

TESIS COLECTIVA INTERDISCIPLINARIA

facultad de
bellas artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

LIHUÉN

cosa e' mandinga

Título: Lihuén: Cosa e' Mandinga

Tema: Diseño de Personajes en Proyecto Transmedia

Bárbara Winchel Peano

Carrera: Lic. en Artes Plásticas orientación Dibujo

DNI 36222434

Leg. 63893/3

Tel: 02302 636121

e-mail: barbara.winchel@gmail.com

Directora: Lic. y Prof. María Ayelén García

Facultad de Bellas Artes

Universidad Nacional de La Plata

ABSTRACT

Lihuén: Cosa e' Mandinga es un proyecto transmedia, cuya narrativa se presenta a través de tres plataformas, serie web, videojuego y realidad aumentada, las cuales están interconectadas. El mismo está basado en mitos y leyendas populares argentinas, para niños de 5 a 7 años.

En el marco de la tesis colectiva, desarrollamos el primer capítulo de la serie, la aplicación en *realidad aumentada*¹ y un videojuego.

En el caso particular, el presente trabajo de tesis está centrado en el diseño de personajes correspondiente a *Lihuén: Cosa e' Mandinga* en base a las diferencias y similitudes pertinentes a las tres plataformas (serie, videojuego, realidad aumentada). Requiere un trabajo de estudio y análisis con el objetivo de lograr la adecuación de estos a cada plataforma y contexto.

DESARROLLO

El diseño de personajes consiste sobre todo en caracterizar al personaje. Construirlo desde su forma de vestir, los colores, expresiones y accesorios, entre otros detalles, para lograr una personalidad y diseño acorde al relato. Es decir, tratar de desarrollar y bocetar las ideas que van surgiendo a lo largo del proceso, hasta dar con la imagen más adecuada para el personaje.

“Un personaje es un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. [...] Los personajes son la materia prima fundamental con la que contamos para dar forma a nuestra historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado. Ostentan tres dimensiones: física, sociológica y psicológica. [...] Los aspectos **físicos** fundamentales son: el sexo, la edad, la altura, el peso, el color del pelo, de la piel, de los ojos, la postura, la apariencia general y los posibles defectos físicos. [...] Son aspectos **sociológicos**: la clase social, la ocupación, la educación, la vivienda, la religión, la nacionalidad, la raza, la relación con las personas y los pasatiempos. [...] Son aspectos **psicológicos**: la moral, el temperamento, la actitud frente a la vida, cuáles son sus ambiciones, sus frustraciones, sus complejos, sus talentos, sus

¹ *Realidad Aumentada* refiere al uso de un dispositivo tecnológico para combinar visualmente y en tiempo real los elementos físicos y tangibles con aquellos que son virtuales. Un ejemplo sería 'Pokémon GO'.

calidades, cuan grande es su inteligencia”. (Rodolfo Saénz Valiente – 2008 : 64)

Todos los personajes que cohabitan en un film, videojuego, realidad aumentada, es decir en un *relato transmedia*, deben contener una relación y coherencia con respecto a la forma y diseño que definirá su *estilo gráfico*. De manera que posibilite una *unidad artística* en la producción total.

Esta unidad debe considerarse respecto de la totalidad de la obra. En la medida que diseñamos el personaje se va encontrando la manera que sea estéticamente original, no pierda la esencia de lo que se quiere contar, y la premisa del mensaje a transmitir.

La obra está fuertemente condicionada por su contenido visual, por el diseño de su imagen, por lo que las actividades de preproducción² concernientes a la imagen son esenciales para lograr esta unidad.

La preproducción incluye el desarrollo total del guión visual, una primera aproximación a la definición del tratamiento visual, el diseño de los personajes, los elementos de la utilería, los escenarios principales y el diseño del sonido.

En este sentido cabe entender el contexto de la obra total, su temática rodeada de mitos y leyendas rurales, y la postura que tomamos al resignificarlos. Nos basamos en la *leyenda de la luz mala*³ como hilo conductor, situándonos en nuestro propio contexto. De ella surge el nombre de *Lihuén* (que significa luz en mapuche) y la bajada *Cosa 'e Mandinga*⁴ (a modo de referenciar el concepto

² *Preproducción*, en cinematografía, todas las actividades de producción que tienen lugar antes de comenzar el rodaje. En la animación se trata de una etapa generalmente muy extensa, en la que se prepara el guión visual, se graban las bandas de sonido, se diseñan los escenarios y los personajes, y se confeccionan las *bar-sheets*, las Hojas de Cámara y los *layouts*. “Arte y técnica de la animación – Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva” - Ediciones De La Flor - Buenos Aires – Rodolfo Saénz Valiente (2008)

³ En nuestro país el mito de la Luz Mala proviene de los fuegos fatuos, o la resultante del reflejo de la luz de la Luna, en los huesos de vacas muertas en el campo. Consiste en la aparición nocturna de una luz brillante que flota a poca altura del suelo. Esta puede permanecer inmóvil, desplazarse, o en algunos relatos, perseguir a gran velocidad al aterrizado observador. Para los paisanos la luz mala procede de un alma que se halla en pena por cualquier motivo o porque hay un tesoro escondido, dicen que rezando por ella la luz no los sigue, que es a lo que tienen miedo.

