccentric, comedic, ethnic or other distinctive traits.*" ((del rol teatral) teniendo o requiriendo rasgos distintivos excéntricos, cómicos, étnicos u otros.) También mencionan que, en la primera biografía del maestro de directores de animación, Chuck Jones, *Chuck Amuck* habla de la personificación en donde dice:

> Character always comes first, before physical representation. Just as it is with all living things, including human beings. We are not what we look like. We are not even what we sound like. We are how we move; in other words, our personalities. And our personali-

> ties are shaped by what we think, by where we come from, by what we have experienced. And that personality is unique to each of us. Amuck (Como se citó en Hedgpeth & Missal, 2010).
>
> Antes de representación física siempre vienen primero los personajes. Así como con todos los seres vivos, incluyendo seres humanos. No somos lo que parecemos. Incluso no somos como sonamos. Somos cómo nos movemos; en otras palabras, nuestra personalidad. Y nuestras personalidades son moldeadas por lo que creemos, de dónde venimos, por lo que hemos vivido. Y esa personalidad es única en cada uno de nosotros. Amuck (Como se citó en Hedgpeth y Missal, 2010).

Diseñar es la clave de todo el proceso de creación de un producto visual que puede ser desde la producción de un simple flyer de promoción hasta el desarrollo visual de una película animada, el diseño de personajes es un proceso en el cual se tiene como meta la creación visual de un personaje, toda la estética y el contexto que va acorde con él. Un personaje es una entidad individual no importa su género o procedencia, humano o alien, incluso objetos, animales, robots, y usualmente el foco central es el desarrollo de una historia y cómo intervienen dichos personajes en esta, y la audiencia es quien se interesa en estos personajes ya sea apreciándose u odiándolos; una fascinación que le permite diferenciarlos e identificarlos de una multitud de otros personajes y generar una pregnancia duradera, ya que son estos mismos quienes hacen de una historia digna de leer o ver.

Para Aristóteles el personaje de una historia tiene su propia estructura;

> El personaje más que una escisión entre lo real e imaginario, es un puente entre el ser y el no ser, una respuesta. Pero su biografía, como la nuestra, se compone de signos y señales que han de ser entendidos y comprendidos. Por el entendimiento pensamos y conocemos, pero por la comprensión sentimos y coexistimos. Un personaje lo hemos de sentir en nuestra propia piel, y esta experiencia será la fuente de su conocimiento. Así antes de construir la vida de un personaje hay que entrar en su realidad, y este saber se adquiere por la observación del mundo en que habitamos, Aprender a ver en los demás qué son, es una forma de mirar qué es uno mismo [...] El rostro ya no es el espejo de nuestra alma, sino el de esa humanidad que espera ser descubierta por el creador y revelada en su arte. (González, 2009, p.63).

El diseño de personajes puede encontrarse desde grandes proyectos cinematográficos para los que, previo a la puesta de escena, se prepara un diseño de personaje basado en ciertas características estéticas, las cuales son necesarias para crear un personaje y contempla facciones (físico), vestuario y personalidad, que después se encarnaran en un actor o personaje animado, también encontramos diseño de personajes en formatos como el cómic, álbum ilustrado y cualquier medio que requiera de la representación gráfica de un personaje, incluso el modo de trabajo de un diseño de personaje se asemeja al practicado por diseño a la hora de generar una marca corporativa.

> “No es el diseño un proceso por el que se atraviesa para crear un logo para una empresa, desarrollar el diseño para el anuncio de una revista, o crear los planos para un proyecto de ingeniería? La respuesta es “sí”, pero el término diseño cubre un gran territorio.” (Hedgpeth & Missal, p3, 2006)

Para Hedgpeth y Missal (2006) el diseño de personajes incluye la producción de prototipos y versiones finales de todo, desde la más pequeña y secundaria criatura que habita un mundo alien hasta el héroe o heroína de una película de acción. Pero no todo lo puesto de escena es un diseño de personajes, los árboles, rocas, pastura, etc, no son necesariamente diseño de personajes, pero hay algunas excepciones, cuando dichos objetos tienen características humanas (hablan, se mueven, etc).

También para Hedgpeth y Missal pocos autores documentan su metodología de creación de personajes, algunos desarrollan su trabajo de

forma intuitiva gracias a la alta percepción del mundo que los rodea, otros prefieren seguir los cánones planteados por otros autores, que refuerzan un estereotipo aceptado y reconocido tanto por artistas como usuarios. El diseño de personajes se construye, algunos artistas tienden a subestimar el diseño de personajes, realizando sus trabajos por instinto o imitación, y aunque inicialmente puede que les resulte efectiva esta forma de trabajo, en un campo de competencia más rigurosa se encontrarán que realizar un diseño de personaje no es tan sencillo, ya que va desde el estudio del contexto/entorno del que surge el personaje –que lo influye física y psicológicamente–, hasta la elección de un estilo que sea pertinente para el público, el tipo de historia y el formato/medio al que irá dirigido.

> Pero el desarrollo no termina aquí, para un diseño de personaje, se debe pensar cómo se comportará dicho personaje, cómo son sus expresiones, cómo reaccionaría a ciertas circunstancias. Para realizar todo este proceso el artista no solo debe ser buen dibujante, y conocer los conceptos de anatomía humana y animal, también debe ser un buen investigador, saber cómo encontrar el vestuario adecuado, producir varias ideas y saber juzgar cuál es la más adecuada. (Hedgpeth & Missal, 2006)

En el libro *'exploring character design'* se da una pequeña descripción de lo que es un diseño de personaje, antes de este mismo, existe toda una investigación y desarrollo que converge en lo que será física, psicológica y mentalmente el personaje.

"Character design is the means by which artists put together planning, sketching, concept, and refinement to produce a character. Even when the character is not specifically tied to a storyline, we are invited to respond emotionally to its appearance." (Hedgpeth & Missal, 2006, p.4.)

"El diseño de personajes es la medio por la cual un artista reúne la planeación, los bocetos, el concepto y el refinamiento para crear un personaje. Incluso cuando el personaje no está estrictamente ligado a una historia, somos invitados a reaccionar emocionalmente a su apariencia". (Hedgpeth & Missal, 2006, p.4.)

Como se menciona en la anterior cita, no siempre le es proporcionado al diseñador/artista las características físicas de un personaje, en estas ocasiones es necesario recurrir a la apariencia o si lo vemos de forma invertida, lo que nos comunica su personalidad o acciones – comportamiento–, este caso se presenta en el libro 'El imperio de las 5 lunas' donde no todos los personajes poseen una descripción física, ni tampoco puede asociarse a un grupo indígena determinado.

Para algunos artistas la mejor herramienta de creación es su buena percepción de los rasgos físicos de los demás a la hora de crear un personaje, a esto Ekström (2013) encuentra que hay varios estudios acerca de cómo los individuos son percibidos a través de sus expresiones (*Visual cues*), y en esto se refiere a Solomon Asch, en su estudio de cómo las impresiones de una persona y sus rasgos personalidad son influenciados por impresiones previas de su apariencia física en su obra "F*orming impressions of personality*"(Formando impresiones de personalidades)((1946); también otras autoras como Karen K. Dion, Ellen Berscheid, y Elaine Walster, investigaron cómo el atractivo físico, influencia la impresión de la personalidad que se tiene de una persona, en su obra "*What is beautiful is good*" (Lo que es hermoso es bueno) (1972).

> This is something that recur in how artist work with visual traits in order to convey personality in a character design. Even though they do not discuss the subject of character design and shape, I would say that this kind of cognitive bias is a very basic in character design. (Ekström, 2013, p.3.)

> Esto es algo que reincide en cómo el artista trabaja con rasgos visuales para transmitir la personalidad en un diseño de personaje. A pesar de que no discuten el tema del diseño de personajes y su aspecto, yo diría que este tipo de prejuicio cognitivo es muy básico en el diseño de personajes. (Ekström, 2013, p.3.)

La creencia de que rasgos físicos específicos se pueden atribuir a cierto tipo de personalidad o carácter, ha sido material de estudio, la percepción de la apariencia física de alguien genera expectativas en las cualidades de esa persona. Ekström, cita a Asch (1946) que dice; *"We look at a person and immediately a certain impression of his character forms itself in us"* (Miramos a una persona y de inmediato cierta impresión de su carácter se forma por sí mismo dentro de nosotros)

David Colman (2010) menciona en el primer volumen de su DVD *The art of character Design Vol. 1*, algo que denomina el quien versus el qué (*the who versus the what* | El quien versus el qué) , con esto hace referencia a que un diseñador de personajes no debe solo enfocarse en lo que es el personaje (un tigre), ni tampoco debe sólo enfocarse en quien es, esto implica que por más personalidad que tenga, luce como cualquier otro tigre, es esencial combinar el físico del personaje, con la narrativa y viceversa, para mostrar al observador como es aquel personaje, el quién y el qué son igualmente importantes a la hora de hacer un diseño de personaje.

Colman dice que el rostro es el principal canal por el que se expresan las emociones de una persona, pero también mucho puede ser expresado por medio del lenguaje corporal y la postura. Las expresiones faciales son realmente secundarias a las expresiones corporales ya que apoyan lo que está sucediendo con el resto del cuerpo. La sola silueta de un personaje, puede expresar mucho, aunque carezca de rostro, algunas partes del cuerpo, como las manos resultan muy expresivas y pueden comunicar cierto tipo de personalidades o ademanes.

2.2.1 Creación de personajes: el concepto

Tanto para Castro & Sánchez (1999), como para Hedgpeth & Missal (2006), es necesario tener claro ciertos aspectos antes de empezar a dibujar un personaje, estas características se resumen en rasgos de personalidad, proporciones físicas y circunstancias. "Hay que preguntarse ¿quién es el protagonista?: su edad, sexo, profesión, nacionalidad, si es agradable o desagradable, etc." (Castro & Sánchez, p.129)

Hedgpeth & Missal mencionan que hay dos formas de guiar un proyecto de diseño de personaje y dependiendo de las circunstancias que lo rodean el proceso puede ser diferente. Un proyecto puede ser motivado por razones personajes, o puede ser solicitado por una tercera persona (Project-driven path), pero en ambos casos se necesita una base cultural amplia, por ejemplo independientemente de la naturaleza del proyecto, si se desea crear un personaje con las características de un dios, es necesario tener conocimientos acerca de la mitología de diferentes culturas, pero si se desea crear un personaje basado en un dios de un panteón puntual, el proyecto se delimita a la búsqueda necesaria para obtener los rasgos necesarios para crear ese personaje.

El conocimiento cultural y visual no sólo es base importante para inspirar la creación un personaje, también es guía necesaria para tener claro qué se debe investigar con mayor énfasis, no basta con sólo conocer medianamente acerca de un tema, es necesario comprenderlo y para esto investigar acerca del personaje o universo a retratar es un paso importante en el desarrollo de un personaje.

Algunas fuentes de referencia (inspiración) y de información importante no sólo se encuentran en la literatura, también en enciclopedias, revistas especializadas, documentales, y películas en donde se evidencia una búsqueda exhaustiva de diversos especialistas acerca del contexto que se retrata, y ofrecen referentes para la estructura de un personaje.

Para algunos equipos de trabajo es necesario es necesario conocer de primera mano los detalles de aquello que desean representar, un ejemplo de esto es el Rey león (1994) de Walt Disney, donde parte del equipo de trabajo viajó a áfrica para comprender el entorno en el que se desarrollaría la película, por otro lado el estudio de personajes se realizó observando animales reales, para así obtener diversos rasgos particulares de estos y cruzarlos con las características individuales de personalidad e historia de cada personaje, de este modo a pesar de que varios leones y hienas intervienen en una misma historia, ninguno es igual.





Imagenes tomadas del Blue-ray del rey León

En cuanto al diseño de personajes con características de animal o que sean animales, es necesario tener en cuenta qué animal se va a retratar, por ejemplo si se va a realizar el diseño de personaje de un venado, es necesario especificar de qué venado se tomará la apariencia, ya que a pesar de ser de una misma familia sus características morfológicas cambiarán de acuerdo a la especie, ubicación geográfica , sus cuernos pueden ser de diferente tamaño o forma, su color, tamaño y posición de los ojos, altura, forma de las patas y el cuello, todos pueden diferir y este es un aspecto importante a tener en cuenta, por ejemplo para el diseño de personajes de

Bambi (1942), Disney investigó un tipo de venado en particular y a partir de este desarrolló su configuración. Hedgpeth & Missal (2006)

2.2.1.1 Arquetipo

Un diseño de personaje bien puede partir de un deseo personal o a petición de un tercero, en base a unas características definidas, o a una idea vaga de lo que se desea obtener, pero por lo general la búsqueda para obtener a un personaje parte de plantearse ciertas preguntas acerca de los personajes y a partir de estas ubicarlos en ciertos arquetipos.

¿Qué es un arquetipo?

Tomando las definiciones número 3,4 y 5 de la RAE, tenemos:

3. m. Psicol. Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad.
4. m. Psicol. Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo.
5. m. Rel. Tipo soberano y eterno que sirve de ejemplar y modelo al entendimiento y a la voluntad humana.

Hedgpeth & Missal (2006) hablan de arquetipo en diseño de personaje como aquello que representa la idealización basada en influencias culturales *"What is the ideal form of a beautiful woman? What elements physically define a villain? Idealization (which may be positive or negative)*

usually involves an exaggeration of the original form". (p.58) ("¿Cuál es la figura perfecta de una mujer bella? ¿Qué elementos definen físicamente a un villano? La idealización (la cual puede ser positiva o negativa) normalmente involucra una exageración de la forma original".)

Otro ejemplo de caracterización aparte del arquetipo, es el estereotipo en donde ciertas características físicas, emocionales y culturales se desarrollan de una forma exagerada para que sean reconocidas por cierta audiencia, desafortunadamente en algunas ocasiones los estereotipos se tiene como un término negativo, ya que puede ser aplicada de forma inapropiada en grupos aciales o étnicos (p.58), un ejemplo es el mexicano representado con un traje de mariachi, o in indio representado de piel oscura y una pluma en la cabeza.

"Through stereotyping, the character design is able to draw upon visual elements that act as socially ingrained clues to stimulate audience recognition" (Hedgpeth & Missal, 2006, p. 58) ("A través de los estereotipos, el diseño de personajes es capaz de aprovechar los elementos visuales que actúan como indicios socialmente arraigados para estimular el reconocimiento de la audiencia") Cabe destacar que mientras los arquetipos hablan de un modelo o prototipo idealizado que puede variar dependiendo de la cultura (mujer hermosa), los estereotipos hablan de una representación exagerada para lograr un reconocimiento por parte de la audiencia homogeneizada.

Para el psicoanalista Carl Jung citado en Hedgpeth & Missal (2006), los arquetipos son factores preexistentes en la mente humana que las personas comparten de forma inconsciente que se revelan a través de símbolos en sueños y en la realidad, su funcionamiento y características particulares finalmente dan forma a la naturaleza de ciertas acciones y de las historias que se generan a partir de estas.

Joseph Campbell en su ***Hero's Journey (1990)*** reúne varios de los arquetipos que ayudan a integrar la psicología a través de los simbólico o el concepto literal. Para él, el "héroe" puede ser cualquiera, hombre o mujer, de buen estatus o no, quien se embarca en un viaje en donde su vida se ve alterada, y dicho viaje cumple resumido por Hedgpeth & Missal se representa así:

1. El llamado a la aventura: Ciertas circunstancias ineludibles obligan al héroe o heroína a emprender un viaje.
2. Rechazo al llamado: En ocasiones el héroe se rehúsa a responder al llamado y necesita de una provocación más pronunciada.
3. Herramienta o amuleto: Después de aceptar el llamado, el héroe recibe un objeto que le ayudará en su aventura.
4. Atravesando el límite: El héroe sale de su área de confort, y se embarca a lo desconocido, en ocasiones pasar el límite es literal, por medio de barreras mágicas o cambios de contexto.
5. El estómago de la ballena: El héroe se ve arrojado en un mundo hostil en el que debe empezar a enfrentarse a la adversidad.
6. El camino de la prueba: En este punto el héroe empieza a enfrentar una serie de conflictos que lo ponen a prueba en diferentes sentidos.
7. El héroe puede encontrarse con la diosa: Puede ser representado literalmente por una compañía femenina/masculina o un premio final. El opuesto de la diosa es quien causa tentación al héroe para que se aleje de su misión.
8. Muerte simbólica: El héroe o heroína puede experimentar la muerte simbólica de su yo previo a la aventura para dar paso a un yo renovado, en algunas ocasiones esta muerte es literal.
9. Reconocimiento del padre: Esta figura puede ser representada de forma literal o por un dios o figura de alto poder, con la que que el héroe debe reconciliarse o ganar aprobación.
10. Apoteosis: Después de ese reconocimiento o reconciliación, el héroe asciende a un nuevo plano o estatus.
11. Bendición final: El héroe ha recibido una bendición que le confiere nuevas habilidades, poderes o sabiduría que es necesaria.
12. El retorno: Al alcanzar este escenario, el héroe puede sentir el impulso de regresar a su mundo, o puede encontrar una fuerza externa que lo obligue a regresar.
13. Rehusarse a regresar
14. El rescate o enfrentamiento: Puede ser necesario que otros

intervengan para rescatar al héroe de su predicamento, una vez esto sucede, el héroe se encamina una vez más portando su "bendición".
15. Un renacer simbólico: Puede que se dé al igual que sobrepasar el límite de confort, o se dé de forma contraria.
16. Maestro de 2 mundos: Una vez cruzado el límite anterior, el héroe es ahora el maestro de 2 mundos, que puede ser una muestra literal de movimiento entre ambos mundos.
17. Libertad para vivir: después de completar la aventura o viaje, el héroe es libre y capaz de compartir su "bendición" con otros.

Lo anterior puede ser usado como ayuda para crear un personaje desde 0 y seguir una estructura arquetípica, una fórmula que se cumple en algunas historias, como por ejemplo Star wars y el señor de los anillos.

Si no se desea abordar algún arquetipo, se pueden formular ciertas preguntas que se deben conocer acerca del personaje a crear y a partir de esto tener ciertas características que se deben cumplir al momento de diseñar el personaje, estas preguntas deben ser formuladas independientemente de si el personaje va a ser creado por una motivación personal o como solicitud de alguien más:

1. ¿Cómo es el entorno del personaje?
2. ¿En dónde vive actualmente?
3. ¿Tiene un nombre, familia, pertenece a algún clan o tribu?
4. ¿Se basa en algún mito, leyenda, el escrito de alguien (obra literaria), u otras fuentes?
5. ¿Cuáles son sus rasgos físicos?
6. ¿Cómo es su personalidad, amable u hostil?
7. ¿Es educado, sabe escribir, es analfabeta, inteligente, curioso, tonto, vacío, o posee otra característica de importancia?
8. ¿Tiene alguna habilidad especial?
9. ¿Es de origen humilde o acomodado?
10. ¿Cómo es su vestimenta y accesorios?
11. ¿Cómo será el estilo de dibujo en el que será representado, caricaturesco, realista, u otro estilo?

Aproximándose o respondiendo a las preguntas anteriores se puede obtener el perfil de un personaje y una vez obtenido este, se puede organizar en una tabla que esté a disposición para empezar a trabajar visualmente el personaje, esto es, dibujar.

2.2.2 Creación de personajes: el dibujo, sketching

Según Hedgpeth & Missal (2006), para la elaboración de personajes se pueden aplicar ciertos preceptos que para ellos son fundamentales en la teoría del diseño pero que pueden ser enfocados al diseño de personajes, dichos conceptos son: estilo, forma, línea, superficie, simetría, repetición, variación, color, contraste/afinidad y ayudarán a facilitar mantener una misma estética durante un proyecto de diseño de personajes, por eso mismo estos preceptos se tendrán en cuenta en la creación de personajes del presente proyecto.

2.2.2.1 Estilo

Según Hedgpeth & Missal (2006), Estilo o styling no solo se refiere al "look" (apariencia) de los personajes, también aplica al universo en el que se inscriben, la apariencia de un personaje determina y es determinada por la elección de un estilo, ese estilo a su vez se elige de acuerdo con el tono de la historia y el público al que va dirigida. Para estos autores varias normas fundamentales de la teoría del diseño pueden ser aplicadas al diseño de personajes:

2.2.2.2 forma

Es un método inicial para crear una estructura simplificada la cual será la base del personaje, también es una herramienta efectiva para reconocer si un personaje es bueno o malo –a través de su silueta o figura–. Históricamente el círculo o formas esféricas han sido usadas como base para la construcción de aspectos visuales, así por medio de las formas circulares se reconocen a los personajes buenos o a los pro-

tagonistas, de esta misma forma, el diseñador probablemente asigne para los villanos o antagonistas una forma triangular o pirámide –sugiriendo ángulos fuertes– ya que esto hace contraposición a las curvas suaves de las formas de los héroes. También se puede realizar una mezcla de ambas bases, para obtener un personaje neutro o in-

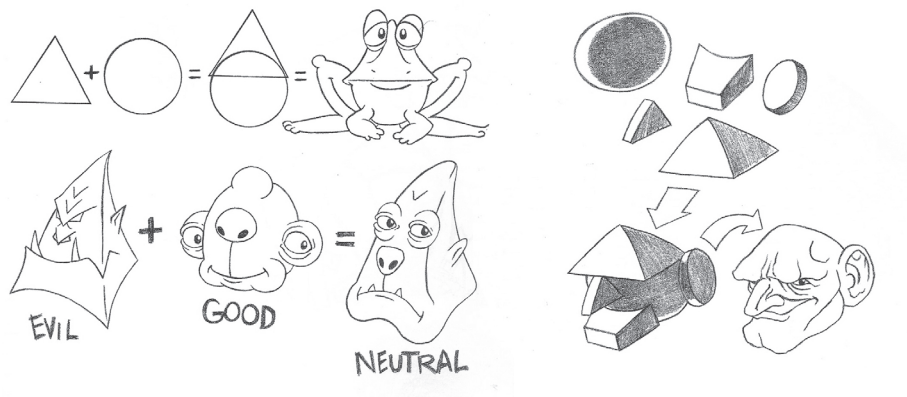


Fig.13 - Hedgpeth & Missal - Character Design

cluir características propias para lograr un diseño más complejo (Fig. 13). A continuación se verá con más detalle la construcción de la cabeza y del cuerpo, según Castro & Sánchez (1999)

- **Construcción de la cabeza:** Muchos artistas toman como base de la estructura de su dibujo, en este caso de la cabeza, la forma de un círculo o un óvalo, usualmente dicha figura se acompaña de dos trazos uno vertical y otro horizontal que determinan la posición e inclinación del rostro, así como la ubicación de los ojos, nariz, boca y orejas. Una vez se tiene dibujado lo mencionado anteriormente, se puede incluir otros rasgos como; pómulos pronunciados, arrugas, marcas u otras características que necesiten mantener cierta posición. (Fig-14)

En caricatura es común que la cabeza se presente en una proporción mayor a la del cuerpo, el nivel de mimetismo respecto al referente antropométricamente no necesita ser amplio.

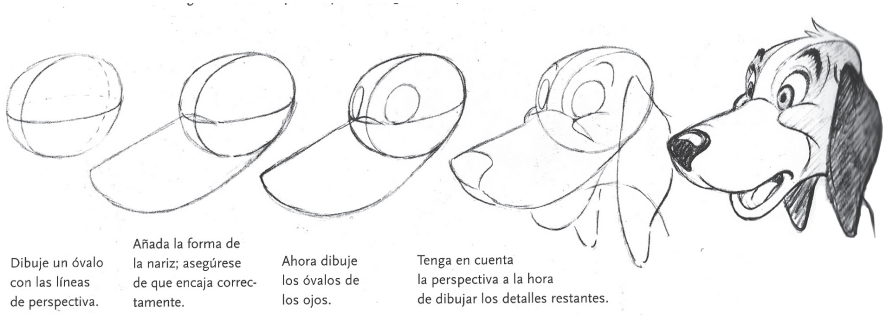


Fig - 14 , Blair P. & Costa G. - Dibujos animados - 2008

- **Construcción del cuerpo:** Para realizar esta construcción los artis-



Fig.15 - Blair P. & Costa G. - Dibujos animados – 2008

tas recurren al uso rápido de líneas y figuras geométricas, otros al uso pleno de figuras volumétricas, entre mayor sencillez componga la base del dibujo, mayor la facilidad de reproducir el personaje. (Fig-15) *"Hay que dotarlo de un rudimentario esqueleto, hecho de líneas simples, para luego rellenarlo con figuras redondas o circulares, y finalmente delinear los detalles"*(Castro & Sánchez, p.130)

2.2.2.3 Línea

Es una herramienta estilística clave en dibujo y diseño, en animación

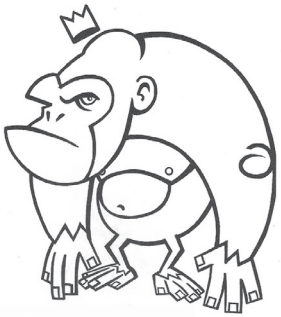






Fig 16 - Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2D es normal que el proyecto tienda a sugerir en general o específicamente cómo debe ser la apariencia un personaje o criatura, por ejemplo, hay estudios que se especializan en cierto tipo de dibujo para representar sus personajes, esto lo logran con una línea dura, más simple o quizás realista, todo esto depende de las habilidades del dibujante. (Fig. 16)

La habilidad para crear una línea de trabajo apropiada es determinante, es allí donde se muestra una de las identidades del proyecto, por medio de las variaciones en la calidad del trazo, líneas gruesas o delgadas, rectas o curvas que sugieren ligereza o pesadez.

Se puede tomar como ejemplo el estilo de dibujo usado en el cómic, que usualmente se basa en un método heredado del trabajo de algún artista en particular (como algunos de los pioneros del género; Rodolphe Töpffer, Rudolph Dirks, Alex Raymond[1]), generando así el estilo tan conocido del cómic tradicional que fue pensado en sus necesidades, allí se contempla el uso de una línea pesada que delinea el contorno del personaje y un coloreado bastante sencillo. Los personajes de cómic requieren de un diseño fácil de repetir a través de diferentes paneles, formando así una secuencia similar a la presente en el 2D, de nuevo la calidad de la línea debe mantenerse durante la realización de los personajes. El diseñador debe ser capaz de dibujar en diferentes tipos de estilo, desarrollar diferentes apariencias para los personajes ya sea caricaturesca o realista, que a su vez le permitirá trabajar en las diversas industrias relacionadas al diseño de personaje.





Fig 17. Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2.2.2.4 Superficie

Cuando hablamos de este elemento de diseño de personaje, nos referimos a como se ve visualmente el personaje (piel, pelaje, ruido), como se representa la textura y los materiales de los que fueron tomados, si la superficie luce como la piel de un cocodrilo, o como un metal, estos elementos están relacionados la habilidad de observación y representación del artista. Asociados a este concepto está el valor tonal y el color como elementos condicionales, ambos tienen la cualidad de ser definidos por cómo son percibidos a través de la luz, cómo reacciona la luz sobre una superficie, si es reflejada o absorbida. (Fig-17)

El valor tonal, es un efecto sobre la superficie que se representa mediante la luz y la sombra haciendo que un objeto se pueda ver 3D, dándole un efecto de dimensionalidad, y enfatiza la textura por medio del contraste, así como en los pliegues iluminados y los surcos oscuros de la piel arrugada. Brillos fuertes, reflejos visibles, y superficies sin texturas pueden sugerir materiales metálicos o plásticos. Por medio de la observación de texturas o

superficies orgánicas (cabello, cuernos, escamas) e inorgánicas (pie-

dra, metal, caucho), se puede lograr entender el efecto del tono y la textura. La porción del espectro visual de la luz reflejada sobre un objeto determina el color de su superficie. El valor de tonos oscuros y texturas pesadas crean una sombra más oscura en el matiz de la superficie, en pocas palabras una luz fuerte da brillo aligera el color. (Fig. 3)

Los métodos de valor (como la representación del rayado, cruce de líneas y garabatos con una herramienta de dibujo) en y por sí mismas sugieren textura uniforme sin crear una descripción de representación del sujeto. El estilo de reproducción relativa de una ilustración del carácter - caricaturizado o realista- determina la forma en que se describe una superficie. Por ejemplo, la cabeza de un monstruo peludo que llevaba un casco de metal representado de manera realista puede ser representado por un dibujo detallado con los siguientes atributos:

—Los valores tonales combinados basados en la iluminación de una fuente imaginaria específica.
—La textura de un pelaje es modelada a partir de la comparación con una referencia anatómica real; el artista debe observar la piel de algún animal, ver cómo crece y culmina cada cabello, que tan espero es, si es grueso y rígido e irregular respecto a los demás puede ser dibujado con una línea gruesa.

El cráneo de una criatura caricaturizada requiere un aspecto estilístico diferente y puede mostrar los siguientes atributos:

—Ajuste del grosor de la línea o áreas designadas de negro para sugerir luz y contraste oscuro en la superficie.
—Sugerir una textura de pelaje por medio de líneas simples, generando así un tipo de patrón como solución a la necesidad de expresar cabello.

Un componente importante para la creación de personajes es desarrollar un método para dibujar una superficie (apariencia) que sea reconocible por el espectador y se ajuste al contexto del "look" en general de la obra a la que pertenece el personaje.

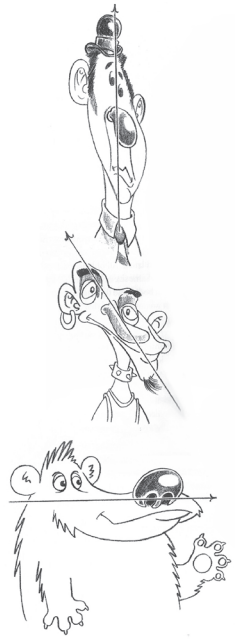


Fig 18 - Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2.2.2.5 Simetría

Se puede definir como la correspondencia exacta de la forma y configuración en lados opuestos divididos por una línea, un eje o un plano o figura con relación a un centro, también la disposición con balance o proporciones armoniosas. Ambas descripciones se aplican a cómo se desarrolla la relación dimensional de un personaje para crear interés visual en el espectador, por no mencionar de un buen diseño. (Fig-18)

Los seres humanos son estructuras simétricas, poseen dos brazos, dos piernas, dos ojos, dos fosas nasales, junto con otras partes del cuerpo que sugieren equilibrio. Aparentemente estas partes son proporcionales y del mismo tamaño en relación el uno al otro, pero, de hecho, tanto humanos como animales suelen tener miembros dominantes, estas partes pueden ser más largas, fuertes y grandes, o incluso más peludas que su contraparte. Al poner una extremidad junto a la otra, se puede ver que las diferencias no son tan profundas, pero existen. Por lo general, un elemento anatómicamente más dominante denota un mayor uso, como el de la mano derecha frente a la izquierda, el tono muscular y la masa se desarrollan más.

Este fenómeno es llamado asimetría, herramienta que le proporciona interés visual a un personaje al incluir variaciones en las proporciones anatómicas. Estos cambios físicos causan más trabajo para el ojo y por tanto, estimulan la curiosidad visual, de esto hablaba el escultor y diseñador de marionetas Rob D'Arco, en una edición del *"Puppetry journal"* al mencionar ciertas divisiones para crear un desequilibrio visual en un personaje, en la figura 4 las cabezas de los personajes se han dividido a la mitad, de forma vertical, horizontal y en diagonal,

después las características de una de las mitades puede ser modificada o deformada dimensional o proporcionalmente al escalarla. Un personaje debe verse interesante a 360°, no importa desde qué ángulo se le vea, este concepto se relaciona a la estructura del personaje, en la posición de su cuerpo, un personaje puede tener detalles importantes en su espalda, que no hacen especial, pero que no se verá a menos que lo veamos desde este ángulo.

2.2.2.6 Repetición

Es un tipo de relación de diseño en la cual elementos como línea o formas son usados en repetidas ocasiones para generar una apariencia unificada (un personaje hecho a partir de círculos), en muchas ocasiones la repetición se relaciona con la forma estructural de realizar un personaje. El rostro de un personaje gordo, puede ser generado a partir del uso repetido de óvalos, para así sugerir redondez, mientras que un robot puede ser compuesto usando una estructura basada en rectángulos (cabeza, pecho, pies). Algunos elementos usados en repetición son: escala, color y dirección. (Fig-19)

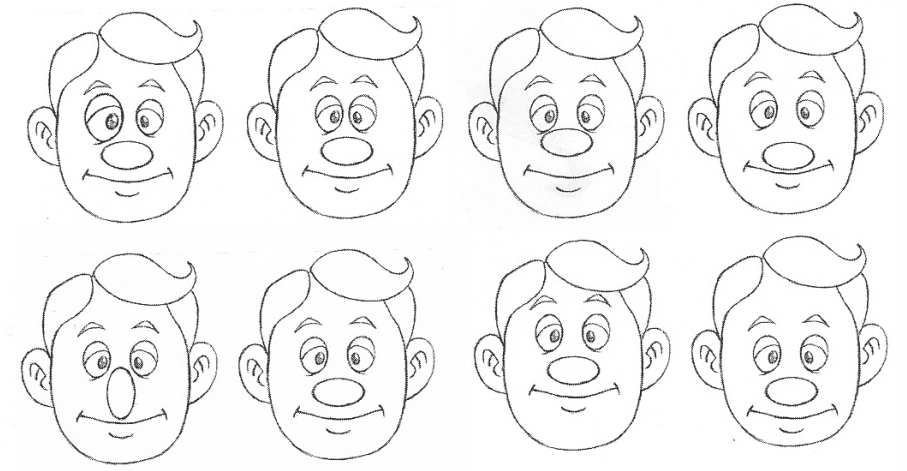


Fig-19 - Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2.2.2.7 Variación

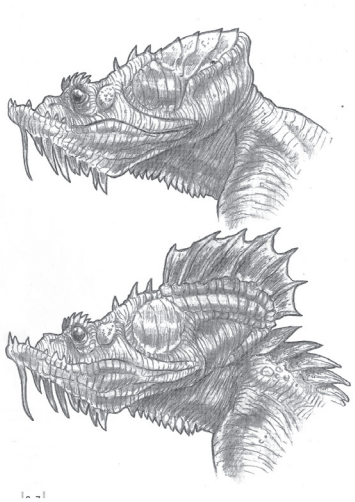


Fig 20 - Hedgpeth & Missal
Exploring Character Design 2006

Se produce cuando elementos característicos de un personaje son modificados durante el desarrollo del proceso de bocetación para cambiar la apariencia del personaje, estos cambios pueden ser en la distancia entre partes del cuerpo, proporciones, orientación o distribución de los elementos. Si tomamos el rostro de un personaje normal, podemos variar su simetría haciendo más grande uno de los ojos, o acercando los ojos entre sí, también la nariz podría ubicarse más arriba o abajo en el rostro. Este tipo de variaciones puede ayudar a definir la apariencia de un personaje. (Fig-20)

2.2.2.8 Color

Al realizar un diseño de personaje, es importante tener en cuenta si el producto final del proyecto es a color, de ser así realizar una prueba de color es importante. El artista puede realizar el proceso de coloreado de una forma tradicional (análoga), haciendo uso de diferentes técnicas pictóricas, o puede realizar un trabajo de coloreado digital, donde modificar el matiz, valor, balance cromático se puede realizar por medio de comandos sencillos.

El color es tan vital, que su solo uso puede sugerir temas o estados emocionales que no solo afectan a los personajes, también a los espectadores, esto puede ser sugerido por ciertos colores brillantes u oscuros, cálidos y fríos. Un traje rojo, blanco y azul de un superhéroe puede sugerir patriotismo americano, un personaje de terror cuyo canon sugiere frialdad, crueldad, maldad, las características de un ser de la noche, por lo general puede ser mostrado en tonos oscuros y fríos, esto es porque este tipo de colores son asociados automáticamente

para ese género por la mente humana y a su vez se basan en experiencias anteriores de la vida cotidiana que permiten que estas relaciones se den. También se da que se puede lograr que los espectadores asocien ciertos colores a personajes o situaciones: el color naranja por sí solo no remite a algo bueno o malo, pero si varios villanos en diferentes contextos aparecen sucesivamente usando este color en alguna prenda, o en el mismo escenario, las personas empezarán a asociar dicho color con la maldad.

2.2.2.9 Contraste/afinidad

Como lo define Bruce Block en su libro "The visual story" , acerca de cómo elementos visuales difieren o pueden ser similares entre ellos y así afectar de diferentes formas a los espectadores. Un personaje puede dar una sensación más interesante o dinámica solo por el contraste en su forma o su línea (líneas curvas en formas anguladas, líneas rígidas en formas redondas).

La afinidad también sugiere semejanza o relación entre elementos del personaje, y es importante porque refleja cohesión en el diseño, por ejemplo, al representar al demonio y al infierno, de nuevo es el uso adecuado de los colores quienes pueden ayudar a asociar ambos elementos.

2.2.3 Parámetros imprescindibles y model sheets

Al realizar un diseño de personaje hay pasos que deben tenerse en cuenta y a su vez para mantener el estilo uniforme es necesario aplicar ciertos parámetros y en diseño de personaje los métodos imprescindibles para representar visualmente un individuo son: Género, representación, diseño sólido, herramientas de continuidad, turn around.

2.2.3.1 Género

Este no solo se refiere a la clasificación del medio para el que se está desarrollando el personaje, sino también su apariencia de acuerdo al tipo de historia (narrativa) en la que estará incluido, el "ambiente" y los elementos que hacen parte del cómo se clasifica un género. Un género puede ser el de terror, cuyos temas por lo general incluyen monstruos malignos, muerte, oscuridad, etc, por eso sus personajes tienden a necesitar reflejar estos atributos al ser representados (puede ser en lápiz o tinta, en tonos oscuros o en un tipo de iluminación oscurecida). Hay personajes que son típicamente asociados a este género, como los son los zombies, fantasmas, murciélagos, ratas, etc.

En el cómic, los personajes se ven afectados por el formato en el que serán emitidos, los problemas de presupuesto para la producción del mismo se pueden dar, una compañía de cómics por lo general publicará su material en blanco y negro, por esta razón un diseño de personaje debe ser pensado para también funcionar con estas especificaciones.

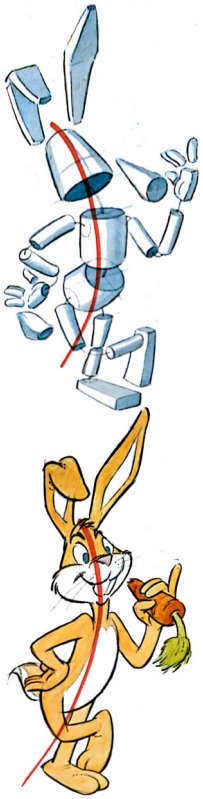


Fig 21- Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2.2.3.2 Representación/ rendering

Es el método por el cual determinado diseño conceptual de un personaje (una idea mental o escrita) se transforma en un arte visual y dependiendo de las necesidades del proyecto, este concepto variará. Una vez que la idea ha sido llevado al papel, el diseñador puede pasar a otros métodos para continuar la representación. El dibujo pasa por diferentes procesos artísticos, entre estos "pulir" o limpiar la obra preliminar "ajustando" o modificando lo que después se convertirá a través de diferentes procesos en un producto final mucho mejor desarrollado y representado. Después del proceso de investigación del personaje, la recolección de ideas, la bocetación y selección de los diseños más aptos, puede decirse que llega el turno de pulir el personaje, y este proceso depende de las habilidades del artista, ya que este puede tomar diversos caminos. Aquellos que contratan a un diseñador de personajes, lo hacen por una

razón específica, las directrices de la industria son las que dirigirán al diseñador durante el proyecto, además de definir la forma necesaria de pulir el diseño de personajes ya que el producto final para el que será usado el diseño de personajes determina como el diseñador deberá proceder durante el proyecto de creación, Si por ejemplo un diseñador está creando personajes para una producción animada 2D, se hará visible la necesidad de una limpieza y simpleza en el trabajo de representación probablemente en lápiz o tinta. Si un diseñador de personajes consiguiera un trabajo realizando caricaturas de un panel en una revista como The New Yorker o Playboy, tendría a la mano una variedad estilos de caricatura: cómic realista, foto-realismo, o incluso personajes hechos con pocos trazos de tinta o pinceladas a esto se agrega las variadas formas de representación: el uso básico de lápiz o pluma, caricaturas coloreadas en acuarela o técnicas mixtas. Pero si trabajara con una empresa como Walt Disney que tiene un estilo definido los diseñadores de personajes deben familiarizarse con la naturaleza del estilo producido por dicha empresa, a veces los diseñadores tienen problemas de compatibilidad con sus empresas.

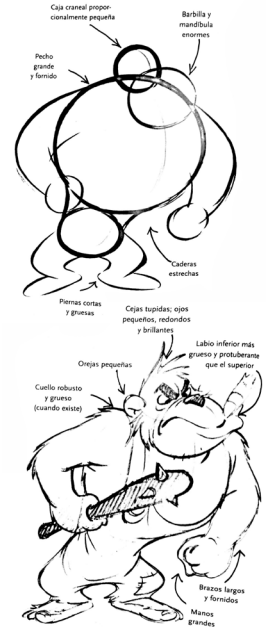


Fig 22- Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2.2.3.3 Diseño sólido

Es uno de los principios de la animación, y se refiere a la habilidad de los diseñadores para traducir una forma del mundo real, a un elemento 2d que sea reconocible. Para el diseño de personaje de un proyecto de animación, es necesario contar con el dibujo técnico de estos personajes, ya que con estos se logra mantener una continuidad en el dibujo. (Fig-22)

En el proceso de dibujo se realizan bocetos rápidos y simples que capturen la esencia de una pose de forma natural, de ese modo después obtener una representación realista del personaje, para esto se necesitan buenos conocimientos de anatomía. Primero se puede utilizar volúmenes para dar forma a la anatomía, o garabatos que sugieran dimensionalidad, en ocasiones el diseñador puede sobreponer un boceto, sobre la forma modular geométrica usada para crear el personaje y de esta forma obtener mayor solidez. Un método utilizado como referencia de escala para crear una hoja de personaje, es usar una forma o parte del cuerpo como unidad de medida, puede ser un círculo que represente la cabeza o la cabeza misma, ya que los personajes son a menudo medidos por número de cabezas. En ocasiones se usa formas específicas como elementos modulares con los que se construyen los personajes y se pueden agregar adicionalmente a las hojas de personaje, dando información más concreta acerca de ciertas medidas, detalles, o características formales de partes del cuerpo del personaje, de modo que estas medidas se mantengan todo el tiempo.

2.2.3.4 Model sheets y herramientas de continuidad

Hay muchas formas para presentar la visualización de la apariencia de un diseño de personaje, una de las más importantes, es la hoja de personajes o model sheet, a través de la cual se

presenta el dibujo técnico con el cual se realizó el personaje, allí se describe por completo la apariencia física del personaje, proporciones, vestimenta, emociones y acciones que lo caracterizan, es así que la hoja de personajes actúa como una herramienta fundamental de continuidad, que asegura que todo diseñador o artista que la use como referencia, estaré usando la misma calidad y los componentes para recrear las características (escala, volumen, estilo) del personaje previamente diseñado, y de ese modo entender la naturaleza y expresión del mismo. Estos dibujos técnicos son primero aprobados por el director de arte antes de ser entregados a otros artistas que deban trabajar con el mismo proyecto.

Algunas formas de presentar la visualización de un personaje, son las siguientes:

2.2.3.5 Turn-around

Se le describe así ya que exhibe al personaje en cierta posición mientras rota sobre sí mismo. Es una de las formas más usadas para presentar a un personaje ya que da una completa descripción de su apariencia, esta rotación incluye, una vista frontal, ¾ frontal, perfil, ¾ posterior, y posterior (espalda). Las vistas también son llamadas "puntos" y un turn-around de 4 puntos es el que usualmente se utiliza para presentar a un personaje. Estas vistas se muestran una al lado de la otra, evidenciando la escala y la proporción.

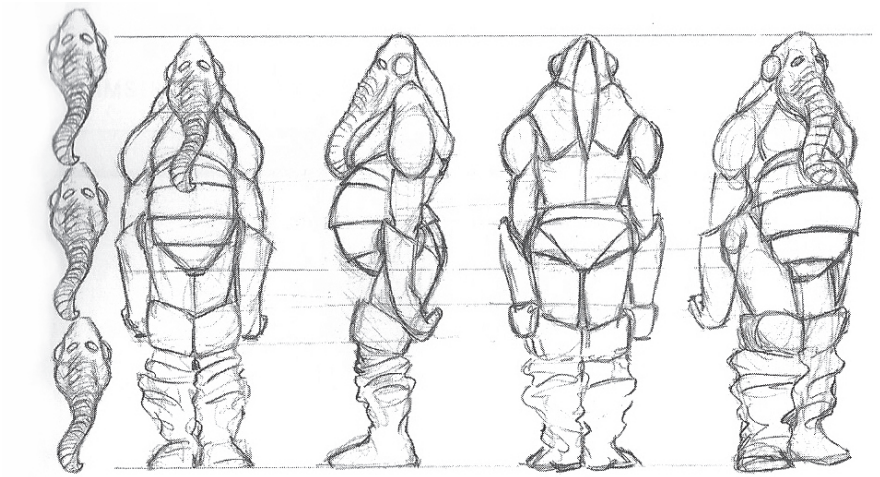


Fig 23- Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

—Construcción: Esta es una variación del turn-around, aquí se realiza una construcción modular, se presenta el sistema de medición del cual se tomó referencia, notas textuales que ayuden a otros miembros del grupo de trabajo, o al animador a tener más precisión a la hora de realizar el personaje, esto es por ejemplo incluyendo las dimensiones del personaje, por medio de una escala realizada usando la cabeza del mismo.

2.2.3.6 Poses de acción

Aquí se presenta al personaje realizando una serie de posiciones corporales variadas que representan bien al individuo (emociones, ademanes, actitudes, etc), estas posiciones pueden ser desde expresiones cotidianas, hasta posiciones de artes marciales.



Fig 24- Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

2.2.3.7 Expresiones

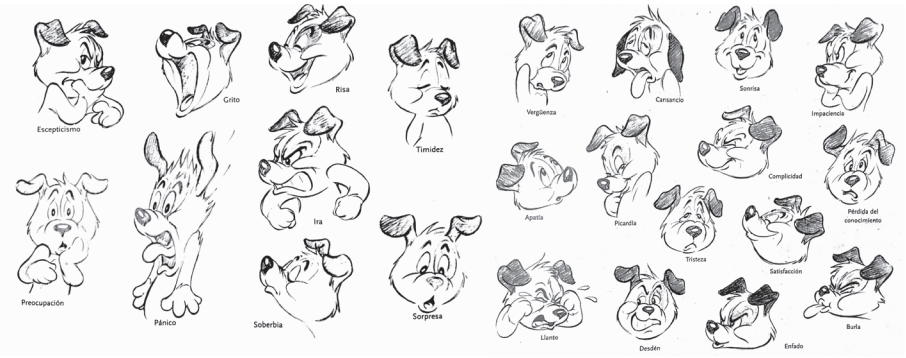


Fig 25- Blair P. & Costa G. - Dibujos animados - 2008

Es otra forma de exhibir al personaje, además de las poses de acción y el turn around, pero en este caso se representan las emociones y expresividad facial de los personajes por medio de variados dibujos

en diferentes ángulos, por lo general dichos dibujos se realizan solo la cabeza o hasta los hombros.

2.2.4 Arte conceptual



Fig 26. Hedgpeth & Missal - Character Design 2006

Visto en términos de diseño gráfico el arte conceptual puede ser familiarizado con la noción de "Diseño Conceptual", que ayudará a evitar confusiones contextuales durante el transcurso de este trabajo.

Una de las definiciones de diseño conceptual que aporta Microsoft es la siguiente:

> Una de las fases principales del proceso de diseño, a través de la cual el equipo del proyecto traduce los requisitos de negocio a un lenguaje común compartido por los usuarios y los desarrolladores, y describe el conjunto de características o los escenarios de uso que la solución debe incorporar. El diseño conceptual es análogo a los bocetos y escenarios que se crean al diseñar una casa. Éstos son modelos de fácil comprensión creados conjuntamente por el cliente y el arquitecto. (Msdn.microsoft.com, 2016)

Otra definición que se puede proporcionar desde el diseño industrial es:

> Concept design is the initial big picture or macro design. It shows us what problems the product will solve, how it will solve them, and what it will feel like as it is solving them. Arguably the most creative stage of product development, concept design is stickies slapped on whiteboards, ink and wash, napkins and crayons even. It calls on us to consider sweeping ideas and all the various possibilities. The more the better. In concept design lies the very soul of innovation. (Hedges, 2016)

El diseño conceptual es la primera gran visualización o macro diseño. Nos muestra qué problemas resolverá nuestro producto, cómo los solucionará y cómo se sentirá a medida que los resuelve. Probablemente la etapa más creativa del desarrollo de un producto, el diseño conceptual rápidamente bocetado en los tableros, tinta y aguada, servilletas e incluso crayolas. Nos invita a considerar desechar algunas ideas y considerar todas las demás posibilidades. Entre más, mejor. En el diseño conceptual reside la mismísima alma de la innovación. (Hedges, 2016)

Con estas dos definiciones se observa que el diseño conceptual está ubicado en la etapa creativa en el desarrollo del producto, donde las ideas toman forma de acuerdo con unas necesidades, problemática y público preestablecido, por lo tanto, el diseño conceptual proporciona al diseñador un bosquejo del producto final (Fig. 6), no solo su apariencia física, también su funcionalidad respecto a los objetivos planteados. En estos términos los procedimientos del diseño conceptual se asemejan al establecido por el arte conceptual:

> What is concept art? Concept art, often referred to as visual development, is the initial design used to develop the look and feel of a project. The project can be anything from animated films to, in our case, video games. Visual development artists will use the story and characters to build a basic concept that is used as a guideline for an entire project. Most of the time a concept artist will make a rough sketch, and after given the okay by the project manager, will move onto a 3D modeler or illustrator to turn into an even more accurate visual representation. Not only do the concept artists take the story to create a model of interpretation for the game, often the concept art relates such a strong feeling of the world that some story elements are created based off the art itself. (Raymond, 2014)

¿Qué es el arte conceptual? El arte conceptual, a menudo llamado

> desarrollo visual, es el diseño inicial usado para darle la apariencia o la sensación a un proyecto. El proyecto puede ser cualquier cosa, desde películas animadas hasta, en nuestro caso, videojuegos. Los artistas encargados de esta tarea usan la historia y personajes para construir un concepto básico el cual es usado como una base para todo el proyecto. Casi siempre el artista conceptual hará un boceto rustico y después de que el jefe del proyecto de su visto bueno, ya se podrá pasar a un modelador 3D o un ilustrador que otorguen una representación visual más precisa. El artista conceptual no solamente usa la historia para crear un modelo de interpretación para el juego, sino que en varias ocasiones el arte conceptual representa de forma tan impactante el mundo que algunos elementos en la historia son creados en base al arte mismo. (Raymond, 2014)

El objetivo principal del arte conceptual es transmitir, a través de un diseño, la representación visual de una idea, y/o estado de ánimo en su forma última (producto final), puede decirse que es la traducción en imágenes de un argumento, para llegar por primera vez a una idea de la posible materialización de lo que sólo era una idea en la mente del escritor de una narración o guión. Un Artista Conceptual da vida a las visiones del escritor antes de que éstas puedan llevarse por ejemplo a la pantalla gigante, videojuegos o incluso para comic.

Es amplio el presupuesto necesario para la realización de un videojuego o una película, ya sea animada o live action, por eso es necesario evitar a toda costa cualquier margen de error y en esto el arte conceptual juega un papel importante, gracias a ello un gran grupo de trabajo obtiene una guía para la realización de todo un universo bajo una misma estética

> Let's just say you were making a game and decided not to employ the use of concept art. First, you pass off different tasks to all your modelers, animators, and illustrators. A week or two later you get a rough draft from everybody, so you grab a coffee, sit with your superiors and you guys rifle through your options. Because you have great members of your team, all the designs are polished and looking great. What's the problem? Every design has a different feel to it. (Raymond, 2014)
>
> Digamos que estabas haciendo un videojuego y decidiste no hacer uso del arte conceptual. Primero, les das distintas tareas a tus modeladores, animadores e ilustradores. Una o dos semanas después recibes un borrador de cada uno de ellos, así que tomas una taza de café, te sientas con tus superiores y empiezan a examinar detenidamente todas las opciones. Gracias a que tienes un buen equipo, todos los diseños están pulidos y lucen fantásticos. ¿Cuál es el problema? Cada diseño tiene una sensación distinta. (Raymond, 2014)

Con lo observado anteriormente, se puede inferir que el diseño de personajes hace parte del proceso necesario para realizar un Concept art.

Si las visualizaciones realizadas para un Concept art sintetizan el proceso investigativo para obtener personajes y escenarios de un universo, el diseño de personajes es entonces parte del proceso de desarrollo de un Concept art, en una fase previa, donde se da la recolección de datos, en este caso acerca del universo mismo y de los personajes que se van a representar visualmente, el proceso de bocetación, y las Model sheets.

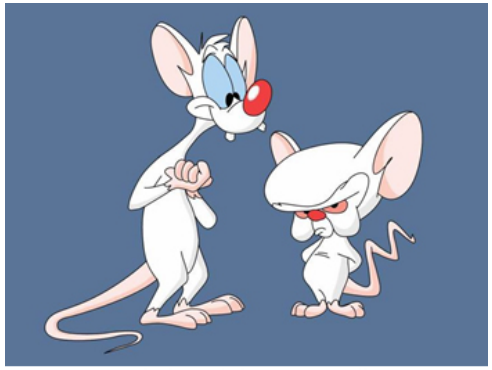


Fig 27. Pinky y Cerebro, por Tom Ruegger 1995, Warner Bross televisión.

2.2.5 Nivel de iconicidad

El diseño de personajes se mueve entre el límite del realismo y la idealización, también de lo abstracto, depende del tono de la historia en la que se ubicaran los personajes, del cómo será representada esa historia (cómic, animación, cuento, etc) y del nivel de mímesis respecto al referente que en este caso está dado

por las características y descripciones de los personajes del libro El imperio de las 5 lunas.

Para el diseño de personajes de un videojuego, se permite un alto nivel icónico, donde se consignan proporciones realistas a la hora de definir los personajes. Las proporciones pueden ser alteradas de muchas formas, en especial para crear personajes basados en seres humanos. "Un personaje con una cabeza pequeña y un cuerpo grande (Fig. 6)va a comunicar algo muy diferente a un personaje con un cuerpo pequeño y una cabeza enorme." Tsai (como se citó en Ekström, 2007, p.8)

Scott McCloud introdujo en su libro Understanding comics: The invisible art (1993), haciendo uso de una pirámide, él relaciona el comic con el realismo, significado (lenguaje o idealización) y la abstracción,

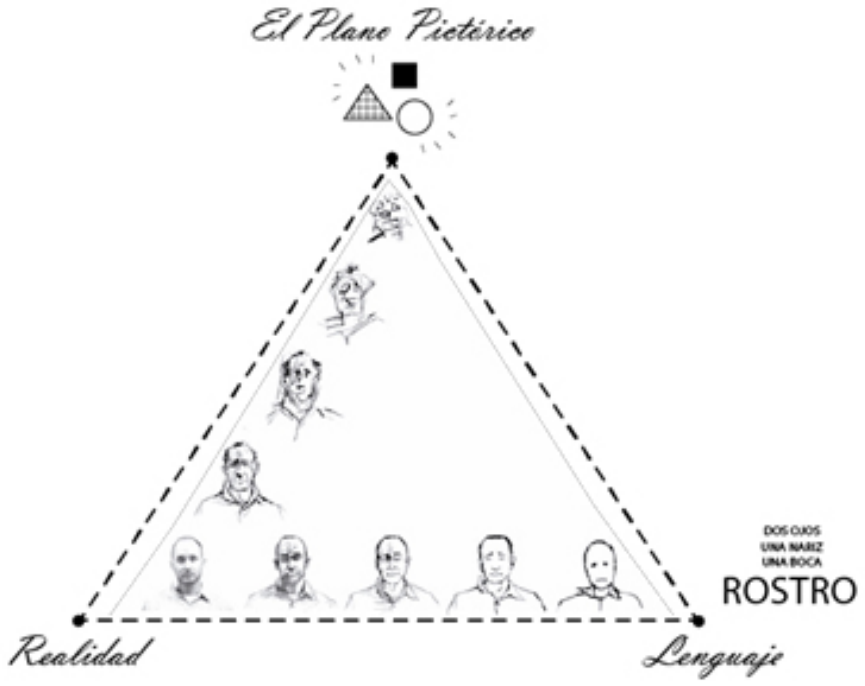


Fig 28. Vocabulario Pictórico de Scott McCloud 1993

en esencia diferentes estilos. Esta pirámide puede ser usada para considerar el concepto del estilo en un videojuego o una animación.

Cuando de se habla del concepto de iconicidad o lenguaje icónico, se habla del nivel de similitud (grado de isomorfismo) de una imagen respecto a las características de su referente, aquellas representaciones producidas análoga o digitalmente por el ser humano basándose en el parecido formal de un objeto, ya sea mediante dibujo, pintura, o fotografía, etc, son imágenes icónicas cuando más parecida es la representación su nivel de iconicidad es más alto, dicha representación puede ser formal o de concordancia simbólica.

> Una fotografía en color es más icónica que una fotografía en blanco y negro; un retrato es más icónico que una caricatura, un mapa o el plano de una ciudad son menos icónicos que una fotografía aérea; un esquema, un diagrama o un organigrama apenas son icónicos de aquello que representan; una fórmula química o matemática o una página escrita son todavía menos icónicos, menos semejantes a lo que representan -grado cero de iconicidad- (...) (Villafañe,1985, p.43)

A pesar de que una imagen con un alto nivel de iconicidad se caracteriza por su semejanza respecto a su referente, la representación también puede darse en razón al objeto que se imita de una forma simbólica.