⁴ *Cosa e Mandinga*, en apariencia proviene de un léxico gauchesco místico. Sin embargo, su origen surge en la época colonial del Río de La Plata, en referencia a la población negra y el ocultamiento de la esclavitud. Esta frase que remite al diablo negro es estigmatizante y un hilo conductor en la esencia de la discriminación en nuestro territorio.

Artículo digital Las raíces negras de Argentina: “Cosa e’ mandinga, Luis Bel.
<https://www.laizquierdadiario.com/Las-raices-negras-de-Argentina-Cosa-e-mandinga>

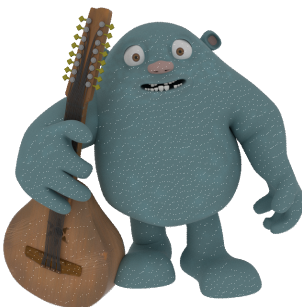
sudamericano de aquello que no tiene explicación lógica).

En mi caso, parte de la tesis fue la labor tanto del diseño de los personajes como de su homogeneización estética, debido a que no todos fueron creados de cero por mí. Parte del equipo de trabajo⁵ realizó una serie de bocetos de algunos personajes, los cuales yo me encargué de tomar y resignificar, en base al diseño de los demás personajes, enmarcándolos dentro del estilo establecido por nuestra Directora de Arte Carla Sophie Tapparo. Este tiene un tratamiento estético y narrativo basado en la esencia del *Realismo mágico*⁶, en una impronta ágil y amena, con un tono de comedia y fantasía que permita entretener y a la vez generar ilusión y sueños en quien mire la serie.

Lihuén: Cosa e' Mandinga contiene los siguientes personajes:



LIHUÉN. Es la luz de Kuyen (luna en mapuche). Brilla más fuerte por las noches y tiene dos de los poderes más fantásticos; dar vida y volver realidad los más profundos deseos. Es un ser valiente, un poco caprichosa, muy curiosa y su ternura te hace sonreír.



SAMUEL. Es una criatura de campo. Gordito, azul, de ojos y manos grandes. Ama la música, la percusión y su bandurria. Le encantan las travesuras y jugar a atrapar a las Aluminé. Es un poco atolondrado y odia el silencio, es por eso que golpetea cada cosita que encuentra, sobretodo su gran panza azul, creando melodías.

⁵ Quienes trabajamos en esta tesis colectiva conformamos un grupo aún más grande, el cual lleva más de un año de labor. Parte de él son Alejandro Antón, Licenciado en Artes Plásticas y Pablo Andrés Meilán, también participantes en el diseño de algunos personajes.

⁶ El Realismo mágico es un género literario de amplio alcance artístico surgido a mediados del siglo XX, se caracteriza por la inclusión de elementos fantásticos en la realidad, profundizando lo mágico que hay en ella. Una de sus características es la búsqueda e identidad Latinoamericana, en contraposición con la europea. "El realismo mágico latinoamericano le dio voz a los que no la tenían, a aquellos pueblos olvidados y recónditos de los atractivos países de América, marcados por la conquista a nivel económico y político pero fieles a sus raíces más profundas". Danisa Andrea Pérez - El Realismo Mágico. Artículo digital En Revista El Sur <http://revistaelsur.com.ar/nota/289/El-realismo-magico> (2017: s/n)



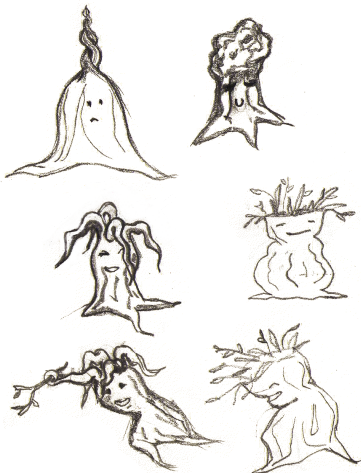
EL TUCU MANDINGA. Él no es el malo que todos creen que es. Es un ser que ha estado escondido reflexionando sobre cómo despertar a su comunidad. Sensible, un poco torpe, misterioso, tímido y de gran corazón. Siempre lleva con él su bastón para encontrar los verdaderos caminos.



LAS ALUMINÉ. Son pequeñas gotitas de luz que se mueven como hojas en el viento. Delineadoras de caminos, compañeras, reflexivas. Protectoras de las distintas criaturas mágicas especialmente de Lihuén.



LA MUERTE. Él es amante de las redes sociales, ve sólo lo que ellas le muestran. Es súper canchero, hipster, medio hippie chic. Usa su teléfono celular para teletransportarse a través de una selfie con flash junto con su “guadañaselfie”.