> Esta cuestión entre la representación mimética y la representación simbólica ha sido ya tratada por Gombrich, quien diferencia entre la representación formal y una representación por función. La primera se basa en el parecido físico entre el referente y la representación mientras que la segunda se basa en las cualidades funcionales del referente que la representación puede evocar El autor ejemplifica la representación por función con el caso del caballo representado por un madero, que aunque no tiene un parecido formal con el caballo, lo representa en la medida de que se puede cabalgar tal como su referente. (Rodriguez R., 2010)

Los niveles de iconicidad se miden y varían a lo largo de una extensa

escala que a su vez intenta mostrar en una forma ordenada los diferentes grados de equivalencia que pueden darse entre referente y representación, según Villafañe (1985) estos niveles y funciones de la imagen se puede dar así:

GRADO	NIVEL DE ICONICIDAD	FUNCIÓN PRAGMÁTICA	DESCRIPCIÓN
11	Imagen natural	Reconocimiento	La imagen natural: Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad. (Cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo)
10	Modelo tridimensional a escala	Descripción	Modelo tridimensional a escala: Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identificación pero no identidad. (La Venus de Milo)
9	Holograma	Descripción	Imágenes de registro estereoscópico: Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio. (Un holograma)
8	Fotografía en color	Descripción/ Artística	Fotografía en color: Cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del ojo medio.
7	Fotografía en blanco y negro	Descripción/ Artística	Fotografía en blanco y negro: Igual que el anterior.
6	Pintura realista	Artística	Pintura realista: Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional. (Las meninas de Velázquez).
5	Representación no figurativa	Realista	Representación figurativa no realista: Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas. (El Guernica de Picasso una caricatura).
4	Pictogramas	Información	Pictograma: Todas las características sensibles, excepto la forma, están abstraídas. (Siluetas. Monigotes).
3	Esquemas motivados	Información	Esquemas motivados: Todas las características sensibles abstraídas. Tan sólo restablecen las relaciones orgánicas. (Organigramas. Planos).
2	Esquemas arbitrarios	Información	Esquemas arbitrarios: No representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico. (La señal de tráfico que indica "ceda el paso").
1	Representación no figurativa	Artística	Representación no figurativa: Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación. (Una obra de Miró).

Para Rodríguez R.(2010) La historieta y los dibujos animados representan acciones o ideas por medio del dibujo, que a su vez representan una narración (historia, guión) y este proceso de representación es posible gracias a la imagen icónica, que está determinada por la relación entre el objeto representado (referente) y la representación misma, la imagen icónica desde lo temporal puede pertenecer a una categoría fija (dibujo, la pintura y la fotografía) o una categoría secuencial/móvil (cómic/cine, animación y tv).

En el diseño de personajes es importante el proceso de traducción que se da para establecer una relación objetiva y evaluable entre lo representado y lo referido, ese sistema metodológico de transformaciones que permite conservar parte o toda la información, características, forma del referente (original), en el dibujo final (personaje), es decir, el cómo al representar visualmente a través del dibujo, los personajes de esa "narración" o guión, sin que pierdan las singularidades formales y simbólicas que los caracterizan.

2.3 EL IMPERIO DE LAS 5 LUNAS.

La luna de la Payara te mostrará tu origen, La luna del Venado te enseñará la cautela, La luna del Águila te llevará a la sabiduría,
la luna del Armadillo te dejará ver la luz en la oscuridad y la luna del Jaguar te permitirá despertar el poder dentro de ti.
Cuando hayas conocido tu comienzo y

Fragmento extraido de la contraortada del libro ***El imperio de las 5 Lunas***

La tercera variable es la obra literaria de la cual se va a tomar referencia para el diseño de personajes. Es el segundo libro de una trilogía creada por el escritor bogotano Celso Román, en dicha obra con características de epopeya, se relata el viaje que emprende el joven

pescador indígena llamado Viajero que una noche dentro de un sueño encuentra a una hermosa joven también indígena, que lo invita a seguirla y le guía hasta un árbol de caucho matapalo, entre el que se manifiesta un brillo similar al de una estrella, la joven desconocida besa a Viajero y le anuncia que lo espera, al despertar el muchacho no espera al amanecer y bajo la luz de la luna, va en busca del árbol, porque sabe que existe en realidad y allí en lugar del brillo anterior, encuentra una mochila de cumaré, en la que reposan los manuscritos sagrados que le habrían encomendado 10 años atrás, pero que olvidó al perder sus recuerdos, es así como despierta y sus memorias empiezan a regresar, no es un joven cualquiera, su verdadero nombre es Chaquén y el destino le espera, a la vez que será acechado por el oscuro imperio de la reina Araña y del Serpiente, que no le darán tregua, pero nada impedirá que encuentre a la joven de su sueño.

El orden de los libros que componen la trilogía es:

1. Jaguar de luz y águila de fuego
2. El imperio de las 5 lunas
3. El retorno de las lunas

A pesar de ser una trilogía, el primer libro en ser escrito, fue El universo del imperio de las 5 lunas, posteriormente Jaguar de luz y águila de fuego y finalmente hace algunos meses fue publicado El retorno de las lunas.

El libro "El imperio de las 5 lunas" fue creado como una metáfora del conflicto armado, violencia y desplazamiento forzado que han sufrido no solo los indígenas de Colombia, también las gentes del campo, pero teniendo especial enfoque en las poblaciones aborígenes. Celso Román intenta dejar un mensaje de reflexión en el cual se puede apreciar su opinión de cómo la gente de hoy, incluso los indígenas han perdido el vínculo con sus antepasados, el respeto por la naturaleza, el amor por sus tierras y el amor entre ellos mismos.
El universo que gira entorno a El imperio de las 5 lunas describe el constante asedio en el que vive un grupo de países ubicados en un territorio (Colombia) a causa del creciente nuevo imperio que se unificó años atrás, después de los sucesos de Jaguar de luz y águila de fuego, en esta oportunidad los héroes son una pareja de niños que ya en su madurez deben enfrentarse a su destino a la vez que también encaran a los nuevos antagonistas, que ya se habían presentado al final de la precuela y no son más que los tíos abuelos de estos dos jóvenes y hermanos de los dos protagonistas de la entrega anterior, a su vez en el último libro, el protagonismo de la historia queda en manos de los hijos en común del héroe y la heroína de El imperio de las 5 lunas.

Para realizar el proceso de representación visual de los personajes, se tuvo en cuenta los conceptos y métodos aportados por la adaptación y el diseño de personajes en paralelo a las características de la historia, personajes y territorios que proporciona el libro el imperio de las 5 lunas y algunas referencias de Jaguar de luz y águila de fuego.

Inicialmente el abordaje de la obra literaria se hizo sin ayuda de algún especialista (experto en culturas indígenas) ni el acompañamiento del autor, pero a cambio se realiza una lectura minuciosa del libro, y se determina que los sucesos narrados se dan en el terreno colombiano solo que el autor modifica los nombres de las regiones usando algunos términos o jerga indígena-campesina. El libro también trae adjunto un mapa en el que se describe el territorio que abarca la historia (fig. 29) y por el cual se distribuyen los personajes, pero lamentablemente el nivel de iconicidad de dicho mapa —hecho análogamente— impedía la ubicación exacta de aquellos lugares frente a un mapa real de Colombia, de este modo se procedió a ubicar los lugares de acuerdo a la información que iba arrojando el libro al avanzar la historia, esto se consigue asociando elementos mencionados en la obra e investigando en qué parte del territorio colombiano se dan, una ejemplificación de este ejercicio, es la de tomar al mono aullador y a la flor de victoria regia e indagar en qué zonas del país se proliferan, así se obtuvo que eran del amazonas, pero al consultar con un especialista cuestionó la verosimilitud de una búsqueda realizada de este modo, finalmente al hacer contacto con el autor, este tipo de exploración e inferencias terminan siendo de poca utilidad ya que los territorios ubicados con

este método, no arrojaron con exactitud las zonas de las que hablaba el autor.

También de acuerdo a la información espacio-temporal que ofrece la obra, se asumió que el tiempo en el que se ubica la narración era precolombino, de este modo se tomó apunte de cada dato relevante respecto a fauna, flora, personas y terreno (bosques, pantanos, desiertos, ciudades), cabe destacar que en el libro pocas veces se nombra algún grupo indígena con exactitud, sólo menciona directamente en un caso puntual a los wayúu —Territorio Wayúu— y en otro caso a uno de los personajes "el anciano Makuna" del cual se puede sobreentender que pertenece al grupo indígena Macuna, respecto a los grupos indígenas de los demás personajes —secundarios—, se suministra poca información, así como de sus aspectos físicos, proporcionando más bien rasgos de personalidad y comportamiento, en escasas ocasiones se proporciona detalles de rasgos.

Casi simultáneamente al ubicar las posibles diferentes culturas precolombinas que se dieron en el contexto de la obra literaria y llevar una investigación avanzada de la misma, se consiguió contactar con el

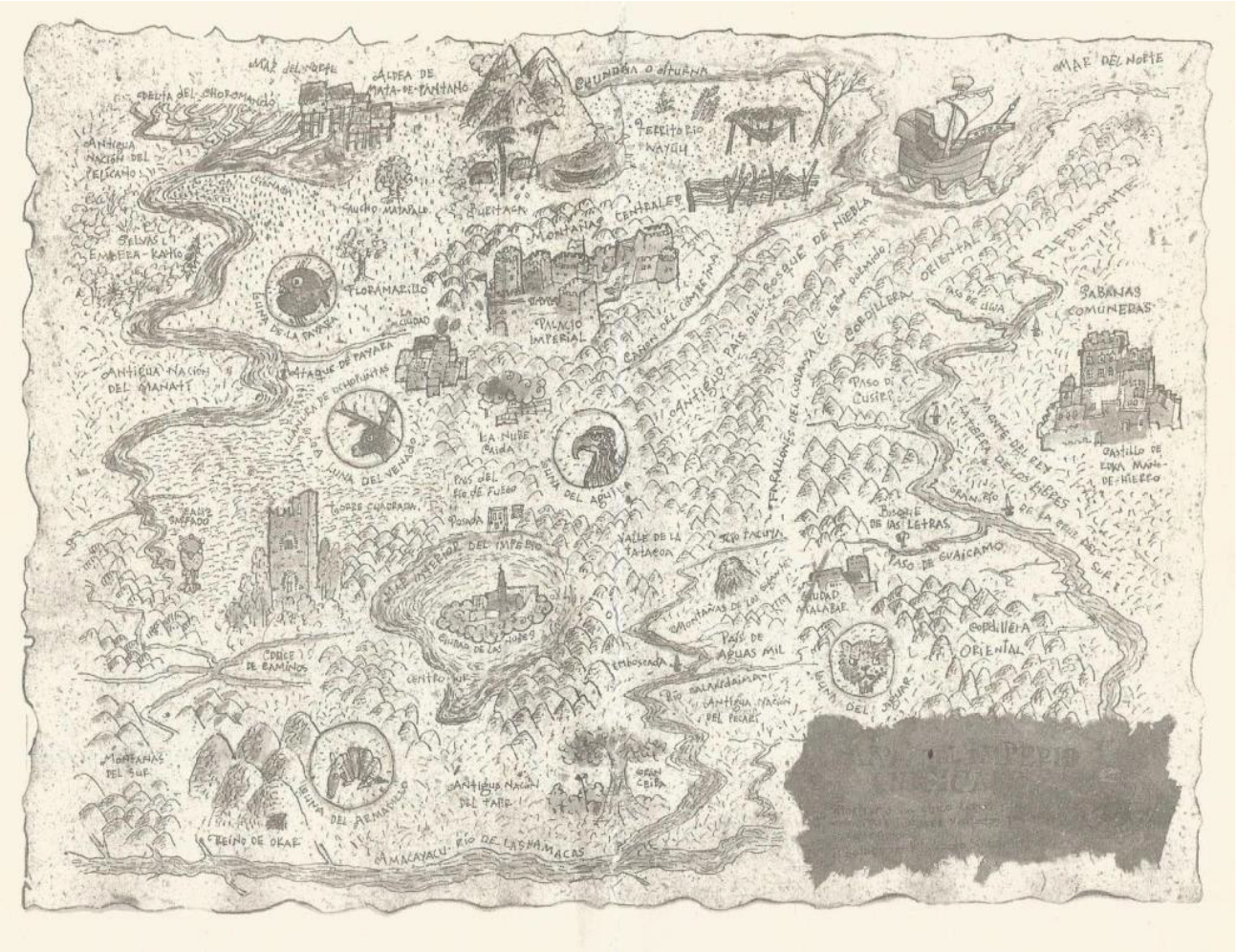


fig-29
Mapa del imperio extraído del libro El imperio de las 5 lunas.

autor de la obra el maestro Celso Román, escribe respondiendo a una serie de inquietudes que se le plantearon, en pos de obtener información tangible e investigable de los indígenas mencionados en la obra literaria, y confirmar las ubicaciones geográficas obtenidas, a lo que Román responde:

"mucho gusto en conocerte, me parece muy interesante tu proyecto. Específicamente los personajes son de tipo indígena (makú) y llanero (Edka). Creo que si lees "jaguar de luz y águila de fuego" (publicado por Panamericana) vas a encontrar la historia de estos dos mencionados. En el mapa de la edición de Norma encontrarás las referencias geográficas: al Norte Wayúu es la Guajira, Citurna la sierra Nevada de S. Marta. Amacayacu es el Parque Nacional Natural de Colombia en el Amazonas. Monte -del- Rey es Monterrey, Casanare. Choromandó es el río Atrato, las montañas centrales son el altiplano donde está Bogotá. Celso R."

"El guerrero de Malabar toma el nombre de un pez cuyo nombre científico es "Hoplias malabaricus " y Hoplias era un guerrero griego cuya imagen encuentras en Google, Malabar es una provincia en las montañas, con un anfiteatro en piedra y puedes asimilarla a Buritaca, la ciudad perdida de la Sierra Nevada de S. Marta.

Un caballo "moro pataconeado" es un caballo "gris" con crines negras y manchas oscuras en forma de "patacón" en las ancas. La estirpe del Guarataro es simplemente

el nombre de la finca en el llano, donde los criaban, y Guarataro es el nombre del árbol por el cual bautizaron la finca, que era de un tío mío en Aguazul, Casanare.

La historia se desarrolla en un tiempo Mítico que mezcla pasado y presente, y es la Metáfora de la historia de violencia en Colombia. En el libro "Jaguar de luz y Águila de fuego" vas a encontrar que la Reina Araña era Kaní, una hermana de Makú. Ella mató al delfín rosado, su animal tótem, se entregó a la maldad y fue la Reina Araña.
Edka tuvo un hermano que se llamaba Kené, y que mató al venado, su animal tótem, y entregado al mal, con el tempo fue el Rey Serpiente. Te mando ese cuadro genealógico (Fig-30), porque estoy escribiendo en este momento "el retorno de las lunas", tercer tomo de la trilogía. Espero que lo puedas ver."

Gracias a la interpetación del autor se pudo entender que dicho universo no se inscribía en una época precolombina, sino más bien en "en un tiempo Mítico que mezcla pasado y presente", el autor no aclara una época exacta cuando se refiere a "pasado" , pero de acuerdo a los datos suministrados se pudo ubicar con más comodidad algunas de las regiones que describe el libro, en este caso 7 espacios, a pesar de que en realidad el libro sitúa muchas otras regiones, unas más relevantes que otras al ser estas lugares cruciales para el desarrollo de los personajes y la trama. De estos lugares 7 lugares proporcionados

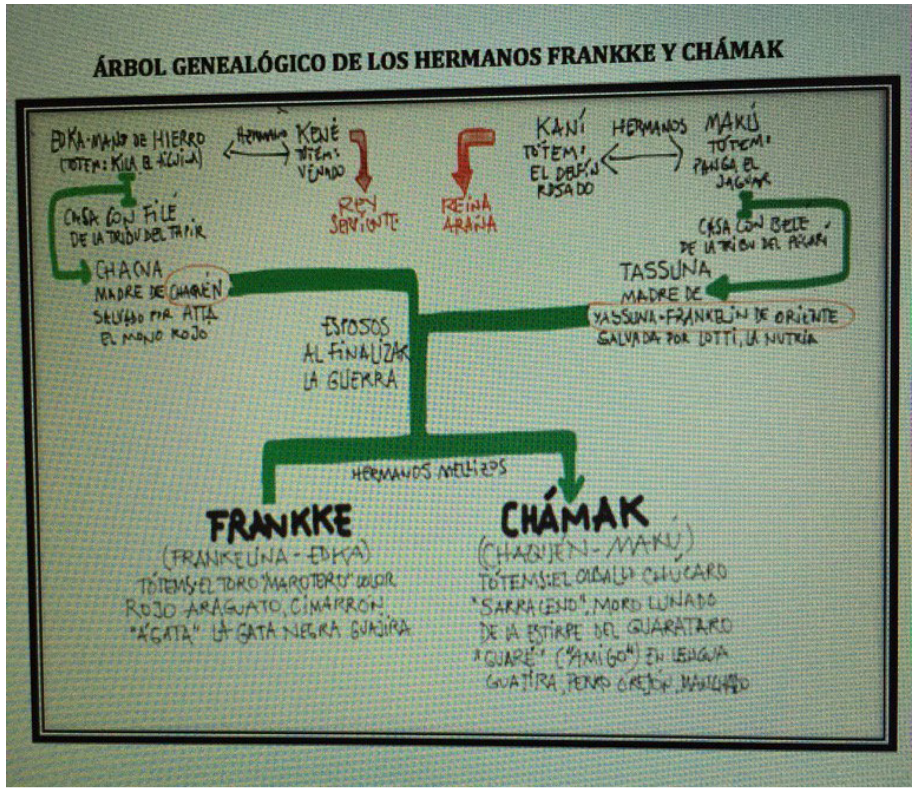


fig-30 Arbol genealogico de El imperio de las 5 lunas

por el autor, solo 6 son de importante relevancia en el desarrollo del diseño de personajes.

Ubicados así los lugares referenciados por el autor, en un mapa político de Colombia esto es lo que se obtiene (Fig-31)

Es así como después de obtener ubicación exacta de estos 7 territorios, se procede a investigar qué grupos indígenas se dan en estas zonas y de acuerdo a cierta información aportada por el libro, se seleccionan los grupos aborígenes que aportarán sus características morfológicas e indumentaria, para hacer un cruce con la apariencia de los personajes que menciona el libro.

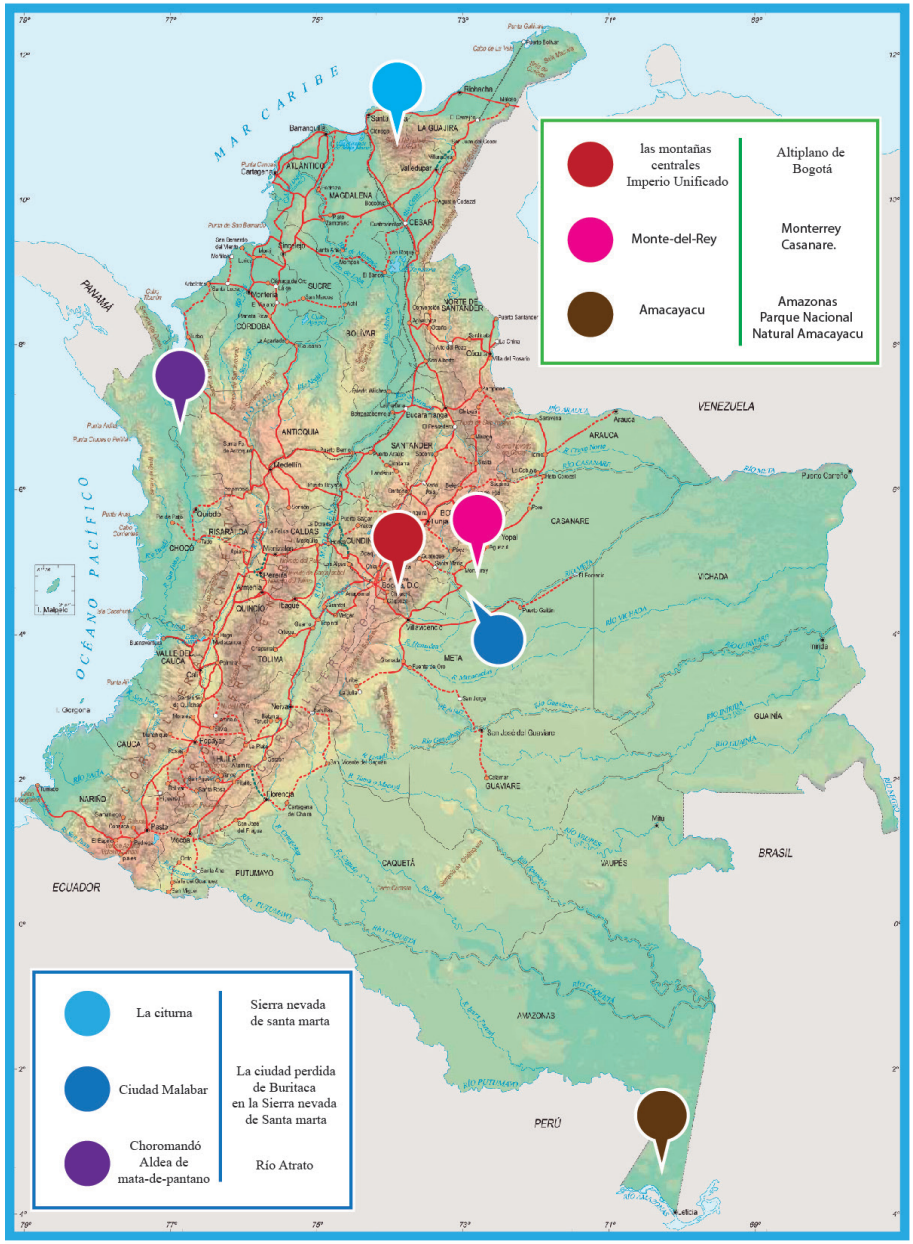


Fig-3 1 Mapa político de Colombia con los espacios referenciados por el autor ubicados geográficamente.

CAPÍTULO 3

INDAGACIÓN DEL CONTEXTO DE LA OBRA

En este capítulo se organizará la información obtenida de la investigación del contexto del libro, esto es de los diversos grupos indígenas y los territorios referenciados en la obra y aclarados por el autor. También se procederá a determinar el paso a paso necesario para realizar el proceso de diseño de personaje. En este capítulo se organizará la información obtenida de la investigación del contexto del libro, esto es de los diversos grupos indígenas y los territorios referenciados en la obra y aclarados por el autor. También se procederá a determinar el paso a paso necesario para realizar el proceso de diseño de personaje.

Métodos para la creación de personajes para este proyecto en base al libro Character Design Hedgpeth, K. and Missal, S. (2006)

Investigación	Concepción y Arquetipos	Sketching	Model Sheets y acabados
1. A partir de la lectura del libro se obtiene un grupo de personajes de los cuales se toma apunte de: ● Características físicas. ● Rasgos de personalidad. 2. Se logra hacer contacto con el autor, el cual aporta indicios no muy claros de los orígenes raciales de los personajes, pero también aporta de forma clara la ubicación real de 7 de los territorios que menciona en su obra, a partir de esta nueva información y de la obtenida en el punto anterior, se procede a investigar dichos territorios y los pueblos indígenas que los habitan. ● Territorios. ● Pueblos indígenas.	Se toman los elementos obtenidos del paso anterior y se realiza una tabla por cada personaje dividido en Protagonista y aliados, Villanos y vasallos, Animales Totem. Estas tablas que responden a las siguientes preguntas: -Nombre -Grupo indígena -Género -edad -Personalidad -Gustos o pasatiempos -Odios -Características Físicas (obtenidas del libro) -Historia -Misión -Parentescos -Enemigos -Aliados -Habilidades	Se procede a desarrollar los primeros bocetos de los personajes, y para ello se tiene en cuenta los conceptos de diseño de personaje abordados en el marco teórico. (Modulación, Línea, forma, estilo, etc.) y las características estipuladas en tablas teniendo escecial cuidado los grupos indigenas de las que proceden los personajes.	Se seleccionan y perfeccionan los diseños de personaje obtenidos del paso anterior, para finalmente producir: ● Turn around. ● Hoja de expresiones. ● Poses de acción. ● Paleta de colores.

3.1 Determinantes culturales: el contexto de la obra vs el entorno real.

A pesar que la obra literaria de Celso Román se ubica en el género fantástico, el autor se ha basado en territorios reales de Colombia, lo cual permite obtener una información más detallada y apoyo para comprender la estética de los lugares retratados en el libro.

3.2 Grupos Indígenas y los territorios que habitan.

En el libro el imperio de las 5 lunas el autor Celso Román introduce una serie de personajes que hacen parte de diversos grupos indígenas, si bien en la obra literaria hace algunas descripciones físicas y de personalidad de los personajes, no menciona mucho de sus rasgos étnicos tampoco llega a especificar directamente la etnia de cada personaje, en especial de los principales, aunque en algunos casos menciona expresamente el pueblo Wayúu, no interviene algún personaje de dicho pueblo, pero en cambio habla de los territorios de los que son provenientes muchos de los individuos de la historia y aunque en la obra Román modifica los nombre de dichas regiones en el punto anterior hace aclaración de la ubicación y nombre real de 7 territorios, los cuales a continuación se usarán como referente para rastrear las etnias indígenas que habitan dichas áreas, y posteriormente seleccionar aquellas que aportarán sus características morfológicas para realizar el diseño de personajes.

En la siguiente tabla se relacionan los espacios de los que el autor ha dado información, respecto al lugar fantástico.

ESPACIO FANTÁSTICO	ESPACIO REAL	PERSONAJE
Choromandó	Río Atrato	Chaquén/Viajero
Amacayacu	Parque nacional natural Amacayacu en el amazonas	Padres de los dos héroes: Chaquén y Yassuna.
Monte-de-Rey	Monterey Casanare	Rey Edka mano de hierro, Yassuna/-Frankelin de Oriente.
Montañas Centrales	Altiplano de Bogotá	Ubicación Actual de la Reina Araña y el Serpiente
Ciudad Malabar	No se proporciona ubicación exacta, pero su apariencia se asemeja a Buritacá la ciudad perdida en Santa marta	Rey Edka mano de hierro, Yassuna/-Frankelin de Oriente.
La citurna	Sierra nevada de Santa Marta	Reina Kurha

3.2.1 Chaquén y Choromandó el gran río (el río Atrato)



El héroe principal de El imperio de las 5 lunas es Chaquén quien tras perder la memoria recibe de sus padres adoptivos el nombre de Viajero, vive cerca de Choromandó el gran río en una aldea llamada Mata-de-pantano, en este lugar crece de los 10 a los 20 años como un joven pescador.

Antes de llegar a Mata-de-Pantano, Chaquén vivió sus primeros 10 años al lado del anciano Makuna, Yassuna, Loti la nutria y Atta el mono aullador en el llamado Bosque de niebla, pero la ubicación real de este territorio no es aclarada por el autor, tampoco los personajes humanos son originarios de este lugar, de modo que no ha sido necesario indagar acerca de su ubicación, pero sí a tener en cuenta que por 10 años, Chaquén vivió bajo la influencia del Makuna que es un indígena del tipo Makú, Makuna, y este dato es importante a tener en cuenta para el desarrollo del diseño de personaje de Chaquén en su infancia.

> "Específicamente los personajes son de tipo indígena (makú) y llanero (Edka)" Bogotá. Celso R. 2016.

Antes de llegar con el anciano Makuna, Chaquén era un bebé proveniente de la nación del tapir, hijo de Chacna, esposa del jefe de la aldea, y sin saberlo hija del rey Edka mano de hierro. La nación del tapir está ubicada cerca de Amacayacu, el río de las hamacas que concuerda en el mapa de colombia, con el parque nacional natural Amacayacu en el Amazonas, espacio también corroborado por Román.

> "Amacayacu es el Parque Nacional Natural de Colombia en el Amazonas." Bogotá. Celso R. 2016.

Según la página web de parques nacionales, "Los grupos humanos presentes en el área del Parque y su zona de influencia en su mayoría pertenecen a la Etnia Tikuna, que es la cultura más representativa del Trapecio Amazónico"

De este modo Chaquén es un niño de padres Tikuna, donde su madre Chacna, una mujer fruto de un indígena de los llanos (Edka mano de hierro, hermano de Kené el serpiente) y una indígena Tikuna, Filé, servirán como referencia para los rasgos físicos a aprovechar en el diseño de personajes.

A pesar de toda la indagación anterior, Chaquén experimenta la época más importante de su vida como un indígena de la aldea de Mata-de-pantano, que como aclara el autor corresponde al territorio del río atrato, a su vez este caudal hace paso por el Parque Nacional Natural de los Katios.