LOS ÜLS. Son los antepasados del Tucu Mandinga, aunque ellos aún no lo saben porque se han transformado en pequeños tronquitos de árboles. Traviesos y protectores de los bosques del sur. Juegan y se divierten con todos los que quieran atravesarlos. Les gusta la música y la poesía.



YATINA. Ella viene del valle de la luna. Es una pequeña dragona de piedra con alma de mascota. Tiene dos súper poderes; sus estornudos se convierten en mapas hechos de fuego (“mapafuegos”) y cuando uno está perdido, sus ojitos se desvían mostrando la dirección por dónde ir.



GUALICHA. Ella es una vasija que contiene la sabiduría ancestral. Es la protectora de las salinas, cuenta la leyenda que para cruzarlas debes dejarle una pequeña ofrenda si no, con su nube puede convertirme en sal. Esa nube, además, cuenta historias.



KURURUS. Creados por el TUCU utilizando la magia de LIHUÉN, contruidos a partir de los elementos que se encuentran en cada espacio -Norte, Sur, Litoral-. Por ejemplo los del Norte se construyen con elementos de la tierra rojiza, cactus, y otras plantas propias del espacio. Los del Sur de la misma manera, tienen otro tipo de plantas que les dan origen, así como también contienen hielo y rocas. En los del Litoral vemos la diferencia en la flora, los colores son más saturados, abarcan tierra húmeda y flores vistosas.
Son malvados pero torpes.

En el diseño de los personajes se aplican tanto tratamientos 3D como 2D y se busca la integración de ambos. Se conectan desde el trazo, el tratamiento de texturas, el diseño de los rasgos. Conservan relación con los espacios (escenarios), y la influencia de los colores correspondientes a cada uno. A su vez se emplea simbología aborígen, como la que aparece en el diseño de la máscara del Tucu Mandinga, o aquellas referencias tomadas de la cerámica andina del noroeste

argentino aplicadas en el diseño de Gualicha. Estas hacen al relato que se quiere manifestar, en el que resignificamos tanto leyendas como aspectos culturales locales, llevándolos a una suerte de universalidad en la que puedan ser comprendidos por quienes sean ajenos a estos aspectos culturales.

Una condición fundamental al momento de definir el estilo gráfico para el diseño de los personajes es la de tener definido el público a quién va dirigido el producto final. Por lo tanto fue tarea crucial la evaluación de estos espectadores. Esto también fue parte del proceso, a partir del cual todos logramos ver la relevancia de esta clasificación, que puede resultar un poco arbitraria de a momentos, o demasiado acotada, pero es útil y permite prever en mayor medida el resultado final.

Fue así que en un inicio la franja etaria abarcaba un público de 4 a 9 años y eso se redujo a 5 y 7 años (aunque no quiere decir que no les pueda gustar a niños más grandes o más pequeños). Para lograr esta delimitación recurrimos a una serie de entrevistas a niños habituados a diferentes contextos (urbanos a rurales), obteniendo válida información sobre su acceso a las diferentes tecnologías y a distintos contenidos audiovisuales.

Una vez definida la audiencia pudimos advertir cómo ciertos personajes no se correspondían a estas edades (5 a 7 años), porque tenían demasiados detalles, o diseños muy complejos. No siempre hay un patrón que se tenga que seguir, pero hay algunas consideraciones a tener en cuenta al momento de dirigirse a un público infantil.

Por este motivo es de suma utilidad observar series infantiles que son muy vistas al día de la fecha y poder hacer una discriminación de ciertos factores. Suelen dominar las formas simples y blandas, y los colores planos. El tamaño de los personajes acostumbra ser de *tres* (o incluso dos) *cabezas*⁷, dotándolo de una gracia más desenfadada y simpática. A modo de ejemplo tomé *Medialuna y los reinos de las piedras mágicas* de Mariano Vidal (fig. 1), y *Peppa Pig* de Mark Baker

⁷ *Tres cabezas*, tiene que ver con el módulo a partir del cual se mide la altura del personaje. El módulo es la altura de la cabeza, por lo tanto calculas la altura de la figura en relación a la de su cabeza. En este caso el personaje mediría tres veces la altura de la suya.

y Neville Astley (fig. 2).



Fig. 1. Mariano Vidal: *Medialuna y los reinos de las piedras mágicas*, 2012.

Personajes de la serie realizada por Mariano Vidal

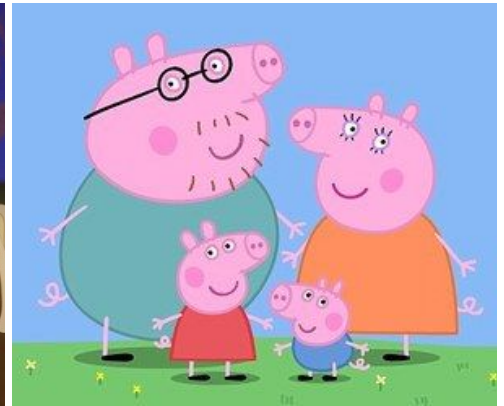


Fig. 2. Mark Baker y Neville Astley: *Peppa Pig*, 2004.