> "Choromandó es el río Atrato." Celso R. 2016.

En esta reserva se encuentran diferentes grupos indígenas, entre ellos un pequeño grupo Embera-Katio, en el libro no se concreta qué grupo indígena vive en la aldea de mata-de- pantano, pero menciona que los embera-katio se vieron obligados a dejar su territorio y migrar a nue-

vas tierras, de bosque frondoso y húmedo.

Por el occidente el estandarte había arrasado los bosques costeros de los pueblos del manglar, las naciones del manatí y del pelícano, de quienes apenas sobrevivían los emberá y katio, reducidos a dispersos grupos itinerantes en selvas eternamente lluviosas y cada vez más deterioradas. (El imperio de las 5 lunas Pg. 58)

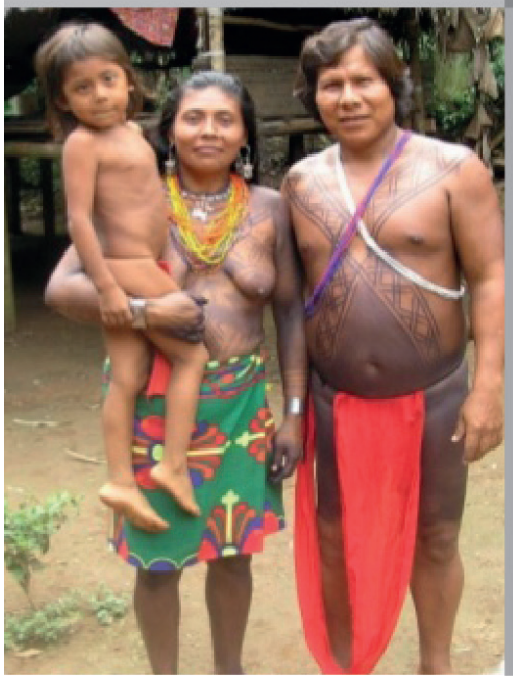
De acuerdo con lo anterior se estudiará entonces el grupo indígena Emberá-katio para conocer sus rasgos morfológicos, como complemento a las características aportadas por el libro sobre Chaquén, y que se van a aplicar al diseño de personajes.

3.2.1.1 Indígenas Embera-Katio

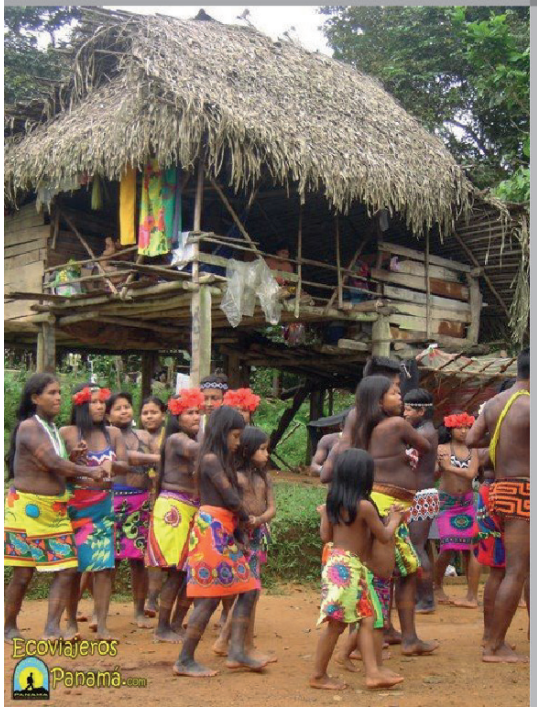
Entre los rasgos del personaje de Chaquén/Viajero, se menciona que es un joven pescador de la aldea de Mata-de- pantano, como muchos más, característica que comparte con los indígenas emberá- katio.



La economía de subsistencia se basaba en la recolección, caza y pesca, en la actualidad la agricultura es la principal fuente de sostenimiento; los productos que se cultivan en su mayoría, son el maíz y el plátano. Al igual que los chamí, para el pueblo Embera Katío es muy importante la conservación del agua y los ríos en su cultura. Los asentamientos marcan la ubicación de sus tambos en las riberas de los ríos como en el caso del Río Sinú y Río Verde en Córdoba. Para la construcción de la represa Urra I, para la década de los 90, hubo una inundación en parte del territorio de los embera katío generando impactos negativos, ya que desaparecieron varias de sus costumbres como la pesca, la caza, y no pudieron continuar con la práctica de la agricultura ni con el cultivo de plantas medicinales, y con el fin de estas prácticas tradicionales del pueblo embera katío, se alteró su cultura, sus prácticas rituales, sus formas de producción y sostenimiento. (Ministerio de Cultura. (2006))

VIVIENDA EMBERA-KATIO	DESCRIPCIÓN
	Su economía está basada en el cultivo del maíz, seguido por el plátano. Del maíz extraen la harina que llaman "Monía". También se destacan por ser buenos cazadores, esta labor la desarrollan los hombres y las mujeres se dedican al cuidado de la familia, la casa, la pesca, la huerta casera y cría de especies menores. Los perros son utilizados para la cacería. (Ministerio de Cultura. (2006))

VIVIENDA EMBERA-KATIO



DESCRIPCIÓN

El tambo, denominación tradicional de la vivienda en los Embera cuya cimentación es a partir de un armazón de madera de planta de forma circular o rectangular, erigido sobre pilotes a una altura de dos o 1.50 metros sobre el nivel del suelo, con techo coniforme elaborado con hojas de palma.

Para entrar a la vivienda se sube a través de un madero con hendiduras a modo de peldaños. En su mayoría los tambos no cuentan con divisiones internas ni paredes externas, el suelo se elabora con estrellas de palma y se construye el fogón sobre una base de tierra donde entorno a él se desarrollan las actividades cotidianas diurnas y nocturnas. Usualmente cada vivienda se encuentra retirada. (Ministerio de Cultura. (2006))

3.2.2 Yassuna, Edka, Kené el serpiente y Monte-del-Rey (Monterrey Casanare)

En el libro de Jaguar de luz y águila de fuego describen el lugar de origen de quien en libro El imperio de las 5 lunas sería el Rey Edka mano de hierro. Dicho lugar es descrito como:

> "Makú había nacido en la selva y Edka en la aldea en las sabanas donde se crían venados, reses y caballos." (Jaguar de luz y águila de fuego, p.25)

Más tarde se revela que Edka es el hermano menor de Kené quien en un futuro sería el serpiente y uno de los antagonistas de El imperio de las 5 lunas. En los hechos de Jaguar de luz y águila de fuego se narra cómo al alcanzar la adultez Edka toma como esposa a Filé, una de las niñas con las que crece en el reino bajo el agua, dominio de la reina Payara quien pasara a ser guardián de los protagonistas. Filé, joven proveniente del territorio que comprende el río Amacayacú, sin poder contactar a Edka, da a luz a Chacna quien sería la madre de Chaquén, heroe del imperio de las 5 lunas y pareja sentimental de Yassuna. De este modo se puede comprender que Chaquén/Viajero es sobrino nieta de Kené el Serpiente.

Al contactar con el autor de la obra, este aclara la ubicación exacta del territorio en el que vive actualmente Edka mano de hierro y su hija adoptiva Yassuna a quien se encarga de formar desde los 10 hasta los 20 años, donde se supone que ella vivirá como los indígenas que habitan esa región. El territorio que se describe en el libro comprende la sabana, lugar que se tiene como nacimiento de Edka y su hermano Kené y el autor lo confirma así:

> "Monte -del-Rey es Monterrey, Casanare" Celso R. 2016.

De este modo se investigó los asentamientos aborígenes en dicho territorio y se obtuvo que los indígenas que ocupan la mayoría de este



territorio y a la vez son quienes más destacan en el mismo, son los Sikuani o Guahibos, también investigando sus orígenes e historia, se encontró ciertas similitudes con los hechos en los cuales se basa la metáfora de la obra literaria.

3.2.2.1 Indígenas Sikuani o guahibo

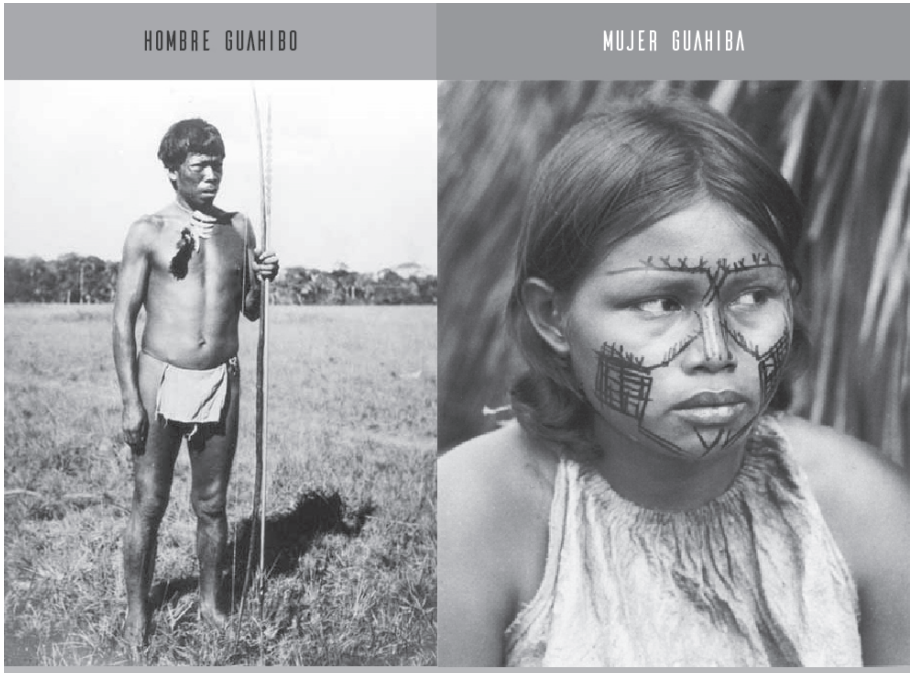
El pueblo Sikuani, ubicado en gran parte de la región Orinoquía y parte del occidente de Venezuela, es sin duda el pueblo indígena con mayor presencia territorial, que abarca una población aproximada de 15.000 sikuanis. Con una amplia visión ancestral, sus resguardos se ubican a las llanuras de los ríos en los bosques y sabanas tropicales, de este modo son consideradas zonas sagradas.

Aunque se han debilitado culturalmente a causa de las diversas situaciones como misiones religiosas, la acción de grupos armados al margen de la ley, los cultivos ilícitos, y la presencia de colonos en sus territorios, han luchado fuertemente por mantener vivas sus tradiciones, y luchan por enfrentar las adversidades con fortaleza como pueblo indígena. En Venezuela son conocidos como el pueblo Hiwi.

Las tierras de sus resguardos se ubican en las llanuras de los ríos por ello, se caracterizan por ser sabanas y bosques tropicales . Esta característica hace que las tierras sean de tipo aluvial aptas para la agricultura de productos de pan coger básicamente. Los bosques generalmente son reservas forestales y son considerados sitios sagrados.

Los Sikuani fueron una etnia bastante esquiva al contacto con los extranjeros que llegaron a la región desde el siglo XVII, su condición nómada les permitió resistir a los intentos de reducción por parte de los misioneros. Sin embargo, padecieron incursiones de portugueses y holandeses que buscaban esclavos para comerciar en las Guayanas o en las plantaciones del Brasil. (Ministerio de Cultura. (2006))

La estructura social del pueblo Sikuani posee en la práctica de la endogamia un mecanismo de autorregulación y mantenimiento de los clanes, sin embargo, últimamente se ha ido perdiendo esta tradición. Cada clan se asocia a un animal de la región como el newete (tigre), jüra (loro), papaloü (mico), namo (zorro), metsaja (danta), entre otros. Las características físicas de estos animales y sus habilidades particulares son adjudicadas a las personas pertenecientes a cada clan. (Ministerio de Cultura. (2006))



Los líderes Sikuani se eligen principalmente por su voluntad manifiesta de defender al pueblo pues ante el difícil contexto que enfrenta el pueblo, el acto de liderar se centra más en la defensa que en la administración. De acuerdo a los sabedores Sikuani, el líder debe ser calmado, reflexivo, tranquilo y debe tener el poder de transmitir. Generalmente ejerce su papel de líder hasta que está muy viejo o "pierde la energía". (Ministerio de Cultura. (2006))

VIVIENDA EMBERA-KATIO





2.2.3 Kurha y la Citurna
Sierra Nevada de Santa Marta

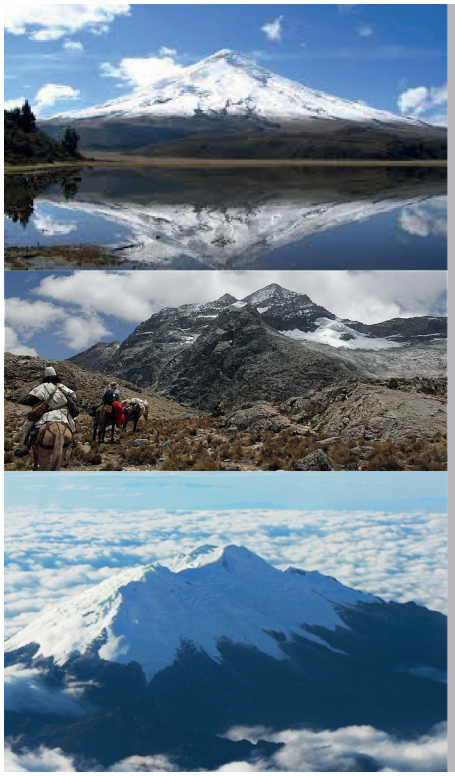
Celso Román menciona en repetidas ocasiones “la citurna”, en especial para hablar del lugar de origen de la reina Kurha, pero durante El imperio de las 5 lunas, la reina Kurha no reside en la citurna, en el mapa ofrecido por norma, se puede evidenciar que ambas locaciones se encuentran en territorios diferentes.

> La fortaleza había sida levantada en un escarpado risco en lo profundo del bosque y fue reconstruida en silencio sobre las ruinas dejadas por las guerras del llamado primer imperio, antes de su unificación. [...] La deteriorada estructura original cubierta de hierbas, de enredaderas silvestres y de musgos y líquenes permaneció oculta por la vegetación mientras los sobrevivientes reconstruían el interior durante la noche, hasta que estuvo en condiciones de ser nuevamente habitada por la reina Kurha y sus dos pequeñas hijas [...] La torre cuadrada quedó escondida por el bosque en medio de los perfumados eucaliptos que se balanceaban gigantes, chirriantes contra el viento. La verdadera vida de la diminuta ciudadela fue nocturna, pues durante el día debían permanecer ocultos y en silencio, sin encender hogueras ni fogones para evitar el humo que delatara su presencia. así pasaron desapercibidos muchos años. (Imperio de las 5 lunas, Pg 89)

Es gracias a la mención de los orígenes de la reina Kurha, que se hacen en el libro Jaguar de luz águila de fuego, que se puede determinar la ubicación del territorio de procedencia de la mujer.

> La jovencita venía de Citurna, y que continuaba usando los atuendos que caracterizaban a los habitantes de su nación: la tutusuma, el gorro de algodón tejido que representaba la cumbre nevada de la montaña a la orilla del mar, el vestido blanco y largo como la falda misma de la sierra, y las mochilas atravesadas de lado a lado en el pecho. (Pg. 133)

Según la aclaración que brinda Celso román respecto a la citurna: “Citurna la Sierra Nevada de S. Marta.” Bogotá. Celso R.



"El panorama o paisaje de la Sierra Nevada pudiera describirse así: un anillo inmenso de tierras planas, cubiertas de exuberante vegetación tropical, rodea y tapiza con su alfombra de verdor la base de la sierra. Dicha vegetación intenta escalar las cumbres, logrando en varios lugares, subir hasta más de mil metros. Más allá de esta primera zona, se levantan incontables grupos de lomas verdes y azuladas que se van escalonando, hasta casi los tres mil metros; y desde allí, se empina airosamente, como cortándose en el cielo azul, el grupo central, coronado con bella diadema de nieves perpetuas." (Jose de Vinalesa, 1952, p 13-14)

En las regiones del páramo, justo al pie de los nevados, se aprecian un gran número de lagunas en las cuales se refleja como un espejo natural las cumbres blancas de los picos nevados, en algunas otras lagunas se reflejan lomas cubiertas de flores y plantas multicolores.

Celso Román también menciona que El imperio de las 5 lunas se mueve en un espacio-tiempo entre el pasado y el presente, por lo tanto, se tuvo en cuenta para el territorio de la sierra nevada de Santa Marta, los aborígenes que en algún momento habitaron el lugar, en este caso los Tayrona.

2.2.3.1 Tayronas y Kogui

La población Indígena que habitaba en la Sierra Nevada durante el siglo XVI encontró la manera de aprovechar los recursos y de superar las restricciones que esta tierra les presentaba como lo señalan hoy día las ruinas de numerosos poblados con infraestructura de piedra, caminos, terrazas de cultivos, canales y puentes. (Ministerio de Cultura. (2006))

Inicialmente asentados en el litoral, se expandieron luego hacia las zonas altas donde construyeron ciudades de piedra. Su historia prehispánica comprende los períodos Nahuange y Tayrona. Actualmente habitan allí los koguis, wiwas, ikas. Se trata de un grupo de filiación chibcha. Se presume que el nombre Tairona pueda estar relacionado con los términos teyuna y teiruna, que se han encontrado en varias lenguas de los pueblos indígenas que aún sobreviven en la sierra de Santa Marta, todos ellos de filiación arhuácica-magdalénica. Entre estos pueblos se encuentran los Kogui, que presumiblemente puedan ser descendientes de los Tairona. Sobre la lengua de los Kogui, se sugiere que hay cierto parentesco con la antigua lengua de los Tairona. (Ministerio de Cultura. (2006))

INDÍGENA KOGI



Descripción física: Los Kogui se caracterizan por su piel oscurecida debido al sol y al frío, vestimenta blanca, mochila atravesada de forma diagonal y en los hombres el uso del gorro de algodón tejido llamado Tutusuma que según Celso Román representa la cumbre nevada. Los hombres suelen llevar el cabello medianamente largo.

MUJERES KOGUI



DESCRIPCIÓN FÍSICA

La apariencia de las mujeres Kogui concuerda con aquella referida por Celso Román en el primer libro de la trilogía, donde habla con más detalle de la juventud de la reina Kurha, en donde detalla el uso de ropa blanca y larga falda.

El autor probablemente comete un error, ya que en ningún pueblo indígena ubicado en este territorio, las mujeres usan tutusuma, como describe en su libro *Jaguar de luz y águila de fuego* página 133 Las mujeres Kogui suelen usar el cabello largo y suelto, a la vez de permitirse el uso de collares aglomerados pendiendo de su cuello. A diferencia de los hombres suelen portar su mochila colgando de la coronilla de su cabeza.

3.2.4 El anciano Makuna, Kaní la reina araña y los Indígenas Makuna

Poca información ofrece el libro El imperio de las 5 lunas acerca de los personajes Makuna y la Reina araña, su lugar de origen o su pasado, pero estos personajes hacen aparición en un libro precuela de dicha obra, y ese es Jaguar de Luz y águila de fuego, del mismo autor, en este libro se revela que el verdadero nombre de la Reina Araña es Kaní y que en realidad es la hermana mayor de Makuna, quienes fueron separados cuando este apenas era un niño de 10 años, y ella reclutada para las filas del espíritu maligno de Huitaca que se empieza a levantar como un imperio. En el libro también se hace mención al lugar de origen de ambos hermanos, claro, sin dar un nombre directo, pero si describir el espacio.

A la misma hora había nacido Makú, el niño de los bosques. Después del alumbramiento fue llevado a la maloka. Enorme construcción sagrada, también techada con hojas de palma hábilmente entretejidas y orientada en el sentido indicado por las constelaciones para que en ella se sintieran a gusto con los dioses. (Jaguar de luz águila de fuego, Pg 30)

En este libro, también se menciona que makuna toma como esposa a Belé, una niña con la que había terminado de crecer en el territorio de la reina Payara y al lado de la que se hizo un hombre, con la que engendra una hija, quien se llamará Tassuna, madre de Yassuna (Frankelin de oriente). Con lo anterior se entiende que la reina Araña, Kaní, es la tía abuela de Yassuna.

Con lo anterior, tomando en cuenta la descripción del lugar, la mención de la maloka (aunque está no es inherente a los makuna hace parte importante de su cultura), y el nombre que adoptará Makú en el imperio de las 5 lunas, Makuna, se decidió tomar al grupo indígena Makuna como la tribu que prestará sus características morfológicas

para hacer el diseño de personaje de los hermanos originarios del bosque, y parte de su descendiente Yassuna.

3.2.4.1 Los Makuna

Habitan las selvas del Vaupés, en la Amazonia colombiana. Desde sus casas colectivas, las malokas, manejan un mundo desconocido para muchos, que intriga y hace soñar. (Samper, Escobar and Å rhem, 2001).

INDÍGENAS WIWA



Mujer makuna del Vaupés. Foto Alberto Sierra.

INDÍGENAS ARHUACOS O IKU

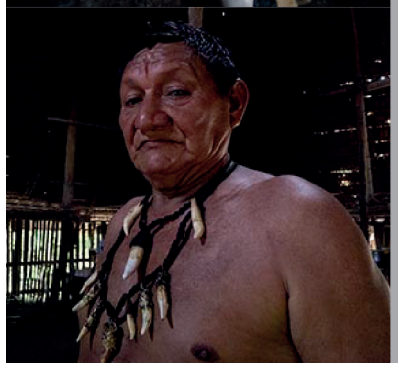


Su idioma es el Tukano oriental y que comparten una serie de características culturales fundamentales. Los Makú son un pueblo seminómada que hasta hace poco vivía de la caza y de la recolección en pequeños campamentos en la selva interfluvial, pero que como otros grupos indígenas de la misma zona ha empezado a mostrar desde hace algún tiempo características sedentarias, viven al borde de los ríos y subsisten gracias a la agricultura de tumba y quema, a la pesca, a la caza y a la recolección de comida silvestre.

La base dietaria de los Makuna es la comida cultivada siendo la chagra su principal fuente de provisión. Los Makuna desarrollan la agricultura itinerante a través de la tala y quema, el principal cultivo de su dieta es la yuca brava, son horticultores y cultivan plantas medicinales,

INDÍGENAS MAKUNA





Los hombres Makuna se encargan de la extracción de madera, la cestería, la pesca, la cacería, tocar los instrumentos en las ceremonias, la recolección, son los únicos que pueden ser pensadores y tener contacto con las fuerzas sobrenaturales y los espíritus. Las mujeres Makuna son quienes se encargan de labores como el cuidado de los niños, el mantenimiento de la chagra, la alfarería. Las mujeres son las principales productoras de alimentos y las llaman "madres de comida", por ende son las encargadas de la agricultura. (Ministerio de Cultura. (2006))

frutales y otros productos de la región. También realizan actividades de caza, pesca, recolección y artesanías. La producción Makuna se complementa con la producción de productos para el trueque como la fariña, pescado seco, cacería, cestería, caucho, excedentes, aves, carayurú y de comercialización como las artesanías, chicha de yuca, maíz, chontaduro y piña, caucho, carne de monte y de pescado ahumada. (Ministerio de Cultura. (2006))

3.3 Animales tótem

Los animales son animales con características divinas, pueden comunicarse con los humanos, pero sólo si ellos conocer del arte de la lengua de la naturaleza, y ese lenguaje, sólo se aprende a través de los sabios abuelos, que transmiten la sabiduría del tiempo y las tradiciones que para la época en la que transcurre el imperio de las 5 lunas, ya han sido casi olvidadas, pero perduran en Chaquén que aprendió del anciano Makuna antes de perder sus recuerdos, y Yassuna, quien también aprendió de Makuna, y posteriormente con su padre adoptivo, el rey Edka mano de hierro. En los sucesos de Jaguar de luz y águila de fuego, cuando el anciano Makuna y Edka eran unos niños aún, cada recién nacido de sus aldeas recibían la bendición de la Pacha Mama, quien les brindaba un espíritu acompañante, un animal que sería su guardián hasta el último día de sus vidas, el guardián de Makuna era Panga el jaguar, el de Edka era Kila el águila, pero ambos animales perdieron la vida ya en esa época, aun así, su espíritu trascendió a otros planos, y regresan sólo cuando es necesario. En el imperio de las 5 lunas, la tradición de tomar un animal tótem se ha perdido, pero esta costumbre es real, un ejemplo de esto es el pueblo indígena Sikuani.

3.3.1 Loti la nutria



1. Ojos grandes color café oscuro
2. Hocico redondeado
3. Manchas color claro amarillento patrón único por cada individuo para identificarlos
4. Dedos de las manos y pies unidos por una membrana
5. Cola aplanada hacia la punta

Nombre científico: Pteronura brasiliensis
Orden: Carnivora
Familia: Mustelidae
También conocida como: perro de agua.

la nutria gigante mide entre 1.5 y 2 metros, de los cuales 45 a 65 centímetros corresponden a la cola, la cual es aplanada hacia la punta. Pueden pesar entre 25 y 32 kilos. El pelaje es de color café oscuro y tiene manchas de color amarillo claro en el cuello, con un patrón único por cada individuo lo cual sirve para identificarlos. Estas manchas son más grandes en los machos. Los dedos de las manos y pies están unidos por una membrana. Sus ojos son grandes, de color café oscuro y el hocico es redondeado. (Salvat 1971)

3.3.2 Atta el mono aullador



1. Ojos pequeños color café claro.
2. cara gris oscuro, inclinado al negro.
3. Pelaje rojizo caoba, con matices cobrizos.
4. Dedos de las manos y los pies largos y delgados.
5. orejas pequeñas y redondas.

Se encuentran principalmente bosques húmedos de tierras bajas, bosques secos y bosques de niebla, bosques de galería y manglares. Son principalmente comedores de hojas, para lo cual presentan adaptaciones en su dentadura.

También comen frutos maduros cuando están disponibles, brotes, flores y semillas.

Viven en grupos entre 4 y 10 animales en promedio. En cada grupo hay un macho dominante (en ocasiones dos), otros juveniles o sub adultos, junto con un harem de entre dos y cinco hembras. Los machos adultos son a menudo solitarios. (Salvat 1971)

3.3.3 La reina Payara



1. Ojos gris oscuro, de un tamaño mediano, con un borde dorado alrededor de la pupila de color negro.
2. Grandes y protuberantes colmillos que sobresalen al lado de sus ojos al cerrar la boca.
3. Cuerpo color platinado con destellos satinados.

Es muy característica dentro del orden Characiformes su boca oblicua, con dientes caninos bien desarrollados y unas aletas pectorales relativamente extendidas; sus longitudes máximas oscilan entre 20 y 65 cm.

La mayoría de las especies se encuentran en las aguas de las cuencas del río Orinoco y río Amazonas, así como en ríos de las Guayanas; Rhaphiodon vulpinus es el único que puede encontrarse en ríos de Paraguay y Uruguay, mientras que el género Gilbertolus puede encontrarse en Colombia.

Viven cerca de la superficie de ríos y lagos con vegetación, donde se alimentan depredando peces que inmovilizan con sus fuertes caninos, aunque su ecología está aún poco estudiada. (Salvat 1971)

3.3.4 Ocho puntas el Ciervo



1. ojos expresivos y medianos, de color negro profundo, enmarcados en sus respectivas manchas como anteojos.
2. Cuerpo firme y esbelto.
3. Patas delgadas y largas.
4. pelaje bastante corto y castaño claro.
5. Cola blanca que lo diferencia de otras especies.

El Venado de Cola Blanca

El pelaje del ciervo es un color marrón rojizo en la primavera y el verano y se convierte en un color gris-marrón durante el otoño y el invierno. El ciervo se puede reconocer por la parte inferior de color blanco característico de su cola. Su cola se elevará cuando está alarmado visando a los otros ciervos. Los esfuerzos de conservación más fuertes han permitido del ciervo de cola blanca que crecen dentro de los confines de la estación. La Cola blanca de venado es horizontal, las pupilas delgadas permiten una buena visión nocturna y visión del color durante el día. (Salvat 1971)

3.3.5 Kila el águila



1. plumaje marrón.
2. En las plumas se ve la salud del ave.
3. fuertes garras.
4. Alas largas.
5. Expresión que aparenta ser malhumorada.

Águila real

Águila robusta y grande de 61 a 69 cm de longitud, siendo las hembras más pesadas que los machos (M = 1670g, H = 3170g). Esta especie tiene alas grandes y anchas, cola corta en forma de cuña y base del pico y patas color amarillo. En los adultos la cabeza y el dorso son negro pizarra y los hombros grises pálidos finamente barrados de negro. El pecho es negro y el resto de las partes inferiores blancas, a veces con un barrado fino oscuro. La cola es negra con un margen estrecho y blanco en la punta. Los inmaduros son color café oscuro o negruzco en el dorso y no tienen hombros grises como los adultos. Las partes inferiores son blancas a rojizas o ante. El pecho es estriado de negro y los muslos barrados. (Salvat 1971)

3.3.6 Okar el armadillo



1. cuerpo duro, la apariencia de su textura es de sequedad.
2. ojos diminutos.
3. orejas y patas largas y fornidas.
4. cola larga a diferencia de otras especies.