Personajes de la serie realizada por Astley Baker Davies Ltd

En la Fig. 1 destacamos esta proporción de las *tres cabezas* y el trabajo de las formas, son curvas en general, con colores saturados. El vestuario de los personajes es más complejo que el aplicado en nuestro trabajo, pero es destacable la simbología aborígen presente.

En la Fig. 2 la proporción se reduce a *dos cabezas*, las figuras son más simples, aplican tintas planas y colores pastel. La edad del público al que está dirigida la serie es menor que aquel al que nos dirigimos nosotros con nuestro producto. Esto se puede distinguir por el tratamiento de los colores y formas tanto de los personajes como de los fondos cuya complejidad es menor.

Por todo esto los personajes transitan importantes cambios hasta llegar a la versión final y en este camino es elemental que se puedan animar sin dificultad y que puedan expresar a través de sus acciones y movimientos lo que se espera de ellos. Es decir, se trata de lograr un equilibrio entre un buen diseño que permita ser animado y a su vez que tenga un atractivo.

El diseño de personajes no se acota a la tarea de dibujar cada figura, sino que debe lograr otorgarle a cada una su personalidad. Se plasma de esta forma

externa, y en base a sus acciones, la identidad, carácter y características del mismo.

Así, desde la síntesis última que se desprende de todos los factores presentes en la composición, se conforma el *estilo*, siendo este producto de la unificación e integración de las decisiones tomadas.

En lo que respecta al videojuego hay una pregunta importante que debemos hacer, ¿qué diferencia los personajes de videojuegos de los de otros medios?

“Si examinamos los personajes de ficción en varios medios, uno al lado del otro, se hacen evidentes algunas diferencias con respecto a determinados aspectos.

- Mental → Físico. Los personajes de las novelas están involucrados en profundas luchas psíquicas. Los personajes de las películas están involucrados tanto en luchas emocionales como físicas. Finalmente, los personajes del juego están involucrados en conflictos que son casi enteramente físicos (el jugador piensa por ellos).
- Realidad → Fantasía. Las novelas tienden a ser muy basadas en la realidad; las películas tienden a arraigarse en la realidad, pero a menudo empujan hacia la fantasía, y los mundos del juego son casi completamente situaciones fantásticas.
- Complejo → Simple. Por una variedad de razones, la complejidad de las tramas y la profundidad de los personajes disminuye gradualmente a medida que pasamos de las novelas a los juegos. “ (Jesse Schell, 2008: s/p).

El proceso trabajado abarcó una primera etapa (Preproducción) de bocetado de cada personaje y el desarrollo de los *model sheets*⁸, para teaser, primer capítulo y videojuego; así como las reuniones periódicas con las distintas áreas del equipo.

Una vez definido esto, en la siguiente etapa (Producción) los diseños de cada personaje, pasaron a ser animados y modelados 3D.

En la última etapa (Posproducción), se realizó la integración 2d con 3d. Aquí existió la posibilidad de corregir y modificar el balance de color y la apariencia de todo el proyecto.

Al momento de bocetar cada personaje fue crucial la definición que nuestra

⁸ *Model Sheet* u hojas de personaje, en ellas se dibuja al personaje en varias vistas; frontal lateral, en ¾ y de espaldas, pudiendo añadir hojas de referencia adicionales con detalles de las manos, complementos de la ropa, expresiones de la cara y poses variadas. Estas hojas sirven para que todos los artistas dibujen al personaje de la misma manera, con las mismas proporciones, estilo, etc.

guionista Denise Gay hizo de cada uno de ellos. Sin embargo, se genera una labor simbiótica entre la guionista y mi trabajo, ya que desde posibles acciones que yo me imaginaba de cada personaje y las expresaba a través de dibujos, a ella se le ocurrían nuevas ideas sobre la personalidad de estos e incluso sobre el desarrollo de los mismos en el transcurso de la historia. Así es que se fue generando y complejizando la trama de las personalidades de cada uno y con ello sus apariencias.

Esto se puede apreciar en la siguiente secuencia (fig.3), en la cual se los ve a Lihuen y Samuel interactuar. A partir de estos bocetos Denise construyó desde el guión una escena en la que se consigue ver esta dinámica.



Fig. 3. Bocetos de Samuel y Lihuen.

Ellos adoptan formas blandas y transmiten dulzura, esto no es una propiedad invariablemente necesaria, es decir, no siempre las formas blandas dan este aspecto infantil y divertido. Sin embargo en esta ocasión coincide y funciona.

Todos los personajes partieron de primeros bocetos hechos en lápiz, luego realicé pruebas de color en Photoshop, para finalmente pasarlos a 3D, o como sucede con las Aluminés (fig.4), vectorizarlas, tomando otro carácter su color y

textura.