El armadillo gigante

Se encontró una vez ampliamente a través de los bosques tropicales del este de América del Sur y los rangos de ahora a través de hábitat variado por el sur hasta el norte de Argentina. Esta especie se considera vulnerable a la extinción. El armadillo gigante prefiere termitas y algunas hormigas como presa, y con frecuencia consume toda la población de un termitero. También se ha sabido para cazar a los gusanos, las larvas y las criaturas más grandes, tales como arañas y serpientes y plantas. Al menos un parque zoológico, en Villavicencio, Colombia -llamada Los Ocarros -está dedicado a este animal. (Salvat 1971)

3.3.7 Panga el jaguar



1. Figura esbelta y estilizada.
2. Orejas medianas.
3. Patas gruesas y pesadas.
4. Pelaje de un amarillo brillante.
5. Ojos pequeños y delineados de negro.

es un carnívoro félido de la subfamilia de los Panterinos y género Panthera y la única de las cuatro especies actuales de este género que se encuentra en América.

El jaguar es un adulto súper depredador, lo que significa que es en la parte superior de la cadena alimentaria y no es considerada en sí misma una presa en la naturaleza. El jaguar es también una especie clave porque regula las poblaciones de presas, el mantenimiento de la integridad estructural del bosque. (Salvat 1971)

CAPÍTULO 4

PROPUESTA DE ARQUETIPOS

El diseño de personajes del presente proyecto se basa en las características físicas y los rasgos de personalidad proporcionados por el autor Celso Román en su obra El imperio de las 5 lunas, a su vez se tomará como referencia cualquier otra información relevante para el desarrollo coherente de los personajes –pueblos indígenas de referencia-. (Cómo se investigó en los antecedentes, en este caso Ramírez Muñoz Diego F. (2007))

4.1 EL HÉROE Y SUS ALIADOS

Se han tomado 6 personajes conformados por el héroe y sus 5 aliados más importantes.

4.1.1 Chaquén - Viajero

NOMBRE DEL PERSONAJE: Chaquén / Viajero
GRUPO INDÍGENA: Nace como Tikuna, pero hasta los 10 años vive como Makuna y de esta edad hasta los 20 se desarrolla como Embera-Katio
GÉNERO: Masculino
EDAD: Bebé, Niño de 10 años y finalmente hombre de 20 años que emprende la aventura.
PERSONALIDAD: Es un joven respetuoso, alegre que todas las noches cuenta una historia a sus padres adoptivos, comprometido y valiente.
GUSTOS O PASATIEMPOS: Pescar, contar historias, hablar con los animales de mata de pantano.
ODIOS: La guerra, la injusticia, la maldad.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

-"Envolvió a Chaquén, su pequeño hijo, en la fina tela con las siluetas del tapir que revelarían a quien lo encontrara que se trataba del hijo del jefe de la aldea." (Pg. 23)

-"Chaquén, con el nombre de Viajero, fue otro de los jóvenes pescadores de la aldea de mata-de- pantano"(Pg.51)

- "y pasó -de ser un niño delgado y enclenque-, a convertirse en un muchacho fuerte, excelente nadador y conocedor del lenguaje de las bestias de la ciénaga y los bosques del pantano" (Pg.51)

- "Viajero vió su rostro diferente, con una luz más intensa en sus ojos, mayor firmeza en la línea de su boca, el mentón ahora marcado y los pómulos afilados, que daban a su rostro un aspecto de águila." (Pg.123)

-"Tuvo conciencia del paso del tiempo. Ya no era el joven desorientado indefenso, que saliera de Mata-de- pantano hace 4 lunas." (Pg. 212)

-"Ahora las líneas de su frente, los ángulos de su mentón y las esquinas de sus mandíbulas perfilaban el rostro de un hombre," (Pg.212)

- "Al quitarle la húmeda camisa burda de los peregrinos, le encontró -pendiendo del cuello en un hilo de cuero- el diamante líquido de payara, el pitón de asta del 8 puntas y la lágrima de agua hecha de plata pura heredada del escribano..." (Pg.243)

-"escudo, la lanza y la cota de malla que habían pertenecido a Eukal" (Pg.244)

"-Es más hermoso que el Chaquén soñado- pensó ella al verlo acercarse vestido con el sencillo hábito de tela cruda de los soldados de Monte-del-Rey, la tierra de los libres, la delgadez de los padecimientos de la guerra los había embellecido" (Pg.307)

HISTORIA: Es el hijo de una mujer llamada indígena llamada Chacna, perteneciente a la tribu del tapir, gracias al espíritu del árbol, su madre presiente el peligro y le deja en la seguridad del follaje al pie de una ceiba de amacayacu, en donde más tarde es rescatado del ejército imperial por Atta el mono aullador quien fue enviado por el anciano Macuna que conoce el futuro del bebé, finalmente Chaquén crece bajo la tutela del anciano Makuna, Loti y Atta, a la vez que entabla una hermosa amistad con la pequeña Yassuna, que también fue rescatada. Al cumplir ambos niños los 10 años, de nuevo son atacados por el ejército y una vez más son rescatados por los animales, Atta se separa de Loti y termina llevando a Chaquén lejos del lugar que les encomendó Makuna antes de morir, el pequeño termina cerca de la aldea Mata-de- pantano, lastimosamente Atta muere por el gran esfuerzo a su avanzada edad, no sin antes delegar su parte de los manuscritos al niño que a su vez pierde las memorias de su infancia, pero antes esconde en un lugar seguro los manuscritos que el abuelo makuna le encomendó también antes de morir, seguidamente una pareja que nunca tuvo hijos le adopta como propio, y le otorgan el nombre de "Viajero", de ahí en adelante Chaquén crece como un joven pescador común hasta los 20 años, edad en la que recupera sus memorias perdidas, encuentra de nuevo los manuscritos que había escondido y emprende el viaje para reencontrarse con Yassuna, a quien ha visto en sueños y ahora ama profundamente.
Durante su viaje, Chaquén enfrenta duras pruebas huyendo de la crueldad del ejército imperial y siendo testigo de las inmensas matanzas y destrucción que dejan a su paso, a la vez que encara las 5 diferentes lunas, cada una representada por un animal que le enseña entre otras cosas, su origen, la cautela, la sabiduría, la oscuridad de su propio ser y de la misión que enfrenta, y finalmente el poder para combatir.

Chaquén nunca enfrenta directamente a los antagonistas de la historia, la reina araña y el serpiente, estos finalmente caen por una serie de sucesos que se desencadenan con la sola existencia de los jóvenes héroes, Yassuna y Chaquén, y que finalmente explota ante la posibilidad de la traición.

Chaquén solo se enfrenta al ejército residual del imperio al cual derrotan con facilidad gracias a que a esas alturas, sus líderes han perecido matándose el uno al otro, lejos de la batalla.

MISIÓN: Su misión es derrotar la maldad del imperio de la araña y la serpiente, emprendiendo un viaje a través del cual crece como ser humano, y tras el cual se reencuentra con su amiga de infancia y amor eterno Yassuna.

PARENTESCOS: **Madre:** Chacna
Padre: Jefe de la tribu tapir
Abuelo: Rey Edka mano de hierro
Abuela: Filé (fallecida antes de los hechos que narra el libro)
Tío abuelo: El serpiente
Pareja: Yassuna
Amigos de infancia: Atta y Loti

ENEMIGOS Kaní, Kené, soldados imperiales.
ALIADOS Makú, Loti, Atta, Yassuna, Edka mano de hierro, Reina Kurha, Animales de las 5 lunas, ejército de Edka.

HABILIDADES A través de su viaje, y la influencia de cada animal que representa una luna, Chaquén adquiere:

Conocimiento de su origen (Payara)
La cautela (8 puntas)
La sabiduría (Kila el águila)
El valor (Okar el armadillo)
El poder para combatir (Panga)

DIFICULTADES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAJE:
El autor no define un grupo indígena para la tribu Tapir, pero en cambio por la ubicación geográfica que proporciona el autor, se entiende que los hechos que envuelven a la madre de Chaquén se dan cerca de amacayacu -Parque Nacional Natural Amacayacu-, por eso se puede inferir que la madre es una joven

4.1.2 Yassuna - Frankelin de Oriente

NOMBRE DEL PERSONAJE: Yassuna - Frankelin de Oriente

GRUPO INDÍGENA: Nace como Tikuna, pero hasta los 10 años vive como Makuna y de esta edad hasta los 20 se desarrolla como Sikuani (guahibo).

GÉNERO: Femenino

EDAD: Bebé, Niña de 10 años y finalmente mujer de 20 años que ayuda indirectamente al héroe.

PERSONALIDAD: Joven delicada y femenina, amable, pero fuerte y llena de coraje, fiel a su familia, alegre y dulce.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Desconocidos

ODIOS: La guerra, la injusticia, la maldad.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

La primera aparición de Yassuna se da en el libro El imperio de las 5 lunas, descendiente de los personajes del primer libro y una de las heroínas del segundo libro. Su desarrollo físico se da en 3 etapas, la primera infancia, donde apenas era un bebé, la edad de 10 años y finalmente ya toda una mujer a la edad de 20 años.

"Yassuna, la hija de la nutria. En los sueños, a medida que transcurrían los años, ella crecía tornándose de infante ágil y larguirucha, en hermosa joven de cabellos negros." (Pg.52)

"La joven entonces se le acercó y él pudo sentir la frescura de su cabello, el perfume de flores que la rodeaba y la redondez de su cuerpo." (Pg.52)

"Se acercó una joven de largos cabellos y amplia falda que cubría las sandalias que se asomaron ligeramente cuando pasó al lado del anciano y se dirigió con una sonrisa hacia viajero; sus movimientos eran suaves, como los de una palmera al viento envuelta en la música del agua."(Pg 118)

"Una mujer de ojos muy negros y mirada transparente, de cabellos recogidos bajo la caperuza de una capa color luz de luna descendió con agilidad del animal." (Pg.129)

"Bajo la amplia capa que ondulaba como una catarata de

"tela y perfumaba el pasillo con hálito de bosques, llevaba, como una paloma, como un hada de los más frescos collados, ocultas y recogidas unas alas." (Pg. 130)

"Ella atravesó la diagonal de la plaza anterior de la torre con un paso melodioso, acompasado por el encanto de las rodelas de sus espuelas de plata. Sin saber cómo ni cuándo- a pesar de que todos estaban viendo- el aire se llenó de pétalos que jugaban con la fresca brisa mañanera, como si hubiera caído una lluvia de flores en medio del estío. Ella miró a la gente con una sonrisa tan dulce que todos creyeron lo mismo." (Pg. 131)

"Frankelin hizo a un lado su capa color de luna."(Pg. 132)

"Ella se echó hacia atrás su capa de luz de luna y desplegó un par de bellísimas alas radiantes. Con un suave aleteo pareció subir las invisibles escaleras del aire y se alejó en medio en de la permanente llovizna de pétalos."(Pg. 133)

"La preocupación al leer los fragmentos que hablaban de la crueldad de las batallas, movieron al rey a enseñar a Frankelin las artes de la guerra "(Pg. 271)

"Ella despertó dentro del sueño, desplegó sus alas color de luna y sobrevoló rauda el amanecer". (Pg. 271)

HISTORIA:

El espíritu del agua dice en sueños a Tassuna que su pequeña corre peligro, rápidamente esta abandona su aldea y se dirige a amacayacu, donde deja a su pequeña en medio de las hojas de victoria regia, donde sería más tarde rescatada por Loti la nutria gigante quien la llevaría a salvo del ejército del imperio, con el anciano makuna quien conociendo el futuro de los niños, envió a los dos animales en su búsqueda. El anciano Makuna, Loti y Atta criarían como familia a Yassuna y a otro niño también rescatado llamado Chaquén, juntos crecen hasta los 10 años, pero el ejército imperial ataca una vez más, y antes de morir, Makuna encomienda a los dos animales, los manuscritos que contienen el destino de ambos niños, y los envia a partir lejos para salvar sus vidas, pero en medio del escape, los niños se separan, Loti termina llevando a Yassuna al pie de monte, donde el anciano makuna encomendó que fueran dejados ambos niños, pero Lotti pierde la vida por el gran esfuerzo del viaje, delegando su parte de los manuscritos a la niña, quien poco después pierde las memorias de su infancia, pero es encontrada por el rey Edka mano de hierro, soberano del piedemonte, quien la adopta como su hija y le otorga el nombre de Frankelin de oriente, Edka oculta bien los manuscritos hasta que sea el tiempo necesario.

Al cumplir los 20 años, Yassuna ya es una joven sabia y preparada para enfrentar su destino, al contrario de Chaquén, ella tiene el conocimiento necesario para entender su destino y así ayudarle al joven héroe a enfrentar al propio.

Pocas veces se conocen las acciones que realiza Yassuna, ya que la historia se centra más en Chaquén y su viaje, pero siempre que la joven se presenta, es para contribuir a que el destino de ambos se desarrolle favorablemente, es decir, participa en los momentos cruciales.

MISIÓN: Guiar al héroe en los momentos más difíciles, para que el destino que salve su mundo se dé.

PARENTESCOS: **Madre:** Tassuna.
Padre: Jefe de la tribu pecarí.
Abuelo: Makú (Anciano Makuna).
Abuela: Belé.
Pareja: Chaquén.
Amigos de infancia: Loti la nutria gigante y Atta el mono aullador.

ENEMIGOS: Kaní, Kené, soldados imperiales.
ALIADOS: Makú, Loti, Atta, Chaquén, Edka mano de hierro, Reina Kurha, Animales de las 5 lunas, ejército de Edka.

HABILIDADES: Su abuela Belé era descendiente de las Hadas, y en su espalda tenía 2 botones como de flores, que parecía que en cualquier momento desplegará sus alas.

-Puede volar.
-Compartir sus sueños con otros (Chaquén).

DIFICULTADES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAJE: El autor no define un grupo indígena para la tribu Tapir, pero en cambio por la ubicación geográfica que proporciona el autor, se entiende que los hechos que envuelven a la madre de Chaquén se dan cerca de amacayacu -Parque Nacional Natural Amacayacu-, por eso se puede inferir que la madre es una joven.

4.1.3 Makú, el anciano Makuna.

NOMBRE DEL PERSONAJE: Makú - Anciano makuna

GRUPO INDÍGENA: Macuna

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Sabio y amable, pero en ocasiones huraño, comprometido en plasmar en plasmar en los manuscritos sagrados, las visiones que otorga la pared de piedra mágica en su cueva secreta. En sus años de juventud llegó a ser parte de los guerreros que hicieron frente al primer ejército del imperio con quienes firmó un tratado de paz.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Durante El imperio de las 5 lunas se le ve dedicado a la escritura y pintura detallada de los manuscritos, se insinúa que es un amante de la lectura y ávido maestro de la pluma.

ODIOS: La guerra, la injusticia, la maldad.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Makuna hace su primera aparición en la trilogía de este universo en el libro Jaguar de luz y águila de fuego, y para entender un poco mejor al personaje se tomó una característica de su personalidad, mencionada en ese libro.

"Makú aún mantiene parte de su temperamento reservado y silencioso, escondido tras una timidez que a veces le hacía parecer huraño, pero que era propia de la gente de la selva."129-130

En el segundo libro El imperio de las 5 lunas es limitada y su edad extremadamente avanzada, de este modo, se tomará como referente, sólo las características expresadas en dicho libro.

"Con un profundo pesar que parecía añadirle años mientras dibujaba." (Pg. 15)

"Makuna, muy viejo y casi del tamaño del mono rojo, se dejó llevar hasta la hamaca." (Pg. 17)

"A partir de ese momento pareció como si los años se le hubieran venido encima y su temperamento cambió, tornándose hosco y malgeniado." (Pg. 32)

"Aquí quiero seguir viviendo - dijo con tranquilidad y una clara sonrisa."(Pg. 34)

HISTORIA:

Jaguar de luz y Águila de fuego: Este libro inicia narrando el escape de dos niños y la pérdida de sus animales tótem en el plano físico, después se explica el origen de Makú, narrando que nació en una población indígena de los bosques densos, al cual se le otorgó como animal totem a Panga el jaguar y que su hermana mayor era Kaní quien más adelante sería conocida como la reina araña. Los espíritus de la maldad han despertado, Huitaca seduce a la pequeña Kaní y la lleva a su lado en medio de una invasión del ejército de bestias oscuras, para esta época Maku ya era un niño de casi 10 años, quien logra escapar del asedio gracias a la ayuda de su abuelo, pero finalmente pierde a su animal tótem, Panga en jaguar a manos del enemigo, Makú termina de crecer en los dominios acuáticos de la reina Payara, que les enseña la tradición de amor, paz y respeto por los espíritus, allí Makú conoce a Edka y kurha de los cuales se hace amigo y a Belé quien con el pasar de los años entablara una relación amorosa, después de varios años, ya en la adultez tomará como esposa. Makú se enlista en la guerra contra Idacansás e Huitaca, en la cual descubre que en la cabeza del ejército enemigo se encuentra su hermana quien se había perdido hace años, después de varios enfrentamientos ambos bandos firman un tratado de paz aparente, pero Kaní se encarga de separar a Makú de su esposa Belé y aislarlo en el bosque de niebla, de este modo nunca se entera de que fue padre de una joven llamada Tassuna .

– Imperio de las 5 Lunas: Han pasado largos años desde la historia anterior y Makú ya es un sabio anciano, que en una cueva en las profundidades del bosque de niebla, transcribe la profecía que va entregando una pared de piedra ubicada en esa misma cueva, Makú se encarga de crear los manuscritos sagrados que hablan de la profecía del levantamiento del mal y la salvación gracias al amor de dos jóvenes, dicha profecía es conocida por el ejército maligno de la reina araña y el serpiente, pero desconocen los detalles concretos de la misma, de modo que deciden engañar a dos aldeas indígenas de pueblos hermanos, para que se destruyan el uno al otro, ya que aparentemente los niños de la profecía son procedentes de dichas aldeas, pero Makú de antemano nota el ataque y envía a sus fieles amigos Loti y Atta al rescate de los niños, lamentablemente las madres de ambos niños -una de estas hija de Makú- mueren cuando el verdadero ejercito del imperio las ataca para rematar a los sobrevivientes de ambas aldeas, pero ambos niños ya están a salvo y viven al lado de Makú hasta los 10 años, donde de nuevo el imperio ataca y ya Makú en su vejez decide descansar eternamente pidiendo a Atta, que ponga sobre su tumba una semilla.

MISIÓN: Escribir y dibujar los manuscritos sagrados que revelan el destino de los dos héroes de la historia narrada en el imperio de las 5 lunas.

PARENTESCOS: **Hermana:** Kaní - Reina araña.
Esposa: Belé.
Hija: Tassuna.
Nieta: Yassuna - Frankelin de oriente.
Yerno: Chaquén.
Amigos de infancia: Panga el jaguar, Rey Edka mano de hierro, Reina Kurha.
Otros amigos: Atta, Loti. Conocidos: Reina Payara.

ENEMIGOS: Kaní, Kené, soldados imperiales.

ALIADOS: Loti, Atta, Chaquén, Yassuna, Edka mano de hierro, Reina Kurha, Animales de las 5 lunas, ejército de Edka.

HABILIDADES: –Versado en la lectura y escritura de documentos sagrados.
–Capaz de ver las profecías que se dibujan en la pared de piedra mágica en la cueva de bosque de niebla.
–Capaz de leer los mensajes de amor en la piel de los animales.
–Capaz de entender el idioma de los espíritus de la naturaleza y a los animales.

DIFICULTADES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAJE: El autor no define un grupo indígena para la tribu Tapir, pero en cambio por la ubicación geográfica que proporciona el autor, se entiende que los hechos que envuelven a la madre de Chaquén se dan cerca de amacayacu -Parque Nacional Natural Amacayacu-, por eso se puede inferir que la madre es una joven tikuna, ya que esta población indigena es la que ocupa mayor parte de este territorio.

4.1.4 Rey Edka mano de hierro.

NOMBRE DEL PERSONAJE: Rey Edka mano de hierro

GRUPO INDÍGENA: Sikuaní o Guahibo

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: No se menciona mucho de su adultez en El imperio de las 5 lunas, pero en Jaguar de fuego y águila de luz se menciona su carácter alegre y de liderazgo.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Se insinúa que parte de sus pasatiempos era el de la lectura, ya que poseía una inmensa biblioteca que compartió con su hija adoptiva.

ODIOS: La violencia, la injusticia y la maldad.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Edka hace su primera aparición en el primer libro de la trilogía, Jaguar de luz y águila de fuego, y aunque el diseño de personajes a realizar, será del segundo libro, por las pocas características que se reseñan allí del personaje, se debió recurrir a la precuela para obtener más detalles.

"El siempre alegre y sonriente Edka, a veces un poco pasado de bullicioso, algo malgeniado y en ocasiones hasta intemperante por su carácter orgulloso y su naturaleza de líder que quería imponer sus criterios cuando los consideraba justos" (Pg. 131-132)

Edka también hace una aparición no muy marcada en el segundo libro de la trilogia, en donde ya se ha convertido en rey del territorio que su abuelo protegió y por el que finalmente pierde la vida en medio de la guerra buscando la protección de su gente y la paz. Pocas son las descripciones que se hacen en El imperio de las 5 lunas:

--El rey Edka-mano-de-hierro era de una voluntad a toda prueba, que le habían hecho ganar ese apelativo.

--Edka a su vez había aprendido en su juventud con los guerreros de malabar, pueblo que mantuvo un intercambio comercial y cultural intenso con su nación hasta el cierre de los caminos.(Pg. 271)

HISTORIA:

Jaguar de luz y Águila de fuego: Este libro inicia narrando el escape de dos niños y la pérdida de sus animales tótem en el plano físico, después se explica el origen de Edka, narrando que nació en los llanos, al cual se le otorgó como animal tótem a Kila el águila y que su hermano mayor era Kené quien más adelante sería conocido como el serpiente. Los espíritus de la maldad han despertado, Idacansás seduce al pequeña Kené y lo lleva a su lado en medio de una invasión del ejército de bestias oscuras, para esta época Edka ya era un niño de casi 10 años, quien logra escapar del asedio gracias a la ayuda de su abuelo, pero finalmente pierde a su animal tótem, Kila el águila a manos del enemigo, Edka termina de crecer en los dominios acuáticos de la reina Payara, que le enseña junto a otros niños la tradición de amor, paz y respeto por los espíritus, allí Edka conoce a Maku y kurha de los cuales se hace amigo y a Filé quien con el pasar de los años entablara una relación amorosa, después de varios años, y a quien en la adultez tomará como esposa. Edka se enlista en la guerra contra Idacansás e Huitaca, en la cual descubre que en la cabeza del ejército enemigo se encuentra su hermano quien se había perdido hace años, después de varios enfrentamientos ambos bandos firman un tratado de paz aparente, pero Kené se encarga de separar a Edka de su esposa Filé y aislarlo en el bosque de niebla, de este modo nunca se entera de que fue padre de una joven llamada Tassuna .

Imperio de las 5 Lunas: Han pasado largos años desde la historia anterior y Edka se ha convertido en un Rey de mano firme, soberano del monte de Rey, nación que se formó gracias al abuelo de Edka y del cual este último toma las riendas. En cierto momento Maku encomienda a Edka a los niños que acabarán con el ciclo de maldad, pero por ciertas cuestiones, sólo la niña llega a sus cuidados, adoptándola como hija propia y dándole el nombre de Franklin de oriente ya que la pequeña había perdido la memoria, 10 años más pasan y empieza a ser necesario prepararse para una inevitable guerra que algunos años después estalla y en la que Edka pierde la vida, pero cuyo esfuerzo aporta para conseguir la paz y la caída del imperio de maldad.

MISIÓN: Edka protegió e instruyó a Yassuna a la vez que fue un formidable mandatario para su reino que escapó del poder del imperio gracias a los esfuerzos del monarca.

PARENTESCOS: **Hermana:** Kené - El serpiente
Esposa: Filé.
Hija: Chacna
Nieto: Chaquén - Viajero.
Hija adoptiva: Yassuna. Nuera: Yassuna
Amigos de infancia: Kila el águila, Makuna, Reina Kurha.

ENEMIGOS: Kaní, Kené, soldados imperiales.
ALIADOS: Makú, Loti, Atta, Chaquén, Reina Kurha, Animales de las 5 lunas, ejército de Edka.

HABILIDADES: Dominio de la espada.

DIFICULTADES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAJE: El autor no define un grupo indígena para la tribu Tapir, pero en cambio por la ubicación geográfica que proporciona el autor, se entiende que los hechos que envuelven a la madre de Chaquén se dan cerca de amacayacu -Parque Nacional Natural Amacayacu-, por eso se puede inferir que la madre es una joven

4.1.5 Reina Kurha

NOMBRE DEL PERSONAJE: Reina Kurha

GRUPO INDÍGENA: Kogui

GÉNERO: Femenino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Dulce, serena y amable como el agua según se narra en la obra literaria.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Leer el pasado, presente y futuro en las aguas del cáliz de la reina Payara.

ODIOS: Probablemente contra el imperio de La reina araña y su consorte el serpiente.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Kurha hace su primera aparición el en primer libro de la trilogía Jaguar de Luz y águila de fuego, en donde de niña entabla amistad con Edka y Maku. Se le menciona como una joven de la citurna, país de la montaña sagrada del lejano norte y protegida de la reina payara. (Pg. 108)

"La jovencita venía de Citurna, y que continuaba usando los atuendos que caracterizaban a los habitantes de su nación: la tutusuma, el gorro de algodón tejido que representaba la cumbre nevada de la montaña a la orilla del mar, el vestido blanco y largo como la falda misma de la sierra, y las mochilas atravesadas de lado a lado en el pecho." (Pg. 133)

Kurha, la consentida de la reina payara era, como el agua, pensativa y transparente, de dulzura tan extraordinaria que todos se enamoraban de ella (Pg. 134)

En el imperio de las 5 lunas, este personaje ya es un adulto y adquiere nuevas características además de tomar el liderazgo de su pueblo como reina.

"Era una mujer recia, pero a la vez tierna a pesar de haber sido moldeada por los duros golpes de la vida." (Pg.83)

"Tenía el cabello negro, más bien corto, labios pequeños y ojos brillantes, reflejo de un alma que dominaba los secretos del agua y de la luz."(Pg.83)

"Siempre la rodeaba un perfume de duraznos y flores, como pasa con quienes guardan enigmas de amor." (Pg.83)

"Pero en su frente se grabó una línea vertical, recta y profunda, como si fuera hecha con el filo de un puñal y que ella ocultaba con una joya." (Pg.92)

"Sacerdotisa del agua." (Pg.140)

"Hermosa mujer madura" (Pg.140)

"Ese tiempo la había dulcificado llenándola de sabiduría, imprimiéndole en el rostro la placidez de quienes se encuentran a sí mismos" (Pg.140)

HISTORIA:

En jaguar de luz y águila de fuego, Kurha es una niña hija del rey en una aldea de la citurna, que llega a los dominios de la Reina payara, para aprender de su pasado y conservar los conocimientos del pasado de amor y respeto por la naturaleza, allí entabla amistad con los niños Makuna y Edka y pasados los años se enamora profundamente del hombre que será su primer esposo, pero al desatarse la guerra con el primer imperio de Idacansás e Huitaca, este muere en medio de la guerra.

Ya en el libro de El imperio de las 5 lunas, Kurha ha recibido la corona de su padre el Rey Eukal y la responsabilidad de proteger el cáliz sagrado de payara, aquel en el que se puede leer el pasado, presente y futuro, por lo tanto también se le considera una sacerdotisa. Kurha lleva años de gobernar en soledad, en el libro narran que años atrás tomó un segundo esposo a quien llegó a amar, pero quién fue el culpable de la muerte de su padre, y quien para expiar culpas muere en batalla para proteger el reino de su esposa y a las hijas que tuvo con esta, las princesas Sol y Luna.

Después de visitar a Payara y recibir la misión de obtener el Cáliz sagrado, Chaquén emprende el viaje a la torre cuadrada, hogar de la reina kurha, que alcanza después de muchos inconvenientes, allí la reina le enseña a usar el cáliz al héroe y su belleza es tan enorme que Chaquén siente deseos de quedarse a su lado y no irse jamás, pero recuerda su misión y el amor de su Yassuna y emprende de nuevo el viaje.

MISIÓN: La de entregar el Cáliz de la reina payara a Chaquén y enseñarle a usarlo

PARENTESCOS: **Hija del rey Eukal y Madre de las princesas Sol y Luna**

ENEMIGOS: El imperio de la reina Araña y el serpiente
ALIADOS: Chaquén, Yassuna, Maku, Edka, reina Payara.

HABILIDADES: La de leer el pasado, el presente y el futuro en el cáliz de agua que perteneció a la reina Payara

4.1.6 El guerrero Malabar

NOMBRE DEL PERSONAJE: Guerrero Malabar

GRUPO INDÍGENA: Desconocido

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Un hombre de pocas palabras, de aspecto hostil pero de corazón justo, en cierto punto de la historia se dedica a entrenar a chaquén.

GUSTOS O PASATIEMPOS: No se especifica que guste del calor de la batalla, pero es un hombre originario de un pueblo guerrero.

ODIOS: La maldad, el imperio de la araña y el serpiente.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Completamente cubierto con un yelmo que ocultaba sus facciones y una coraza descuidada, abollada y manchada por la sangre de mil combates. (Pg. 215)
Movimientos elegantes (Pg. 215)

El guerrero malabar era mudo, la reina Payaraa le había cortado la lengua. (Pg. 216)

Los guerreros de esa estirpe eran combatientes estoicos y recios, diríase que eran máquinas especializadas en el arte de matar (Pg 216-217)

Su rostro severo y tórax poderoso. (Pg. 219)

Tenía el cabello ensortijado, negrísimo y profundos ojos oscuros como carbones, insondables y con la capacidad de mirar fijamente y sin parpadear, como miran los tigres. (Pg. 219)

Cuando llegó el momento de la despedida, el aspecto de sanguinario mortífero había desaparecido de su rostro y su boca sabía esbozar una sonrisa (Pg. 120)

HISTORIA:

El guerrero Malabar es el último de su estirpe que fue exterminada en una de las incursiones del ejército de la reina araña y del serpiente, ya que dicho pueblo se opuso a su poder. Siendo el único superviviente de su pueblo y capaz de enseñarle las artes del guerrero al joven destinado a destruir el imperio, la reina Araña le corta la lengua, para impedirle la comunicación, pero lo deja con vida para que sus soldados aprendan el arte del guerrero al verlo pelear como esclavo de un coliseo estilo romano ubicado en la ciudad donde lo tienen preso. A pesar de los esfuerzos de la reina Araña, Chaquén consigue conocer al guerrero Malabar y aprender de este las artes de la batalla y la guerra, algunos años después ambos personajes separan caminos, Chaquén deja atrás a un guerrero malabar de expresión suave y con capacidad de sonreír. Para darle ventaja a Chaquén en su viaje, el guerrero malabar se sacrifica atrayendo la atención del imperio y luchando por un extenso tiempo con su ejército quien le corta toda posibilidad de recibir alimentos, agua, le contamina el aire y este finalmente muere de hambre.

MISIÓN: La única misión que lo mantiene con vida es la de transmitir sus artes guerreras al héroe de la historia, Chaquén.

PARENTESCOS: Desconocido.

ENEMIGOS: El imperio de la reina Araña y el serpiente

ALIADOS: Chaquén, Yassuna, Edka.

HABILIDADES: Habilidades de guerrero y espadachín

DIFICULTADES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAJE: el diseño de la armadura se basa en un guerrero griego y en el pez hoplias malabaricus.

4.2 VILLANOS Y VASALLOS

Para este grupo, se tomaron 4 personajes del lado de los antagonistas, la reina Araña, el Serpiente, el Mago de la corte y el Pintor de la corte.

4.2.1 Kaní, la reina Araña

NOMBRE DEL PERSONAJE: Kaní - Reina araña

GRUPO INDÍGENA: Macuna

GÉNERO: Femenino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Una mujer amargada, devorada por su propio veneno, sin corazón, cruel, manipuladora y hostil.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Controlar con sus hilos de araña a su pueblo, espiarlos e impedirles mostrarse afecto.

ODIOS: La felicidad, el amor, la esperanza, la bondad y sobre todo a los enemigos que amenazan su poderío.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

En el libro Jaguar de luz y águila de fuego la describen así:

"Su cuerpo de guerrera se adelgazó por la reciedumbre de la vida militar, de manera que prácticamente perdió sus características femeninas." (Pg. 204)

"Se volvió una mujer alta y delgada, con don de mando".(Pg. 204)

"Se propuso no amar jamás." (Pg. 204)

"Adquirió la capacidad de transformarse en la terrible viuda negra, y también ella decidió vestir siempre de negro." (Pg. 219)

En el libro El imperio de las 5 lunas adquiere nuevas características además de que su edad aumenta:

"Su símbolo es la araña negra con la calavera en el abdomen." (Pg. 19)

"Porta el símbolo del imperio en su pecho "como delicada joya hecha en filigrana de plata pura" (Pg. 62)

"Sólo la reina de largas manos huesudas, se atrevía a tocarlo." (Pg. 95)

"La reina araña no era una mujer que al pasar dejara un fresco perfume, como corresponde a las bendecidas por el amor. Quedaba más bien un hálito de sangres viejas, un aleteo de moscas atrapadas, una angustia de polillas contra el vidrio." (Pg. 95)

"Ella tenía el poder de transmutarse en una araña venenosa, de ponzoñosos quelíceros y ancho rabo tejedor, con la calavera de la muerte impresa en su abdomen." (Pg. 95-96)

"Ha dado a su ama y señora un espejo mágico donde ella puede borrarse los años del rostro y detener el tiempo" (Pg. 106)

HISTORIA:

Jaguar de luz y Águila de fuego: Este libro se narra inicialmente cómo Kené y Kaní cada uno en su aldea respectiva, son secuestrados por el ejército del primer imperio, el de Idacansás e Huitaca, siendo el segundo o a quien con los años Kaní rendirá devoción y servirá hasta llegar a la adultez donde ya ha perdido todo rastro de humanidad y finalmente se entrega a la maldad en un ritual donde devora a la araña donde se había encarnado Huitaca, justo después de haber visto en la reunión de tratado de paz a su hermano Makuna, a quien no reconoció, pero dicha reunión le ayudo a separar a Makuna de su amada Belé, ya que al compartir vinculo de sangre, Kaní supo cómo interceptar los mensajes que intentaban intercambiar su hermano y amada, y así, con el tiempo, el uno no llegó a saber del otro, Makuna nunca supo que había llegado a ser padre.

Imperio de las 5 Lunas: Han pasado largos años desde la historia anterior y Kaní ahora es conocida como la reina Araña y su consorte es Kené hermano de Edka quien ahora es conocido como el Serpiente. Kaní ahora es una mujer consumida por su propio odio, odia el amor y quienes lo profesan, también tiene la capacidad de transformarse en una viuda negra, con una calavera en su abdomen, también siente asco por su consorte, pero lo usa para no ser traicionada y mantenerlo a su favor, juntos la pareja ha consolidado un imperio de maldad y planean la dominación total, sin importar a quién o qué deban destruir, pero su poderío se ve amenazado por una profecía que dicta, que el amor de dos jóvenes destruirá el reinado de maldad, y para prevenir que su poder sea robado, ambos antagonistas emprenden su incesante ataque contra la pareja de héroes de dicha profecía, desde que son unos infantes en brazos de sus madres, hasta que son unos adultos en busca el uno del otro por amor. Finalmente no son los héroes quien causan directamente la caída del imperio del mal de Kené y Kaní, sino un par de sus sirvientes quienes le traicionan y les cuesta la vida.

MISIÓN: Expandir el imperio, causar terror y acumular poder.

PARENTESCOS: **Hermano:** Makú

Esposo (consorte): Kené - El serpiente
Sobrina nieta: Yassuna - Frankelin de oriente
Vasallos: Mago de la corte, pintor de la corte, soldados del imperio.

ENEMIGOS: El rey Edka, Makuna, Yassuna, Chaquén, La reina Kurha, y todo aquel que les preste ayuda y se oponga a su reinado

ALIADOS: El serpiente, sus vasallos y sus soldados imperiales.

HABILIDADES: Transformarse en una gigantesca viuda negra de amplio abdomen y con la marca de una calavera

4.2.2 Kené - El serpiente

NOMBRE DEL PERSONAJE: Kené - El serpiente

GRUPO INDÍGENA: Sikuaní o Guahibo

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: De personalidad fría y envidiosa, que lo llevara a matar a los inocentes sin razones aparentes, también es rencoroso y algo re recuerda las enseñanzas que recibió antes de entregarse al mal, se encargará de destruirlo, disfruta del sufrimiento de otros.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Su pasatiempo es espiar a los enamorados.

ODIOS: La felicidad, el amor, la esperanza, la bondad y sobre todo a los enemigos que amenazan su poderío.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Debido a las pocas características ofrecidas en el libro el imperio de las 5 lunas acerca de este personaje, se recurrió a la información que ofrece el libro Jaguar de luz y águila de fuego:

"Se convirtió en un hombre que vivía sólo con un fogón igual de sanguinario a él y que era como su sombra, y en su prontuario acumulo una lita infinita de asesinatos, desapariciones y violaciones" (Pg. 204)

"También sacó de su corazón toda posibilidad de amar"(Pg. 204)

"Su corazón se lleno de ponzoña cuando asesinó a la serpiente en la cual se había encarnado Idacansás y así adquirió la capacidad de transformarse en serpiente venenosa: la terrible mapanare."(Pg. 218-219)

Se apropió de los poderes y el mando, desde entonces decidió vestir capa oscura y cota de malla hecha de escamas de víbora." (Pg. 219)

En el imperio de las 5 lunas se brinda más características teniendo en cuenta que personaje ha avanzado de edad:

"Un tiranuelo semejante a ella, pero proveniente de las naciones del lejano sur." (Pg. 30)

"El tirano se distinguió por su capacidad para eliminar a sus enemigos envenenándolos con mordedura de serpiente."(Pg. 93)

"el soberano en secreto se transformaba en culebra mapaná. Con inusitada frecuencia en los últimos tiempos lo encontraban durmiendo su hartazgo en cualquiera de los aposentos en su ala del castillo. No ocultaba su condición; miraba fijamente con ojillos escrutadores, de un oscuro color indefinido, con halos rojos de sangrezuela inyectada a los lados. De pronto abría la boca y su tufo helaba el aire de los aposentos."(Pg. 94)

"Seguro de su poder el serpiente se transformaba en enorme bestia y se arrastraba por los oscuros pasillos, pelechaba en los corredores, se abrazaba en las columnas con dos, con tres, con seis vueltas." (Pg. 95)

"Enfundado en su capa negra, oculto por la caperuza que lo protegía del helaje paramuno." (Pg. 281)

"Caperuza de soldado raso."

HISTORIA:

Jaguar de luz y Águila de fuego: Este libro se narra inicialmente cómo Kené y Kaní cada uno en su aldea respectiva, son secuestrados por el ejército del primer imperio, el de Idacansás e Huitaca, siendo el primero a quien con los años Kené rendirá devoción y servirá hasta llegar a la adultez donde ya ha perdido todo rastro de humanidad y finalmente se entrega a la maldad en un ritual donde devora a la serpiente donde se había encarnado Idacansás, justo después de haber visto en la reunión de tratado de paz a su hermano Edka, a quien no reconoció, pero dicha reunión le ayudo a separar a Edka de su amada Filé, ya que al compartir vinculo de sangre, Kené supo cómo interceptar los mensajes que intentaban intercambiar su hermano y amada, y así, con el tiempo, el uno no llegó a saber del otro, Edka nunca supo que había llegado a ser padre.

Imperio de las 5 Lunas: Han pasado largos años desde la historia anterior y Kené ahora es el consorte de la Reina araña o Kaní hermana de Makuna, un hombre consumido por su propio veneno que odia a todos y sólo desea poder, también adquirió la habilidad de transformarse en una serpiente Mapaná, junto a la reina Araña ha consolidado un imperio de maldad y planean la dominación total, sin importar a quién o qué deban destruir, pero su poderío se ve amenazado por una profecía que dicta, que el amor de dos jóvenes destruirá el reinado de maldad, y para prevenir que su poder sea robado, ambos antagonistas emprenden su incesante ataque contra la pareja de héroes de dicha profecía, desde que son unos infantes en brazos de sus madres, hasta que son unos adultos en busca el uno del otro por amor. Finalmente no son los héroes quien causan directamente la caída del imperio del mal de Kené y Kaní, sino un par de sus sirvientes quienes le traicionan y les cuesta la vida.

MISIÓN: Expandir el imperio, causar terror y acumular poder.

PARENTESCOS: **Hermano:** Rey Edka mano de hierro
Esposa: Kaní - Reina araña
Sobrino nieto: Chaquén - Viajero
Vasallos: Mago de la corte, pintor de la corte, soldados del imperio.

ENEMIGOS: El rey Edka, Makuna, Yassuna, Chaquén, La reina Kurha, y todo aquel que les preste ayuda y se oponga a su reinado

ALIADOS: La reina araña, sus vasallos y sus soldados imperiales.

HABILIDADES: Transformarse en una gigantesca serpiente Mapanaré.

4.2.3 El mago de la corte.

NOMBRE DEL PERSONAJE: Mago de la corte

GRUPO INDÍGENA: Desconocida

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Silencioso y nervioso pero de un ingenio increíble.

GUSTOS O PASATIEMPOS: Se dedica a crear diversos artilugios para la reina Araña y complacerla, todo su tiempo lo dedica a la creación de nuevos

objetos y a la observación de los astros, en especial de la luna.

ODIOS: Es un personaje que no parece odiar a nadie, pero es fácilmente influenciable, no le importa hacer maldad, no piensa en ello.

ARACTERÍSTICAS FÍSICAS

El mago del imperio hace su aparición en el segundo libro de la trilogía, El imperio de las 5 lunas y es de allí de donde se tomarán las características físicas retratadas.

El mago había perfeccionado el aparato de analizar la retina de las águilas cuaresmeras. Así mismo espiaba los ojos de los patos que remontaban el lejano norte deslizándose sobre el desierto que estallaba de luz [...] gracias a un artilugio que le permitía descifrar la luz impresa en las retinas [...] mediante un enrevesado sistema de lentes, hacía que el pintor pudiera verlas directamente para luego dibujarlas con gran exactitud. (Pg. 59)

Personaje indefinido, sus ojos se ocultan como animalitos asustados en los socavones de las cuencas, dándole una mirada profunda a su cara huesuda.(Pg.105)

lgunas recuerdan haberle visto silencioso y apocado(Pg. 105)

Blancos cabellos acomulados sobre temporalis.(Pg. 105)

Los huesos donde se marca el tiempo revelan el paso de los años, que lo han encorvado debajo de la túnica bordad con serpientes doradas y arañas de plata, símbolo de los escogidos del imperio. (Pg. 105)

HISTORIA:

Fue el principal "Mago" que llegó al palacio imperial de la Reina Araña y el Serpiente, pero gracias a sus grandes logros, consiguió una buena posición frente a los monarcas, trabajando para ellos inventando objetos que ayudaban en la búsqueda de los enemigos del imperio, entre estos, lentes que permitían examinar las retinas de las aves migratorias, y pintando escenas de los triunfos del imperio (la mayoría mentiras).

Cuando La reina Araña y el Serpiente salen para dirigir su ejército en una batalla final contra los héroes, el Mago es convencido por el pintor de la corte, de escapar con todos los tesoros imperiales, incluyendo el corazón y el veneno de los monarcas, con la idea de usarlo como chantaje si llegasen a ser atrapados, pero el corazón de la reina araña está conectado a esta misma, y aunque no lo tiene en el interior de su pecho, puede sentir si alguien lo toca, y es así como mientras los dos pillos proceden a robar los tesoros, y sin buscarlo mueven el recipiente del corazón, la reina se entera de que alguien puso sus manos en tan preciado secreto y en medio del terror y la desconfianza abandona el campo de batalla junto al Serpiente, a quien también le han robado su veneno. en el momento en que los monarcas llegan al palacio imperial ya el mago y pintor de la corte han escapado con el motín habiendo engañado a los guardias para que les dejaran salir, ya con una gran ventaja en el camino, se ocultan en unas cuevas en donde poco a poco van eliminando a las personas que acompañaban en la caravana que contenía el tesoro, hasta quedar solo ellos dos, sin poder dormir en la noche por desconfiar el uno del otro, pero finalmente son alcanzados por los monarcas enfurecidos, quienes toman su forma monstruosa y los asesinan sin piedad.

MISIÓN: Inventar artefactos que permiten la búsqueda de información de las retinas de las aves y con esto asediar a los enemigos del imperio.

Finalmente, junto al Pintor principal de la corte, provocan la muerte de la reina araña y del serpiente.

PARENTESCOS: **Hermano:** Rey Edka mano de hierro

Esposa: Kaní - Reina araña
Sobrino nieto: Chaquén - Viajero
Vasallos: Mago de la corte, pintor de la corte, soldados del imperio.

ENEMIGOS: Chaquén, Yassuna, Reina Kurha /Posteriormente La reina araña y el serpiente.

ALIADOS: Inicialmente vasallo de la Reina araña y El serpiente/ después de traicionar a los anteriores se hace aliado del pintor de la corte pero por el que guarda una profunda desconfianza.

HABILIDADES: Es un gran inventor y científico que produce artefactos algo rudimentarios pero efectivos que parecen funcionar por arte de magia, de ahí que se le llame mago.

4.3 ANIMALES

Varios animales interceden en la historia, pero para este grupo sólo se van a tomar los más relevantes para el progreso de los personajes principales, y estos son: Loti la nutria gigante, Atta el mono aullador rojo, la reina Payara, 8 puntas el venado, Kila el águila, Panga el jaguar.

4.3.1 Loti la nutria gigante

NOMBRE DEL PERSONAJE: Loti la nutria gigante

GÉNERO: Femenino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Juguetona y alegre

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Loti la nutria hace su primera aparición en el segundo libro de la trilogía, El imperio de las 5 lunas, pero su intervención es breve, a sí mismo su descripción es reducida.

Loti, la nutria de brillante pelo que emitió un pequeño gruñido (Pg. 14)

Nutria gigante (Pg. 17)

Entre la paciencia del mono y la alegría juguetona de la nutria. (Pg. 27)

"Loti, la nutria inteligente, inquieta y bella como el espíritu mismo de la mujer."305

HISTORIA:

Loti al igual que Atta, son un par de animales que viven con el anciano makuna, cierto día makuna les pide ir al rescate de dos infantes. Loti moviéndose velozmente por las aguas del río que se dirige a Amacayacu logra salvar a la pequeña Yassuna que es apenas una bebé, y logra escapar del ejército imperial que las persiguen, una vez a salvo, Loti, Atta y Makuna, se convierten en la nueva familia de los dos niños, hasta que estos cumplen 10 años y de nuevo son atacados por el ejército imperial, previendo el ataque y su propia muerte, Makuna entrega los escritos en los que había estado trabajando, una mitad a cada uno de los animales y pide una vez más a ambos poner a salvo a los niños con su amigo el Rey Edka mano de hierro en las lejanas tierras de Monte-de-rey, pero el camino es largo y peligroso, finalmente sólo Loti consigue dejar a Yassuna cerca del piedemonte, y después de despedirse perece ante una Yassuna que ha perdido la memoria, pero guarda parte de los escritos que encomendó Makuna.

MISIÓN: Rescatar y cuidar de los niños de la profecía.

PARENTESCOS: Se le llegó a considerar como madre adoptiva de Chaquén y Yassuna en especial de esta última a quien rescató cuando era una bebé, y después puso a salvo en manos del rey Edka cuando era una niña

ENEMIGOS: El imperio de la araña y el serpiente, el ejército imperial.
ALIADOS: Makuna, Atta, Chaquén y Yassuna

HABILIDADES Agilidad para nadar por las aguas

4.3.2 Atta el mono aullador

NOMBRE DEL PERSONAJE: Atta el mono aullador

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: Paciente y amable, muy espiritual.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Atta el mono aullador hace su primera aparición en el segundo libro de la trilogía, El imperio de las 5 lunas, pero su intervención es breve, a sí mismo su descripción es reducida.

Atta el mono aullador de rojisimo y sedoso pelo le alcanzó. (Pg. 14)

Como una saeta en el viento volaba por el follaje el ágil mono rojo. (Pg 25)

Entre la paciencia del mono y la alegría juguetona de la nutria. (Pg. 27)

HISTORIA:

Atta al igual que Loti, son un par de animales que viven con el anciano makuna, cierto día makuna les pide ir al rescate de dos infantes. Atta moviéndose velozmente entre las ramas de los árboles se dirige a Amacayacu y logra salvar al pequeño Chaquén que es apenas un bebé, y logra escapar del ejército imperial que los persiguen, una vez a salvo, Loti, Atta y Makuna, se convierten en la nueva familia de los dos niños, hasta que estos cumplen 10 años y de nuevo son atacados por el ejército imperial, previendo el ataque y su propia muerte, Makuna entrega los escritos en los que había estado trabajando, una mitad a cada uno de los animales y pide una vez más a

ambos poner a salvo a los niños con su amigo el Rey Edka mano de hierro en las lejanas tierras de Monte-de-rey, pero el camino es largo y peligroso, Atta se ve obligado a desviarse del camino y termina llevando a Chaquén del lado opuesto al lugar donde habían encomendado dejarle, pero consigue dejar a salvo a Chaquén en una aldea, y despedirse después de hacer entrega de los escritos al niño e indicarle que los esconda para después encomendarle que siembre una semilla en su tumba, pierde la vida por el esfuerzo que representó el viaje, y Chaquén hace como su amiga ha pedido, antes de perder la memoria, y encaminarse a la aldea donde es adoptado por una pareja de ancianos.

MISIÓN: Rescatar y cuidar de los niños de la profecía.

PARENTESCOS: Se le llegó a considerar como padre adoptivo de Yassuna y Chaquén en especial de este último a quien rescató cuando era un bebé, y después puso a salvo en la aldea de Mata-de-pantano cuando era un niño.

ENEMIGOS: El imperio de la araña y el serpiente, el ejército imperial.
ALIADOS: Makuna, Loti, Chaquén y Yassuna

HABILIDADES Agilidad para moverse por los árboles.

4.3.3 La reina Payara

NOMBRE DEL PERSONAJE: Reina Payara

GÉNERO: Femenino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: En Jaguar de luz y águila de fuego, payara se describe con una personalidad similar a la de Kurha, serena y amable, pero después de los repetidos abusos del imperio durante El imperio de las 5 lunas, parece haberse endurecido y guardar un odio profundo que se refleja en como acaba con sus enemigos y aun así es amable con el héroe (Chaquén).

ODIOS: De entre todos los animales tótem y los 5 animales de las lunas es quien sufrió los daños más marcados en su reino de las aguas, por lo tanto, podría considerarse que es quien más guarda rencor al imperio primero y segundo.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

La Reina Payara hace su primera aparición en el primer libro de la trilogía, Jaguar de luz y águila de fuego.

"Cuando Payara salía de sus dominios, adoptaba la forma de un enorme pez de escamas plateadas y enormes colmillos"(Pg. 98)
En su forma humana, algunos rasgos de personalidad:

"Recibió a los niños con un abrazo que les hizo sentir que ella estaba dentro de cada uno y ellos en ella."(Pg. 98)

"Con una sonrisa de dulzura les reveló les reveló el secreto de la presencia del cáliz sagrado." (Pg. 99)

En el segundo libro de la trilogía, El Imperio de las 5 lunas se describe poco, y estas son algunas de sus características:

"La Payara es uno de los peces más hermosos de aquellos ríos..."(Pg.72)

"Payara, de inmediato ella, el pez de pavorosos colmillos, lo tomó con cuidado entre su cuerpo y sus aletas."(Pg.76)

"Payara empezó a crecer dentro de las agitadas aguas."(Pg.76)

"Surgió la Payara inmensa, que rugía con un grito estridente que llenaba de pavor y helaba la sangre." (P.g 76-77)
"La gran bestia de las profundidades empezó a devorar metódicamente a los guardias, ensartándolos primero en los enormes colmillos de su mandíbula inferior, luego lanzándolos al aire y finalmente triturándolos entre sus fauces como si fueran gusanos." (Pg.77)

"Payara creció y se estiró con furia hasta volverse la mítica serpiente de espinosas aletas que azotaban el aire llenándolo con el hielo de la muerte sobre las aguas turbias expresando la furia de sus corrientes desmadradas" (Pg.77)

HISTORIA:

En el libro de Jaguar de luz y águila de fuego, Payara puede adoptar forma humana ya que sus dominios estaban intactos y así mismo su poder, en dicho libro es maestra y guía en los conocimientos del universo, del amor y el respeto por la vida, para Maku, Edka, Kurha y las parejas de estos, pero con el despertar de la maldad del primer imperio el de Idacansás e Huitaca, su reino empieza a caer en decadencia por los continuos ataques.

En el segundo libro, El imperio de las 5 lunas, Payara es uno de los 5 animales tótem que aparece en los manuscritos que el anciano makuna profetizó y que serían determinantes para destruir la maldad del imperio de la Araña y el Serpiente.

Payara reina de las aguas, al igual que los otros animales Tótem interviene poco en el Imperio de las 5 Lunas y sólo aparece en su respectivo capítulo para entregar el conocimiento sobre su pasado a Chaquén el héroe del libro, y para hacer esto, lo salva de sus perseguidores que están a punto de atraparlo, ataca sin piedad a los soldados del imperio en un acto algo salvaje, muestra del profundo rencor que guarda al imperio por la destrucción de su reino en las aguas, antes de que empiece los hechos del libro.

MISIÓN: Rescatar y cuidar de los niños de la profecía.

PARENTESCOS: No es claro si la reina payara era el animal tótem de la reina Kurha en su juventud o si sólamente era su protegida.

ENEMIGOS: Idacansás e Huitaca, El imperio de la araña y el serpiente
ALIADOS: Otros animales tótem, Chaquén, Yassuna, Makuna, Edka.

HABILIDADES La habilidad de controlar las aguas de su territorio a gusto y en tiempos pasados, cuando estaba en todo su esplendor, el de tomar forma humana.

4.3.4 Ocho puntas, el venado

NOMBRE DEL PERSONAJE: El 8 puntas, el venado
GÉNERO: Masculino
EDAD: Desconocida
PERSONALIDAD: Se muestra como un animal dócil, sabio, de edad incalculable, bello y elegante, pero sobre todo prudente.
ODIOS: Desconocidos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

"Al acercarse al espejo de agua vio su cara reflejada y a sus espaldas un hermoso venado de imponente cornamenta." (Pg. 100)

"-Ahi dice que soy 8 puntas, el prudente señor de la llanura- dijo con cálida y cautelosa voz el venado, que sin que viajero supiera cómo, había vuelto a aparecer."(Pg. 100)

"-Así es, y te estaba esperando para instruirte en la cautela y la discreción-."(Pg. 100)

"Te enseñaré a mirar en la distancia, a permanecer en un

"lugar dominando la curiosidad y el deseo de intervenir." (Pg. 100)

"Susurró el venado señalándole con su orgullosa caramera la silueta de los árboles que se insinuaban al frente." (102)

"8 puntas enseñó al viajero a mirar con precaución las esquinas de los cuarteles, a escuchar con cautela la letra de edictos imperiales y a caminar sin ser visto por entre las alambradas, los retenes y las barricadas con el que el imperio aislaba el mundo para capturar a ese hombre que tenía tanto por aprender." (Pg. 103)

"Viajero se despidió de su amigo, abrazó la piel recia del fuerte cuello del venado." (Pg. 114)

"De la selva sagrada no quedaba otra cosa que el cauce seco de la antigua quebrada torrentosa donde alguna vez abrevaran el majestuoso abuelo de 8 puntas, ciervo de gran caramera." (Pg. 114)

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Makuna hace su primera aparición en la trilogía de este universo en el libro Jaguar de luz y águila de fuego, y para entender un poco mejor al personaje se tomó una característica de su personalidad, mencionada en ese libro.

"Makú aún mantiene parte de su temperamento reservado y silencioso, escondido tras una timidez que a veces le hacía parecer huraño, pero que era propia de la gente de la selva."129-130

En el segundo libro El imperio de las 5 lunas es limitada y su edad extremadamente avanzada, de este modo, se tomará como referente, sólo las características expresadas en dicho libro.

"Con un profundo pesar que parecía añadirle años mientras dibujaba." (Pg. 15)

"Makuna, muy viejo y casi del tamaño del mono rojo, se dejó llevar hasta la hamaca." (Pg. 17)

"A partir de ese momento pareció como si los años se le hubieran venido encima y su temperamento cambió, tornándose hosco y malgeniado." (Pg. 32)

"Aquí quiero seguir viviendo - dijo con tranquilidad y una clara sonrisa."(Pg. 34)

HISTORIA:

8 puntas hace su primera aparición en el libro El imperio de las 5 lunas, es el segundo animal que Chaquén/Viajero encuentra en su camino y quien le enseña el siguilo/cautela al héroe, a su vez le enseña la ciudad actual y explica que puede ser un lugar maravilloso, como un infierno si llega a triunfar el mal.

MISIÓN: Enseñar acerca del sigilo y la prudencia a Chaquén. Entregarle un pitón de asta, capaz de advertir a Chaquén del peligro.