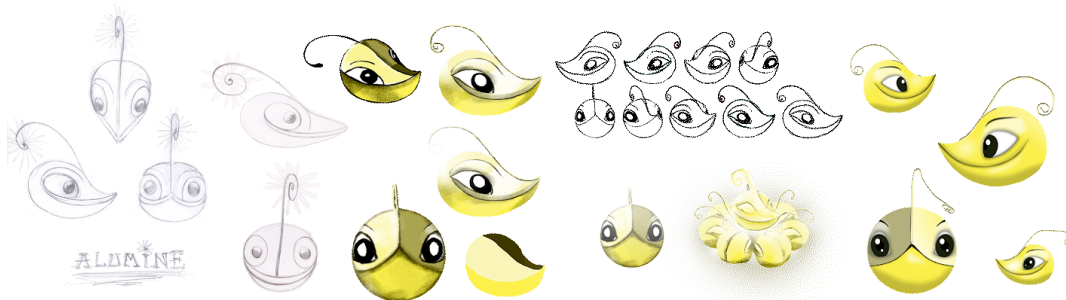


Fig. 4. Evolución del diseño de las Aluminés.

Antes mencioné la labor de homogeneizar y definir los diseños en base a *concepts*⁹ realizados por otros compañeros del equipo. Esto sucedió con la mayoría de los personajes. Tanto Samuel como el Tucu y Yatina es en los que menos intervine, me limité a supervisar su desarrollo, sugerir algún cambio y dibujarlos realizando alguna acción que permitiera visualizarlos en movimiento. Por otro lado, en lo que respecta a las Aluminés, La Muerte, Gualicha y Lihuen tomé como punto de inicio los bocetos de mis compañeros pero los rehice, dándole un estilo en común, a partir de mismos trazos, formas y colores. Lihuen, por otro lado, no tenía cara en un principio, era sólo una bolita de luz, por lo que la intención de encontrarle los rasgos más adecuados conllevó una búsqueda de pruebas, especialmente al momento de ser animada debido a que los diseños funcionan de otra manera al entrar en movimiento. En cuanto a los Üls y Kururus me encargué de su diseño desde sus primeros bosquejos.

Así como se divisa en la fig.4, voy a disponer una secuencia de imágenes en las que se distingue la transformación de aquellos personajes que partieron de los *concepts* de mis compañeros.

⁹ Concept art (se traduce literalmente como 'arte conceptual' o 'arte de concepto') es la denominación que se le otorga a aquellas ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic antes de que se realice en el producto final.



Fig. 5. Primeros bocetos a lápiz de Gualicha, adaptación digital de los mismos, y sus pruebas de color correspondientes.

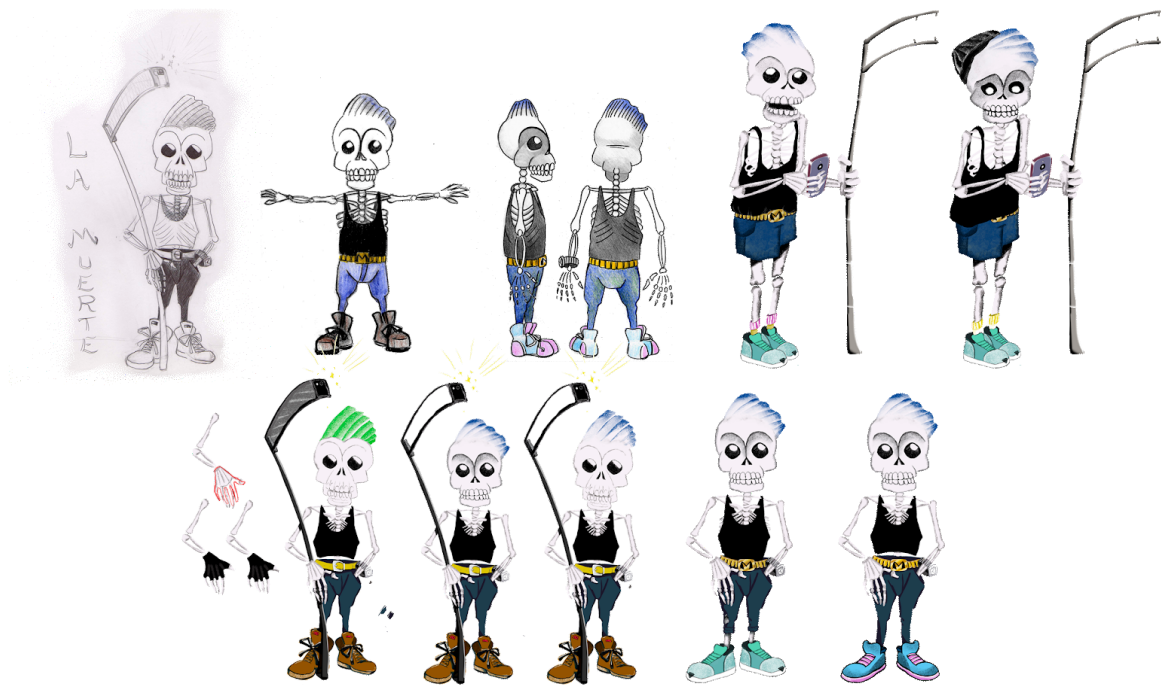


Fig. 6. Primeros bocetos a lápiz de La Muerte, adaptación digital de los mismos, y pruebas de forma, color y vestuario correspondientes.