ENEMIGOS: Idacansás e Huitaca, El imperio de la araña y el serpiente

ALIADOS: Otros animales tótem, Chaquén, Yassuna, Makuna, Edka.

HABILIDADES: Hacerse invisible gracias al sigilo y la prudencia.

4.3.5 Kila el águila

NOMBRE DEL PERSONAJE: Kila el águila

GÉNERO: No se especifica el género de dicho animal, pero por esta razón se le asignará como femenino.

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: En Jaguar de luz y águila de fuego se menciona que Kila fue elegida por Pacha Mama como el animal Totem de Edka cuando este nació, y desde entonces se hicieron amigos, casi hermanos inseparables que comprendian todo del otro, incluso, gracias a los conocimientos trasmitidos por su abuelo, Edka podía leer en las plumas de Kila, los arabescos que hablaban del futuro, pero cuando Edka tiene 10 años el naciente primer imperio de Idacansás e Huitaca ataca su aldea y obliga a Edka a escapar junto con Kila que pierde la vida intentando protegerle de los soldados de la maldad. A la muerte de Kila, pareciera que esta trasciende a un plano superior, ya que más tarde en El imperio de las 5 lunas hace una breve aparición en un espacio entre este mundo y el otro, para ayudar a Chaquén durante el transcurso de la luna del águila, con la que aprende de la sabiduría.

ODIOS: Desconocidos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Este personaje hace su primera aparición en el primer libro de la trilogía, Jaguar de luz y águila de fuego, donde mencionan un poco su aspecto y ayuda a complementar el aspecto del que poco se habla en el siguiente libro.
"a Kila, el águila que reinaba las grandes llanuras, ella lo protegerá para que pueda cumplir la misión que le encomendaré."(Pg. 27)

"Ha llegado Kila, el aguilucho, que será su compañero en la vida- dijo el chamán." (Pg. 27)

En el imperio de las 5 lunas hace una breve aparición donde se describe muy poco.

"Un grito agudo, estridente, que surcaba las estrellas. Era Kila el águila, que venía a prestarles su vuelo magnifico." (Pg. 126)

"Afirmó el ave de ojos penetrantes, poderosas garras y afilado pico."(Pg. 126)

HISTORIA:

En el imperio de las 5 lunas la existencia de Kila el águila no es muy clara, da la impresión de que se encuentra en un plano entre este mundo y otro, donde al hacer aparición la luna con su silueta, Kila hace presencia frente a Chaquén para otorgarle una nueva habilidad para enfrentar al enemigo, después de esto, se desconoce su paradero.

MISIÓN: Mientras la luna muestra la marca de Kila el águila, y Chaquén aprende sobre la sabiduría, su misión es la de ayudarle a abandonar la brecha entre este mundo y el otro, devolviendolo a la realidad, mientras su luna está presente.

PARENTESCOS: Animal tótem del Rey Edka mano de hierro en su juventud
ENEMIGOS: Idacansás e Huitaca, El imperio de la araña y el serpiente-

ALIADOS: Otros animales tótem, Chaquén, Yassuna, Makuna, Edka.

HABILIDADES: La de habitar y sobrevolar entre este mundo y el otro.

4.3.6 Okar el armadillo

NOMBRE DEL PERSONAJE: Okar el armadillo gigante

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: A pesar de vivir en un mundo de oscuridad y de terrores, se muestra como un personaje sereno, analitico (nota con una sola mirada que el maestro de escritura de Chaquén no sólo duerme, ha muerto).

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Este personaje hace su primera aparición en el segundo libro de la trilogía, El imperio de las 5 lunas, pero las descripciones son muy limitadas.

"El rayo de sol se descolgó por entre la grieta y durante unos segundos alumbró la maciza silueta de Okar, el armadillo, señor de las profundidades."(Pg.170)

"Okar, que podía abrir túneles con sólo mirar la pared de roca."(Pg.170)

"Viajero se despidió de su amigo, abrazó la piel recia del fuerte cuello del venado." (Pg. 114)

"De la selva sagrada no quedaba otra cosa que el cauce seco de la antigua quebrada torrentosa donde alguna vez abrevaran el majestuoso abuelo de 8 puntas, ciervo de gran caramera." (Pg. 114)

HISTORIA:

Okar el armadillo hace su primera aparición en El imperio de las 5 lunas y es el animal de la 4 luna, es el señor de las profundidades de la tierra y de cierto modo del inframundo, en este mundo lleno de oscuridad aterradora, y durante el transcurso de su luna, el héroe aprende a descifrar los símbolos de sus manuscritos y a ver la esperanza en los momentos de desesperación, una vez terminado su aprendizaje, Okar enseña a Chaquén la salida de sus túneles subterráneos para que este pueda seguir con su viaje.

MISIÓN: Su misión se cumple indirectamente, ya que al

atravesar Chaquén los territorios de Okar, el héroe aprenderá a mantener la esperanza en momentos de desesperación y terror, a ver la luz en la oscuridad.
ENEMIGOS: Idacansás e Huitaca, El imperio de la araña y el serpiente

ALIADOS: Otros animales tótem, Chaquén, Yassuna, Makuna, Edka.

HABILIDADES: Mover con sólo la mirada, la tierra para abrir túneles.

4.3.7 Panga el jaguar

NOMBRE DEL PERSONAJE: Panga el jaguar

GÉNERO: Masculino

EDAD: Desconocida

PERSONALIDAD: En ambas ocasiones donde hace su aparición, Panga parece un animal muy sereno, también aparenta tener sueño o pereza, por cuanto está bostezando o desperezándose.

ODIOS: Desconocidos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

El personaje hace su primera aparición en el primer libro de la trilogía, Jaguar de luz y Aguila de fuego:

"A su vez sería su maestro en el arte del sigilo, la cautela y la agilidad en el acecho." (Pg. 31- 32)

"En el umbral de la puerta, tranquilo como un gato casero y contenido, ya estaba echado el jaguar enviado por Pacha Mama." (Pg. 32)

"la fiera se incorporó desperezándose con lentitud y miró fijamente al bebé con sus ojos amarillos."(Pg. 32)
En el imperio de las 5 Lunas se hacen algunas menciones.

"Dejó ver la silueta moteada del enorme jaguar" (Pg. 255)

"El jaguar se estiró desperezándose como un enorme gato" (Pg.256)

"Bostezo dejando ver los blanquísimos enormes colmillos que enmarcaron la rosada lengua"

"Se lamió las manos formidables y miró fijamente con sus ojos amarillos al guerrero"(Pg.256)

"Ronroneando como un gato, mirando el mundo con los ojos entrecerrados." (Pg. 305)

HISTORIA:

Es el animal Totem que Pacha Mama asigna a Maku en su nacimiento, y se hacen amigos/hermanos mientras Makú crece, pero el ejército del llamado primer imperio, el de Huitaca ataca la aldea de Maku, cuando este tiene aproximadamente 10 años, y se ve obligado a huir junto con su amigo panga quien tras ayudarlo a escapar, aparentemente pierde la vida, pero en el libro esto es un poco ambiguo ya que pareciera que el animal asciende a otro plano, ya no se le nombra más en el libro, pero hace una aparición en el libro que sigue El imperio de las 5 lunas, donde acompañado de la luz del Rayo, llega para acompañar a Chaquén mientras este duerme y unificar sus almas y llegar a un entendimiento mutuo, donde Panga le enseña el poder interno que tiene todo ser vivo de amar la vida y sobreponerse a todo, el poder de la vida.

MISIÓN: Enseñar a Chaquén a usar el "poder" que se esconde en el interior de todos, el poder de la vida, el poder de seguir viviendo.

PARENTESCOS: Animal tótem del anciano Makuna en su juventud

ENEMIGOS: Idacansás e Huitaca, El imperio de la araña y el serpiente-

ALIADOS: Otros animales tótem, Chaquén, Yassuna, Makuna, Edka.

HABILIDADES: Su habilidad es el "poder"

CAPÍTULO 5

PRODUCTO FINAL Y CONCLUSIONES

En este capítulo se dará muestra del desarrollo realizado para la creación de uno de los personajes del imperio de las 5 lunas, este mismo proceso ha sido realizado para la elaboración de los otros 18 personajes. Cabe mencionar que son 16 personajes, pero la reina Araña y el Serpiente pueden transformarse en animales, por lo cual se consideró realizar un diseño de personaje individual para representar este aspecto de los dos antagonistas.

5.1 DISNEY Y MOANA - EL ESTILO DE DIBUJO.

Se optó por esta película animada ya que comparte con el presente proyecto, cierto nivel de complejidad a la hora de representar visualmente el diseño de personajes, en el caso concreto de moana, la representación de una tribu aborigen de la polinesia. En el proceso de desarrollo visual de los personajes de Moana se aprecia que a pesar de que el producto final es una película animada 3D, en el diseño de personajes (model sheets) se observa en el bocetaje tiene una clara inclinación al dibujo 2D pero que recurre a las sombras para otorgarle cierta volumetría y es que en términos de diseño de personaje los bocetos oscilan entre el dibujo 2D y el 3D.

HOJA DE EXPRESIONES 1



POSES







INCURSIÓN AL COLOR



INDUMENTARIA



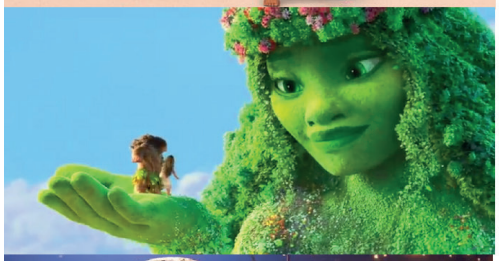


Aunque algunos personajes de Moana, como Maui no guarden un nivel de antropometría de una alta iconicidad, si evidencia un mayor mimesis con la antropometría humana, pero a nivel de volúmenes y movimiento y eso se puede comprobar en otros personajes, claro está, conservando un estilo cartoon.

ALGUNAS DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE LLEVÓ A LA SELECCIÓN DE ESTA PELÍCULA SON:

INCURSIÓN AL COLOR









INDUMENTARIA

1. Diseño contemporáneo

2. La presencia de seres espirituales, mitos y divinidades.

3. Características antropomórficas en algunos animales.

4. Acercamiento a una tribu indígena de la polinesia.

ALGUNAS DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE LLEVÓ A LA SELECCIÓN DE ESTA PELÍCULA SON:

INCURSIÓN AL COLOR







TITLE	Moana (2016)
RATING	PG
CERTIFICATE#	50666
REASON	Rated PG for peril, some scary images and brief thematic elements.
DISTRIBUTOR	Walt Disney Studios Motion Pictures
TERNATE	
OTHER	

INDUMENTARIA

5. Los detalles fisicos, indumentaria, accesorios, y objetos de los personajes humanos basados en el punto anterior.

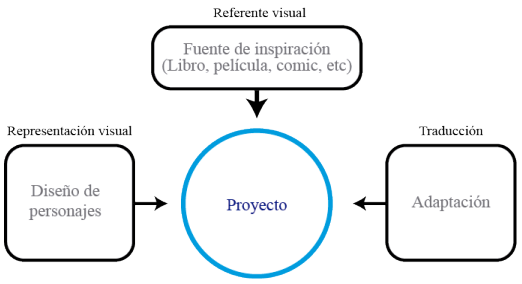
6. Rasgos de epopeya: El imperio de las 5 lunas es una obra literaria que posee varias características de epopeya, un héroe, un viaje, evolución del personaje principal, conflictos, presencia de seres sobrenaturales y/o divinos, todo lo anterior lo comparte con Moana.

5. 7. Certificada PG para audiencia americana como se demuestra en http://filmratings.com sitio al que dirige la página web de MPAA.

5.2 PROCESO TEÓRICO DE CREACIÓN DE PERSONAJE OBTENIDO TRAS LA EXPLORACIÓN

Después del estudio minucioso de la Obra original, se realiza un proceso de adaptación, que dependiendo de las necesidades del proyecto puede implicar la traducción de la obra en diferentes niveles no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas, los procesos estilísticos, en el caso de éste proyecto, la traducción se redujo a la representación visual de ciertos personajes de la obra literaria, el proyecto se acota de esta manera a partir de la información proporcionada por el libro y por el autor, esto se hizo con la misión de conservar cierto nivel de mimesis respecto a la obra original, ya que muchos de los grupos indígenas que intervienen en la obra no pudieron ser identificados. Una vez obtenidas las características necesarias para empezar el diseño de personaje, se procede a bocetar y finalmente a realizar los personajes representados en las model sheets.

Después de realizada la explotación que contempla todo el proceso de creación, se produjo la siguiente tabla, donde se resume el proceso teórico realizado, a su vez anexo al presente documento se adjunta el proceso practico realizado para obtener el diseño de personajes, donde se consigna el paso a paso de la etapa creativa, esto es bocetos-model

1.	2.	3.	4.	5.
	Se procede a analizar el referente, ya sea a partir de un proyecto personal, una obra literaria, comic, película, video juego	• Se debe tener claro el público. • El formato • La intención con la que se va a realizar dicho proyecto	De acuerdo a las características del proyecto, se realiza un proceso de adaptación.	Se aclara define el estilo y nivel de iconicidad basados en el formato y el público, o en la intención/tono de la historia.
6.	**7.**	**8.**	**9.**	
Se determinan los ejes de investigación y se investigan las variables: Adaptación, diseño de persona (concept art), y el referente (fuente de inspiración.	Se aclara define el estilo y nivel de iconicidad basados en el formato y el público, o en la intención/tono de la historia.	Se investigan las técnicas necesarias para la creación de personajes.	Se crea la ficha de personajes de acuerdo a la información obtenida del antecedente; Obra literaria, comic, película, video juego, Etc / obra personal.	Se procede a bocetar de acuerdo a las tablas o fichas de personaje y finalmente a pasar a crear las model sheet.

sheets-color.

5.3 Investigación del personaje y perfil.

Durante la indagación del proceso de adaptación se obtuvo de López (2012) un mecanismo para producir adaptación y con esto hacer la selección de elementos a "traducir" en este proyecto que sólo plantea representar visualmente el diseño de personajes del libro El imperio de las 5 lunas, independientemente del contenido narrativo (poético) de la obra literaria de origen, para abordar este punto se realizó una lectura minuciosa de la obra literaria y de su precuela.

1. Traslado de elementos manteniendo una equivalencia con la obra precedente. (Características físicas, de personalidad, ropa, accesorios y objetos de los personajes que se mencionen dentro de la obra)
2. Añadido de elementos nuevos que no estaban en la obra precedente. (Características raciales, indumentaria)
3. Supresión de elementos de la obra precedente que no aparecen en el diseño de personajes. (Eliminación de los personajes de los que no se pudo obtener suficientes características desde el libro ni detalles del autor)
4. Cambios de elementos de la obra precedente.
—Modificaciones de elementos: A los animales tótem se plantea agregar ciertos elementos a sus características físicas, que no se mencionan en el libro, (por ejemplo, en la reina Payara una pequeña corona con la forma de una victoria regia)

Un importante criterio de selección para obtener los personajes que finalmente se van a retratar, fue la intervención del autor Celso Román quien aporta la ubicación exacta –respecto a Colombia- de algunos de los territorios presentes en la obra, de este modo, sólo se seleccionaron aquellos personajes de los cuales se obtuvo suficientes rasgos físicos y de personalidad del libro, en paralelo a las características de los grupos aborígenes que se encontraron después de conocer la ubicación de las áreas mencionadas en la obra.

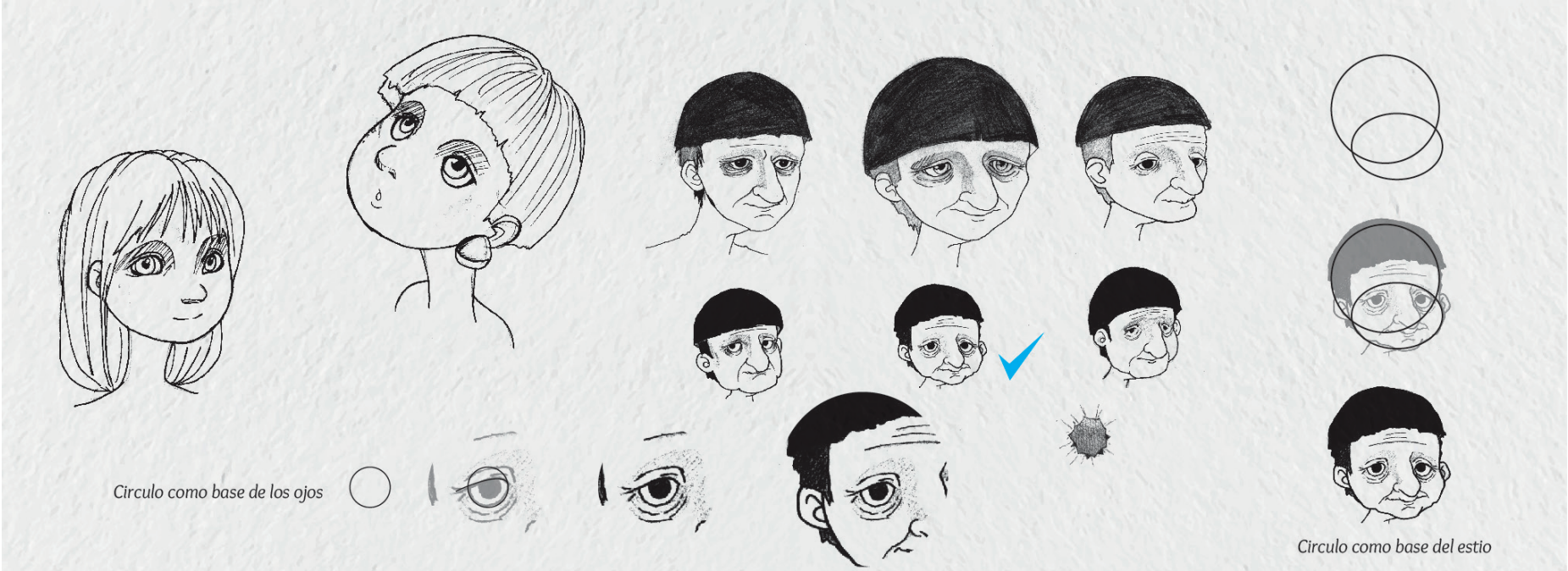
Una vez seleccionados los personajes a diseñar, se procedió a ubicar pasajes de la obra en donde se referenciara rasgos importantes de su apariencia/comportamiento, se asignó un color a cada personaje que por medio de adhesivos sirvió para señalar y tomar nota de las páginas en las que se mencionan dichos personajes.



5.4 BOCETACIÓN Y MODEL SHEETS

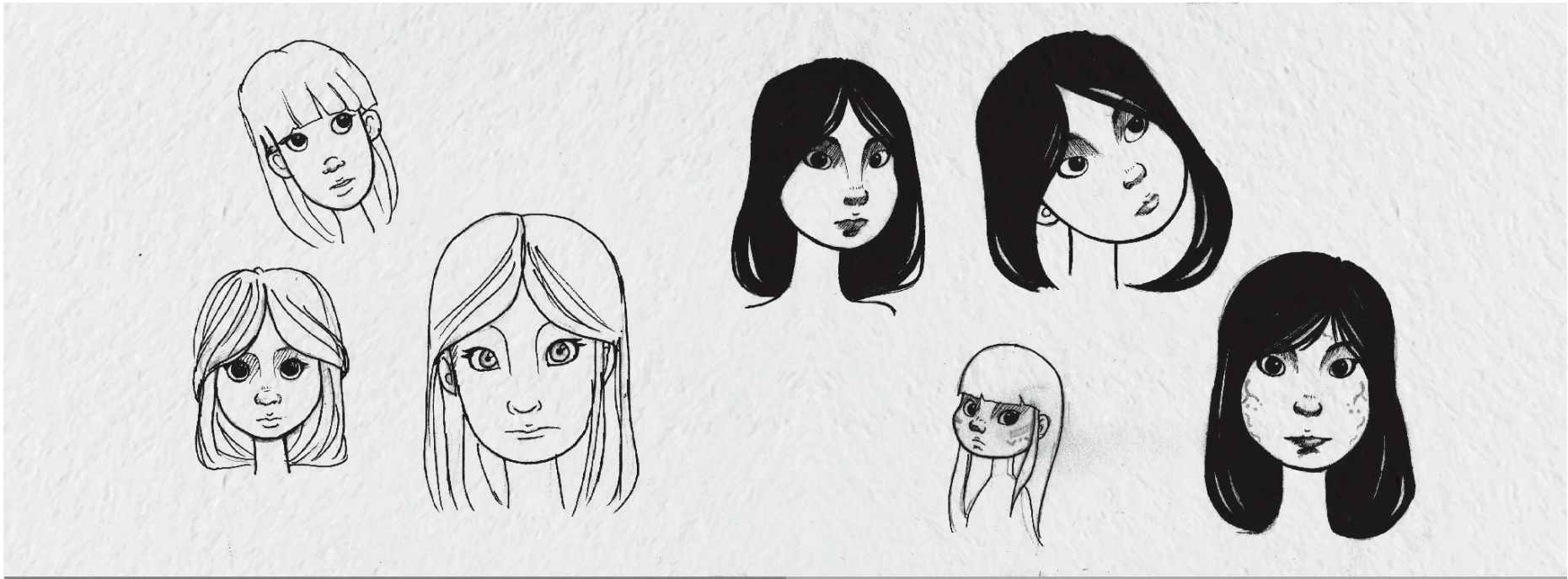
Para ejemplificar el proceso que se realizó durante el proyecto, se dará muestra de uno de los 18 personajes elaborados (aparte del anexo), desde la etapa de bocetaje, hasta la muestra en limpio y la selección de color. Se realizaron varias pruebas de boceto rápido y finalmente se llegó a un estilo concreto de dibujo y a partir de este, el desarrollo de el siguiente personajes.

Inicialmente se busco obtener el "feeling" de los personajes y por medio de este proceso se diseñaron varios rostros como punto inicial para buscar un estilo puntual y aplicarlo posteriormente a los personajes restantes, los 3 primeros personajes con los que se realiza esta exploración en busca del estilo son; el anciano Makuna, Chaquén y Yassuna de quien observaremos el proceso realizado hasta obtener su diseño de personaje.



Estos fueron los primeros bocetos realizados para el proyecto, pero en este punto aún no se había iniciado ninguna investigación y la base para crear fue la interpretación del investigador, que no conocía ninguno de los grupos indígenas del libro y usó la imagen de un aborigen que primero llegó a su mente.

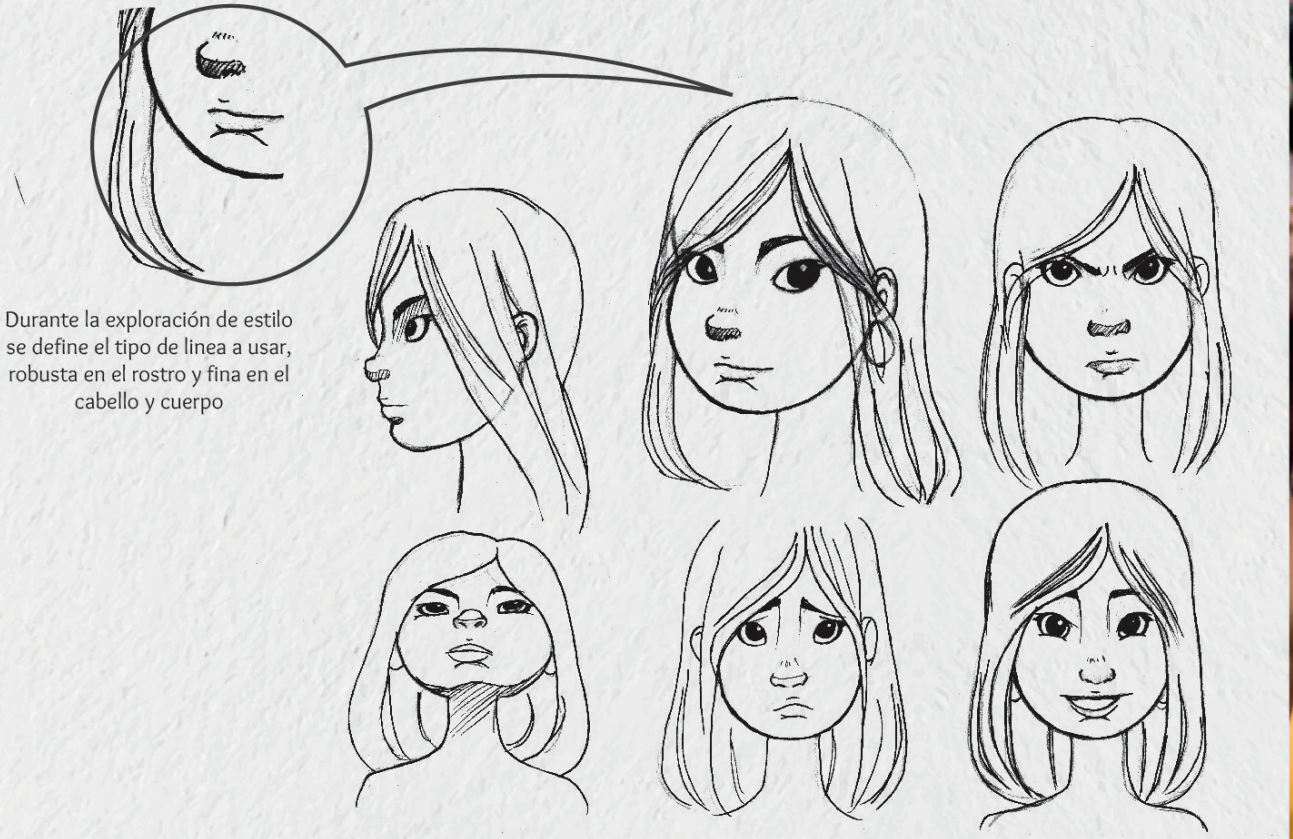
El anciano Makuna fue el principal personaje que se utilizó para encontrar un estilo apropiado, dada su complejidad como adulto mayor, finalmente probando diferentes estilos tomando como base el círculo para realizar los dibujos, se obtiene una linea gráfica en la cual al momento de dibujar a Yassuna y Chaquén se perfecciona y se obtiene el "look" homogéneo del diseño de personajes.



Con Yassuna tambien se intentó alcanzar un estilo, pero resultó más sencillo alcanzar el estilo y Look con el anciano Makuna.

Una vez obtenida una idea del look a desarrollar se pasa a desarrollar varios dibujos de Yassuna, para lograr una familiaridad con el estilo de dibujo de esta forma se va puliendo el dibujo a la vez que se explora el personaje en otras edades (10 años).

5.4.1 EXPRESIONES

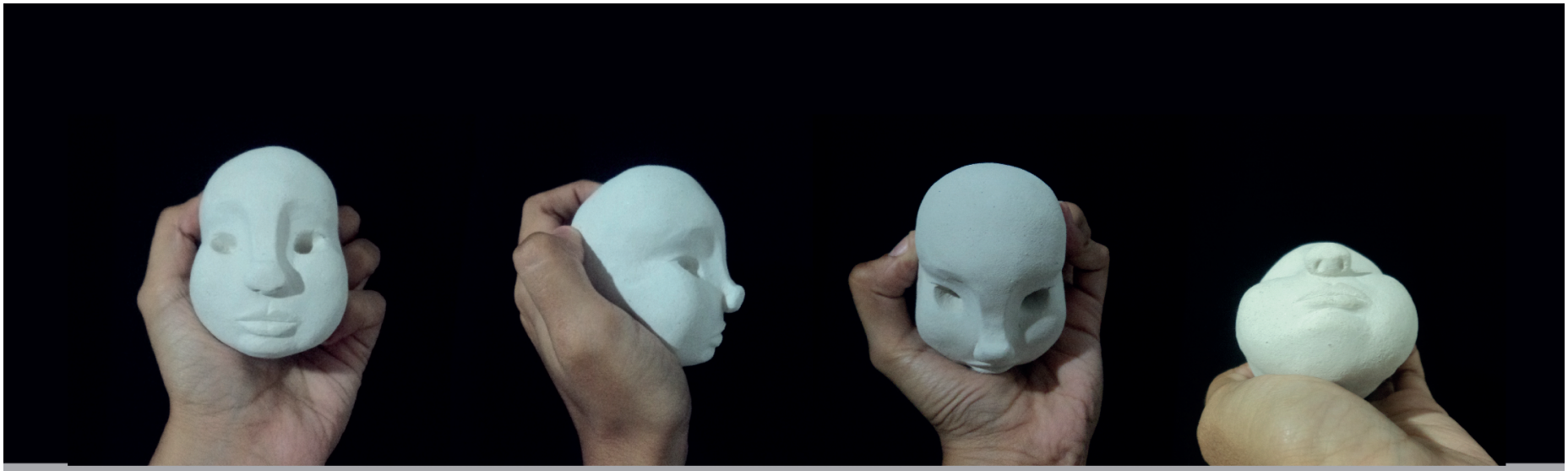


Durante la exploración de estilo se define el tipo de linea a usar, robusta en el rostro y fina en el cabello y cuerpo

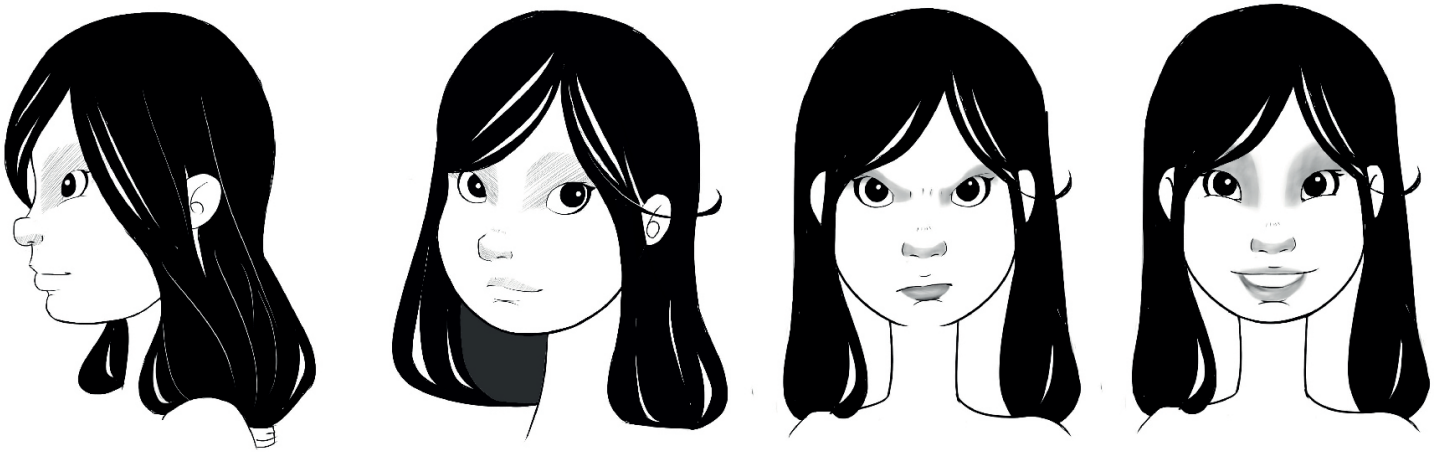


Mujer Tikuna

Para el diseño de personaje no sólo se tuvieron en cuenta las características brindadas por el autor en su obra, también fue necesario investigar los grupos indígenas a los que perteneció y pertenece Yassuna, ya que nace como Tikuna y sus características físicas son la de un Tikuna, pero se desarrolla el resto de su vida como una Guahibo, esto es de los 10 a los 20 años.



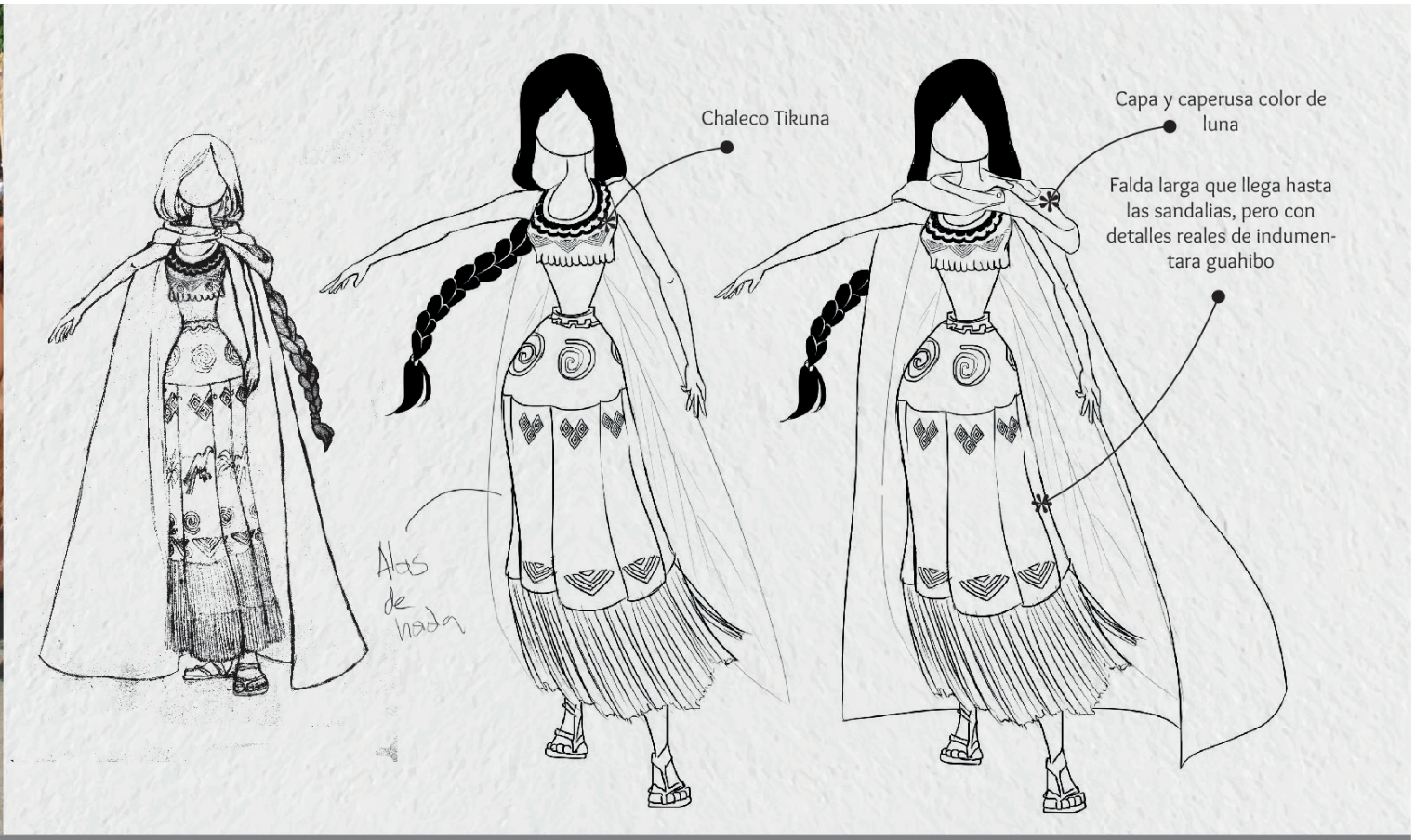
Al momento de realizar las expresiones de los 2 heroes, Chaquén y Yassuna, como también de los dos antagonistas, la reina Araña y el Serpiente, expresar los rostros en ciertas posiciones se dificultó, aún no se estaba familiarizado del todo con el estilo, esto hizo que el investigador buscara otras formas de entender la tridimensionalidad del rostro de estos personajes, es decir, entender sus volúmenes y como se veria esto representado en 2D(boceto) , de este modo se realizan 4 esculturas en arcilla con los rostros de los personajes para de este modo tener un acercamiento con el rostro de los personajes.



Inicialmente se pensó que el grupo indígena de Yassuna se rasuraba las cejas, por esto en los primeros bocetos no se muestran

5.4.2 VESTUARIO





Como se mencionó antes, el grupo indígena en el que Yassuna alcanza su adultez es el Guahibo, de modo que se investigó los atuendos de este pueblo, pero dicho grupo aborigen ha perdido parte de su cultura y actualmente viste muchas veces ropa del común, aún así realizan festivales en donde usan trajes ceremoniales, de este modo se obtiene un acercamiento a los trajes tradicionales de dicho pueblo. También para realizar el chaleco de Yassuna, se tuvo en cuenta la ropa Tikuna.

5.4.3 CUERPO



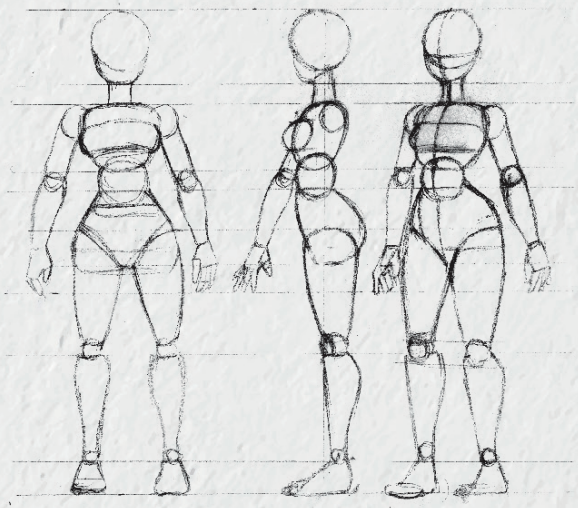
En el libro se describe a Yassuna como una mujer de figura redonda, de este modo se busca realizar un cuerpo con caderas amplias, inicialmente la cintura se realiza delgada pero posteriormente se modifica para alcanzar una mayor redondez en sus curvas y figura.

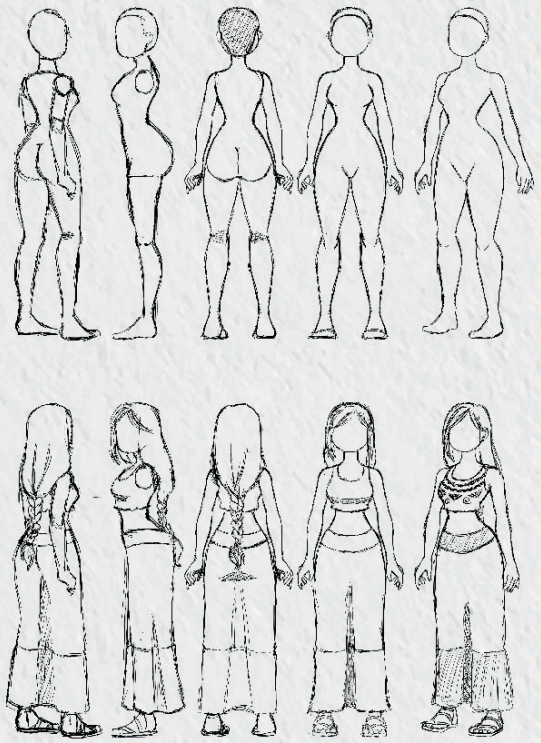
5.4.4 PRUEBA DE COLOR



Inicialmente el proyecto se planteó para ser explorado en su mayoría de forma análoga, de ahí que se realizaron algunas pruebas de color con acrílico y acuarela/ecolíne, pero se pudo apreciar que la ejecución de ambas técnicas tomaba más tiempo que de ser realizado de forma digital, pero al realizar este ejercicio se pudo comprender mejor la paleta de colores necesaria para aplicar al personaje.

5.4.5 TURNAROUND

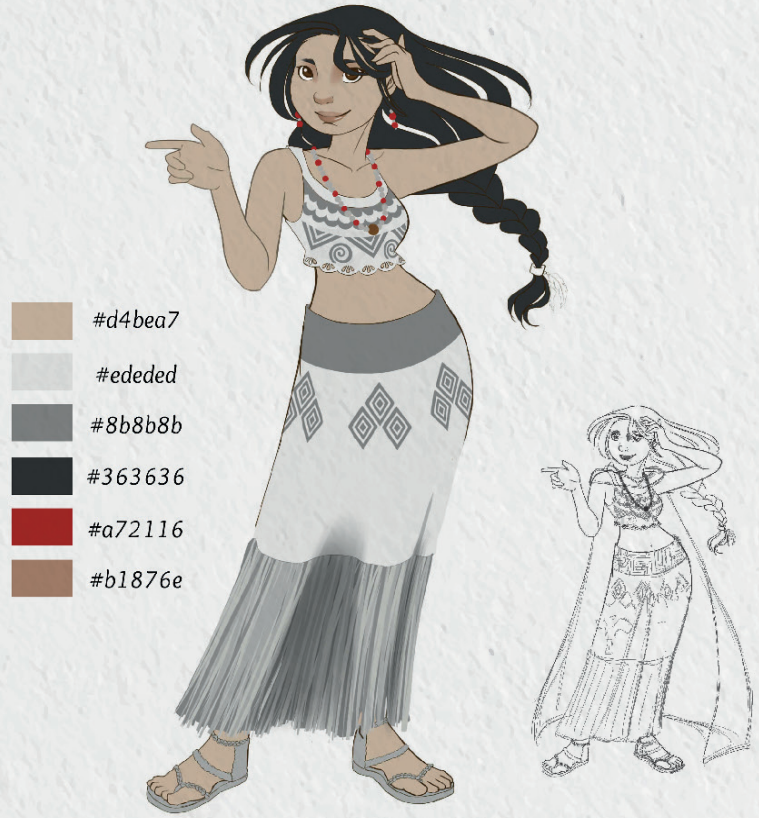




En la ejecución del Turnaround se busca obtener las formas geométricas bases del cuerpo entero, anteriormente el rostro de todos los personajes se había trabajado con circulos y ovalos, este mismo proceso se aplica a los cuerpos de los personajes, una vez obtenida la base geométrica se dispone a pulir el cuerpo, sacar las líneas necesarias de la geometría y empezar a mejorar el diseño de vestuario aprovechando los ángulos que ofrece el Turnaround.

5.4.6 POSE Y PALETA DE COLOR

CARACTERÍSTICAS APORTADAS POR EL LIBRO	RASGOS INDÍGENAS
"Yassuna, la hija de la nutria. En los sueños, a medida que transcurrían los años, ella crecía tornándose de infante ágil y larguirucha, en hermosa joven de cabellos negros." (Pg.52) "La joven entonces se le acercó y él pudo sentir la frescura de su cabello, el perfume de flores que la rodeaba y la redondez de su cuerpo." (Pg.52) "Se acercó una joven de largos cabellos y amplia falda que cubría las sandalias que se asomaron ligeramente cuando pasó al lado del anciano y se dirigió con una sonrisa hacia viajero; sus movimientos eran suaves, como los de una palmera al viento envuelta en la música del agua."(Pg 118) "Una mujer de ojos muy negros y mirada transparente, de cabellos recogidos bajo la caperuza de una capa color luz de luna descendió con agilidad del animal." (Pg.129) "Frankelin hizo a un lado su capa color de luna."(Pg. 132)	Si bien en la obra literaria hablan del color del atuendo de Yassuna, no hablan de su posible estética, ni la influencia del pueblo en el que vive la heroína, es por eso que se ha tomado la información que aportan ambas fuentes (libro y-realidad) para diseñar el atuendo de Yassuna. De las anteriores imágenes se toma la forma y largo de las faldas y las marcas en las mismas. Por otro lado las características físicas de Yassuna las aporta el pueblo Tikuna: -Piel dorada no muy oscura. -Ojos rasgados -Ausencia de cejas (las poseen pero son poco pobladas) -Rostro redondo -Leve ausencia de parpados en algunas ocasiones. -Pomulos redondos. -Cabellera sin fleco -Estatura baja -Labios gruesos. -Labios un poco alejados de las fosas nasales. -Nariz chata y horizontalmente amplia.



Finalmente al obtener las Model sheets (Expresiones, turn around), se procede a realizar una pose con paleta de color, en este punto del proceso el investigador ya está completamente familiarizado con el estilo y esto se refleja en el dibujo.

5.7 CONCLUSIONES

A través de la exploración realizada en este trabajo de grado se pudo no sólo evidenciar el proceso necesario para realizar un diseño de personajes, que parte desde el conocimiento teórico del diseño de personajes, la investigación del contexto de la obra y cómo esta puede ser representada, sino también una serie de dificultades que pueden surgir durante el proceso de creación, y que finalmente es el diseñador quien debe encontrar una forma de resolver, de este modo se puede concluir lo siguiente:

1. La investigación del contexto de la obra que se elija para realizar un diseño de personajes es de vital importancia por cuanto aporta información que debe ser atendida con especial cuidado, en este caso el diseño de personajes se consigue en base a diversas etnias indígenas, pero este mismo proceso de investigación debe ser empleado para crear un personaje, independientemente del origen, raza o etnia ya que cada grupo humano posee sus propias características, cultura, costumbres y creencias, elementos que forman la base no sólo del aspecto físico del personaje (apariencia e indumentaria), también de su comportamiento y personalidad.

2. El tipo de adaptación es clave importante para dirigir el proyecto ya que proporciona los elementos que se van a representar (en este caso los personajes) y su criterio de selección, en este caso la adaptación podría haberse abordado en base a la visión/interpretación del investigador, pero se realiza en base a la visión/interpretación del autor, ya que se plantea realizar un diseño de personajes fiel a la obra literaria. Algo que llevó a realizar este tipo de adaptación fue cierta anécdota que se dio al momento de contactar al autor, había cierta duda personal sobre un animal que se menciona dentro de la obra, el Caballo moro lunado de la estipe del guatarato, e la interpretación del investigador/adaptador, y en su propia experiencia, un caballo como lo sugiere su nombre (por que no se proporcionan características físicas más que en su nombre) , moro lunado, sería un caballo negro con marcas en forma de media luna en su cuerpo, pero de acuerdo a la respuesta del auto un caballo moro lunado de la estirpe del guatarato es:

“Un caballo “moro pataconeado” es un caballo “gris” con crines negras y manchas oscuras en forma de “patacón” en las ancas. La estirpe del Guarataro es simplemente el nombre de la finca en el llano, donde los criaban, y Guarataro es el nombre del árbol por el cual bautizaron la finca, que era de un tío mío en Aguazul, Casanare.” Celso Román.

De modo que de haber atendido a la interpretación del investigador respecto a la obra, habría significado perder elementos como este, que le dan sentido a la historia y sólo podían se obtenidos del autor, este caso aplica para cada personaje de la obra.

3. A pesar de la selección los personajes a diseñar gracias a la adaptación, se llegó a topar con ciertas dificultades a la hora de representar la indumentaria, ya que el autor habla de cierta vestimenta que no concuerda con la indumentaria propia de ciertas etnias indígenas, como en el caso de Yassuna, quien crece como indígena Guahibo (a pesar de ser originaria de una etnia Tikuna), quienes actualmente a pesar de haber perdido gran porción de su identidad aborigen, aun emplean en sus festividades atuendos similares a los que usaban en otras épocas y dichas vestimentas no concuerdan con las descripciones de la indumentaria de Yassuna, la cual se describe vestida de falda larga que casi oculta sus sandalias, dicha falda es del color de la luna (plateada), cuando en el contexto real, las mujeres guahibo parecen usar faldas cortas de color paja, pero ya que se planteó realizar una adaptación fiel a la obra original, no se podía contradecir las descripciones exactas que proporcionó el autor en la obra, por eso en este caso se buscó equilibrar o realizar un cruce de información, manteniendo las características entregadas por el autor, pero aplicando parte de la información obtenida de la indumentaria real del pueblo indígena, esto es los símbolos dibujados en sus faldas. Otro ejemplo es el caso del héroe Chaquén, en donde si bien se proporcionan rasgos físicos, no se habla de su vestimenta, en ese caso el

investigador se dio la libertad de aplicar la indumentaria proporcionada por el pueblo indígena embera-katio.

4. Una vez más la verosimilitud es de vital importancia, el autor introduce en su historia algunos elementos que no corresponden al entorno indígena, por ejemplo la aparición de hadas y en la indumentaria de los antagonistas el uso de la cota de malla. Los pueblos indígenas en el territorio colombiano no alcanzaron un dominio del metal al nivel de ciertas culturas europeas de la misma época, es decir, no era posible que desarrollaran una armadura de metal como la que se plantea en la obra de Celso Román, pero a su vez, uno de los antagonistas "El serpiente" perteneció a la etnia Guahibo ubicada en los llanos orientales que se destacan por su dominio del cuero, de este modo las armaduras de los antagonistas no se plantean de metal, pero sí de cuero.

5. Conocer la teoría de creación de diseño de personaje no es suficiente, aplicar los métodos y técnicas de forma práctica es necesario, documentar el proceso ayuda a comprender la importancia de la teoría y la investigación de la historia/contexto de los personajes a retratar, obtener un paso a paso del desarrollo de la creación puede proporcionar una guía o ser aplicado por quien busca realizar un proyecto de características similares.

6. Contar con el apoyo de un especialista en el área a investigar es importante, en este caso un experto en las culturas indígenas, por ejemplo para el desarrollo de los personajes animales se encontró con una posibilidad de representación y a la vez una dificultad, si bien el autor menciona que en la piel de los animales se podían leer ciertos mensajes, esta información sólo podía ser entendida por algunos pocos personajes dentro de la obra, el investigador pretendió entonces representar dichas marcas por medio de tatuajes tribales, pero dado a que los animales no pertenecían a ningún grupo indígena en particular, aplicar dichas marcas podría haber significado un desatino, ya que muchos de estos tatuajes son exclusivos de ciertos miembros de un grupo indígena y varían de etnia en etnia, pero de haber contado con la intervención de un experto, probablemente se habría alcanzado una mejor representación de este aspecto de los animales y también de la indumentaria de los personajes humanos.

REFERENCIAS

Academia: hábitat Sikuani, vivienda para una comunidad seminómada.(2008) Escala,(No 212), 113-121.

Advertising Administration Motion Picture Association of America, Inc.,. (2014).
ADVERTISING ADMINISTRATION RULES. Sherman Oaks, California.
Å rhem, K. (2004). Etnografía makuna. Bogotá, Colombia: Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

Arnheim Rudolf (1976) , El pensamiento visual, Buenos Aires, Editorial PAIDOS IBERICA. página 247

Aperlo, P. (2009). Watchmen: el libro de la película. España: Norma editorial.

Balazs, B., Romaguera i Ramió , J., & Vázquez, E. (1978). El film (1st ed.). Barcelona España
: Editorial Gustavo Gili.

Banco de la república, Museo del oro, Bd (2001). Makuna: la gente del agua. Colombia: Editorial Andes Banco de la república

Blair, P. & Costa García, R. (2008). Dibujos animados. Koln: Evergreen.

Castro, K. & Sánchez, J. (1999). Dibujo animado y animación: Historia y compilación de técnicas de producción (1st ed.). Quito-Ecuador: ABYLA-YALA.

Blanco, L. (1990). Los nuevos caminos de la expresió n. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue.

Castro, K. & Sánchez, J. (1999). Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción. Ecuador: Abya-Yala.

Colmenares Jacqueline (2014). Inventario parcial de cine de animación colombiano.
Cuadernos de Cine Colombiano,(No 20), 136-173.

David Colman, (2010). The Art of Character Design with David Colman Volume I. [DVD].

Dumézil Georges (1977). Mito y epopeya I: la ideología de las tres funciones en las epopeyas de los pueblos indoeuropeos. España: Editorial Seix Barral.

De Vinalesa Padre J. (1952). Indios arhuacos de la Sierra Nevada de Santa Marta. Bogotá: Editorial Iqueima.

Ettedgui, p. & Nuñez Digon, J. (2001). Diseño de produccion y direccion artistica. Barcelona, España: Océano.

González Cruz, I. (2009). El libro perdido de Aristó teles (Estudio de la poética). Madrid: Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia.

Guzmán Alejandro (2014). El flujo de trabajo como relato de la producción animada.
Cuadernos de Cine Colombiano,(No 20), 73-83.

Hanán Díaz, F. and Puerta Duviau, C. (2007). Leer y mirar el libro á lbum. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Hedgpeth, K. and Missal, S. (2006). Exploring character design. Australia: Thomson Delmar Learning.

Hedges, G. (2016). What is concept design? A product development perspective | PTC. [online] Ptc.com. Available at: http://www.ptc.com/cad-software-blog/what-is-concept- design [Acceso el 17 Jul. 2016].

Hutcheon, L. (2013). A theory of adaptation-Routledge (2nd ed.). 2 Park Square, Milton Park, Abingdon: Routledge. recuperado de: http://

seas3.elte.hu/coursematerial/RemportEglantina/Hutcheon,_Linda O'Flynn,_Siobhan- A_theory_of_adaptation-Routledge_(2013).pdf

Iradi Txema F. (2004). Concepto y característica de la imagen - Escalas de Iconicidad. Bilbao. recuperado de http://professors.ites.es/gestion-material/filesGeneric/Escales_iconicitat_(revisat)_PDF.pdf

LEY 1185 DE 2008- Ley de Patrimonio Cultural de la Nación,. (2014). X. CLASIFICACIÓN DE PELÍCULAS PARA EXHIBICIÓN EN SALAS DE CINE - COMITÉ DE CLASIFICACIÓN (pp. file:///C:/Users/kuram/Downloads/NV_agosto_14_ 2014_CAP_X.pdf). Bogotá - Colombia.

Linares Marco J. (2002) El guión: Elementos, formatos, estructuras 6ta edición. México: Pearson Educación.

López Rodríguez, F. (2012). Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés. Revista Comunicación, Volumen I.(Número 10). Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa9/118.Modificaciones_narrativas_en_la_a daptacion_cinematografica_del_comic_japones.pdf

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2004) El cine de Animación. Recuperado de http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf

Ministerio de cultura República de Colombia. (2006). Makuna, gente agua e hijos de la Anaconda Yuca. Bogotá, Colombia. Recuperado de

http://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterización%20del %20pueblo%20Makuna.pdf

Ministerio de cultura República de Colombia. (2006). Embera katío. Bogotá, Colombia. Recuperado de http://observatorioetnicocecoin.org.co/cecoin/files/Caracterización%20del%20pueblo%20Em bera%20Katío.pdf

Ministerio de cultura República de Colombia.(2010) Embera Katio. Bogotá, Colombia. Recuperado de http://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/upload/SIIC/PueblosIndigenas/pueblo_embe r_katio.pdf

Ministerio de cultura República de Colombia.(2010) Embera Katio. Bogotá, Colombia. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterización%20del %20pueblo%20Sikuani.pdf

Morris producciones y comunicaciones (Productor). (2004). Contravía - Emberas 1 (V47), [DVD]. http://www.contravia.tv/espanol/capitulos/2004/Embera-Parte-I#.V4SdY-h6Tb0 Msdn.microsoft.com. (2016). C (Glosario de Visual Studio ALM). [online] Disponible en: https://msdn.microsoft.com/es-es/library/ms242881.aspx [Acceso 17 Jul. 2016].

Pavón, B. (2016). ¿Qué opina el escritor de The Witcher sobre las adaptaciones al videojuego?. [online] Eurogamer.es. Disponible en: http://www.eurogamer.es/articles/2012- 11-08-que-opina-el-escritor-the-witcher-sobre-adaptaciones-videojuego [Acceso el 4 Jan. 2016].

Peralta Alan F. (2006) Soy el análisis de adaptación de Fight club: De Chuck Palahniuk a David Fincher. (tesis de pregrado). Universidad de las Américas Puebla, Cholula, México.

Pinilla, N. & Prado, M. (1996). Parques nacionales de Colombia. Amacayacu, el río de las hamacas. Avianca. El mundo al vuelo, (206).

Rajadell N., Pujol M. & de la Torre S. (2005). El cine un entorno educativo. Madrid España: Narcea.

Raymond, J. (2014). Concept Art: What Is Concept Art And Why Is It

Important?. [online] Artistry in Games. Disponible en: http://artistryin-games.com/concept-art-concept-art- important/ [Acceso 17 Jul. 2016].

Robertson, Scott. Concept Design II. Culver City: Design Studio Press, 2006. 191 p

Rodríguez R. Julio. (2010). Descripción de los elementos constitutivos del dibujo animado a partir del análisis de signos que integran la historieta (pregrado). Universidad del valle.

Rodríguez Martin, M. (2005). Teorías sobre adaptación cinematográfica. El Cuento En Red. Revista Electrónica De Teoría De La Ficción Breve, 12. Retrieved from http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/100_jul_sep_2007/casa_del_tiempo_num 100_82_91.pdf

Salvat Enciclopedia - diccionario. (1971) Tomo 1-12 (1st ed.). Navarra España.

Samper, D., Escobar, M. and Å rhem, K. (2001). Makuna, la gente del agua. Bogotá, Colombia: Banco de la Repú blica.

Sánchez Noriega, J. (2000). De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación. Barcelona: Paidó s.

Sotomayor Sáez V. (2005) Literatura, Sociedad, Educación: Las Adaptaciones Literarias.
Revista de Educación, (No extraordinario 2005), 217-238.

Villafañe Justo (1985), Introducción a la teoría de la imagen, Ediciones Pirámide, Madrid.

La luna de la Payara te mostrará tu origen,
La luna del Venado te enseñará la cautela,
La luna del Águila te llevará a la sabiduría,
la luna del Armadillo te dejará ver la luz en la oscuridad y la luna del Jaguar te permitirá despertar el poder dentro de ti.
Cuando hayas conocido tu comienzo y seas prudente, ilustrado, humilde y fuerte.

Fragmento extraido de El imperio de las 5 lunas

El imperio de las 5 lunas

DISEÑO DE PERSONAJES COMO EXPLORACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

Universidad del Valle

El imperio de las 5 lunas

DISEÑO DE PERSONAJES COMO EXPLORACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

MÁRIA ANDREA JIMENEZ MENA
Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de diseño
Diseño Gráfico
Santiago de Cali
2017