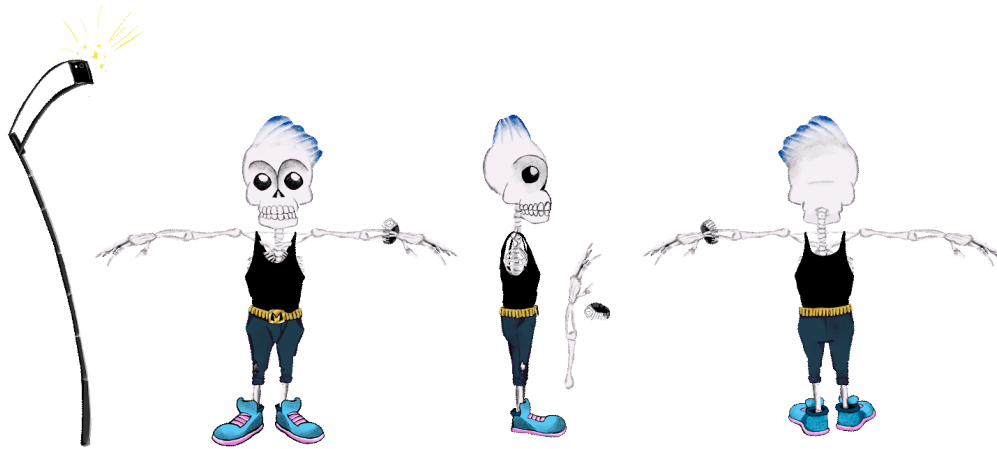


Fig. 7. Model sheet de La Muerte

El diseño final de los personajes está sujeto a posibles modificaciones, ejemplo de ello es el diseño de los Ûls que no pasaron de la primer etapa del bocetado. Esto se corresponde a una gradación de prioridad que hay por sobre cada personaje. En consecuencia se puede observar que Samuel, Lihuen, las Aluminés y el Tucu son los que primero aparecen¹⁰ y mayor desarrollo tienen desde un principio. No obstante, esto no los libra de posibles modificaciones.

CONCLUSIONES

El diseño de personajes de un proyecto transmedial es un proceso que abarca singularidades propias de la animación, el videojuego y la realidad aumentada. E implica como tal un desafío especial en el contexto en el que nos encontramos como equipo y en el marco concreto de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Este trabajo propone un recorrido por las diferentes problemáticas y posibles soluciones que se fueron desarrollando para completar la realización del proyecto. De manera tal que no pretende concluir una

¹⁰ En el marco de la tesis, nosotros creamos el capítulo 1 de la serie, el videojuego y la realidad aumentada. Pero la aparición de cada personaje se refleja solo en la realidad aumentada, la razón de esto deviene de que el desarrollo de los demás personajes ocurre en los posibles siguientes capítulos, los cuales ya tienen su guión correspondiente. En este primer capítulo se presentan Samuel, Lihuen y las Aluminés. Lo mismo sucede en el videojuego, exceptuando a Lihuen, quien aparece simbolizada a través de esencias.

búsqueda, si no por el contrario, darle apertura a nuevos interrogantes que invitan a seguir haciendo y pensando en relación a la construcción de conocimiento situado en nuestros campos disciplinares específicos. El diseño de personajes para ser animados tiene una historia extensa y desarrollo internacional, pero cabe también convocar una investigación desde una perspectiva situada. Como tal, creo que a todos en el equipo de trabajo nos sucedió que, si bien hay antecedentes de producciones locales, claro, al momento de encontrarle un marco teórico a la tesis nos vimos con la dificultad de que la mayoría de los textos tenían una perspectiva diferente. Es decir, planteaban grandes producciones, que contienen una discriminación muy específica de roles y un copioso caudal laboral, particularidades con las que no contamos. En mi situación particular, el diseño de personajes conforma un rol específico del que se hace cargo una persona o equipo. Por mi parte, tuve también que suplir otros roles, al igual que mis compañeros, tanto los tesisistas, como el grupo completo con quien venimos trabajando hace más de un año. Entonces considero que se requiere de nuevos profesionales que aporten a pensar ese campo tomando como eje las problemáticas concretas de nuestros modos de producción y nuestras posibles estéticas, que habiliten nuevas investigaciones artísticas y conceptuales que sustenten teóricamente nuestras prácticas.

Por nuestra parte es importante para poder analizar la metodología utilizada en el flujo de trabajo partir de la conformación del equipo interdisciplinario, el trabajo colectivo y las limitaciones del equipamiento técnico. Todo el proceso nos sirvió para conectarnos y unirnos como personas. Sostenernos en la confianza de unos a otros, tener claro los objetivos como grupo, apoyándonos en lo afectivo, con consultas y aportes creativos. Esto implica que cada uno se sienta autor y vea plasmada sus ideas en algo concreto y tangible. El reconocimiento del otro no sólo se denota en el discurso audiovisual, sino en el trabajo colectivo e interdisciplinario que transforma la construcción de relatos situados e identitarios. También creo que en el trabajo en conjunto se pueden nutrir todas las disciplinas, al generar una obra teniendo en cuenta que será modificada por un otro, negociando con la realidad material de los tiempos y tecnologías presentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Corona Rodríguez, José Manuel (2016). ¿Cuándo es transmedia?: Discusiones sobre lo transmedia (I) de las narrativas. Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes, vol. 14, núm.1. México

Cowan, Finlay (2006) – “Drawing and Painting Fantasy Worlds”- Taschen - Singapur

Loomis, Andrew (2005) - *Successful Drawing* - 1951. Versión castellana de Rodolfo J. Walsh - *Dibujo Tridimensional* - 1a ed. - Lancelot - Buenos Aires

Saézn Valiente Rodolfo (2008) –“Arte y técnica de la animación – Clasica, corpórea, computada, para juegos o interactiva” - Ediciones De La Flor - Buenos Aires

Schell, Jesse (2008) -*The Art of Game Design, A Book of Lenses* - Elsevier/Morgan Kaufmann - Amsterdam

Williams, Richard (2009) - *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Computer, Stop-motion, Games and Classical Animators*, Faber and Faber, 2002 (expanded edition 2009, adding 'Internet' to the subtitle)

ANEXOS

GUALICHA

Investigación de cerámica andina, inspiracionales para el diseño de Gualicha:

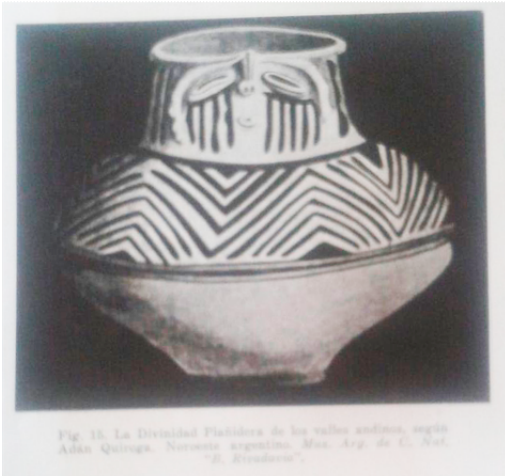
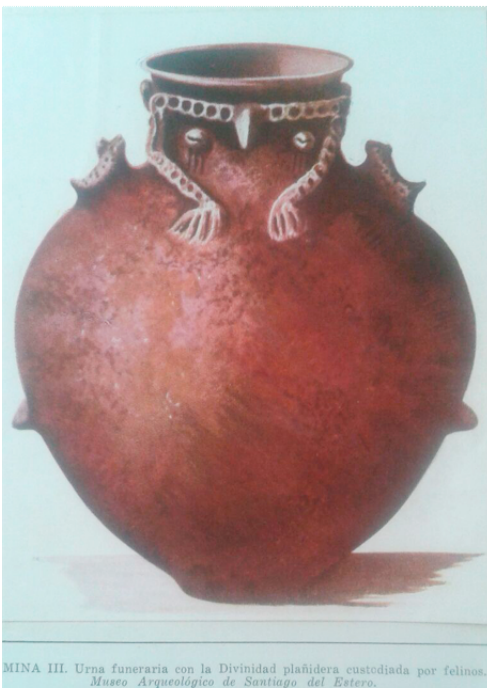


Fig. 16. La Divinidad Plañidera de los valles andinos, según Adán Quiroga. Noroeste argentino. Mus. Arg. de C. Nat. "B. Rivadavia".



MINA III. Urna funeraria con la Divinidad plañidera custodiada por felinos. Museo Arqueológico de Santiago del Estero.

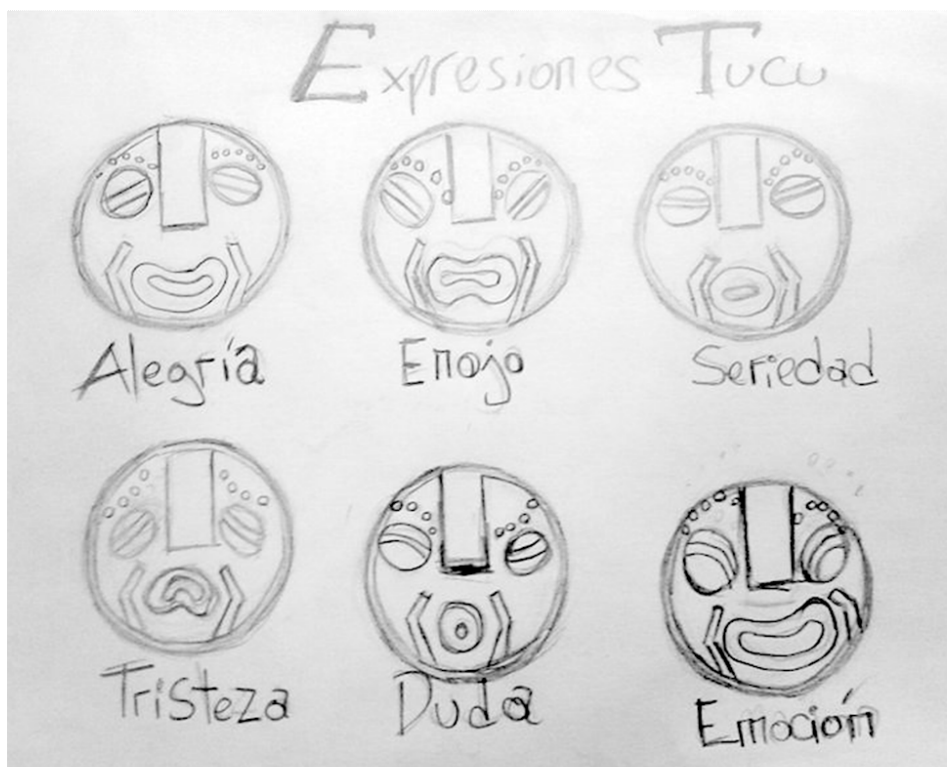


TUCU MANDINGA

Investigación de máscaras, inspiracionales para el diseño de la máscara del Tucu Mandinga:



Primeros bocetos a lápiz del Tucu Mandinga y sus expresiones:



Pruebas de color:





Alegria



Enojo



Seriedad



Tristeza



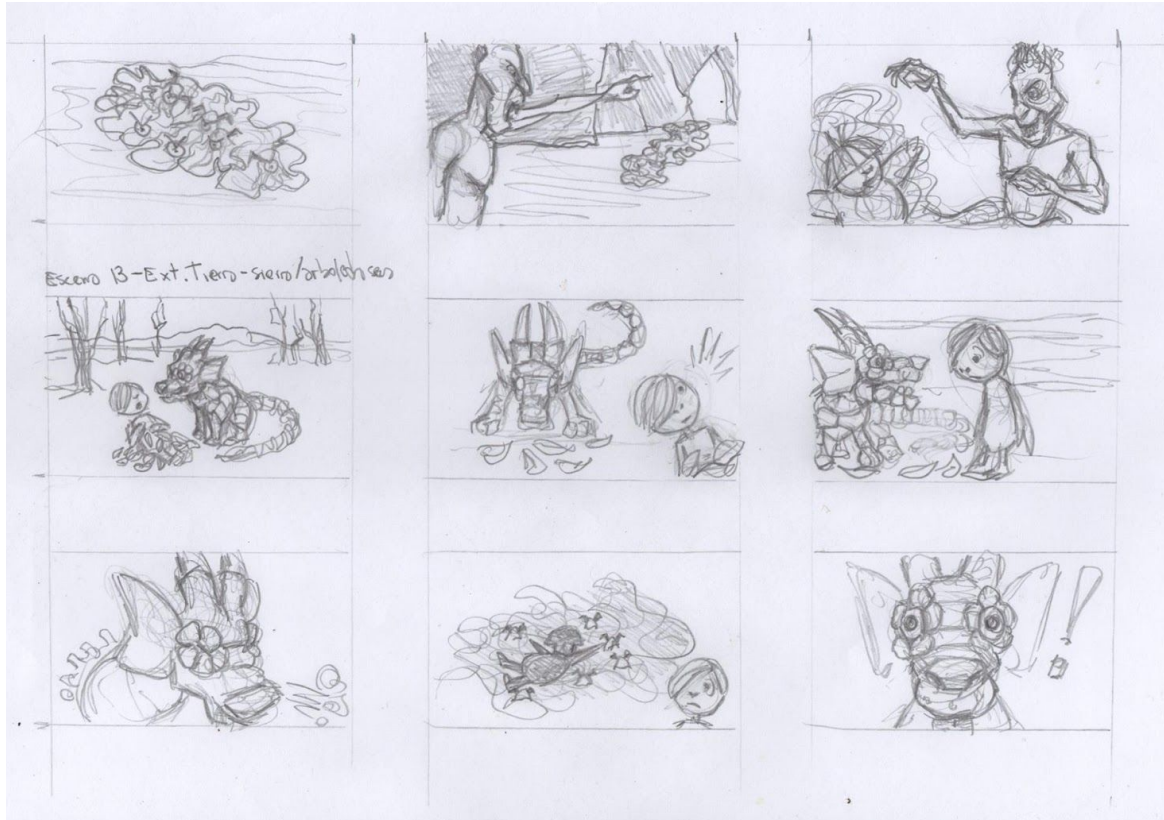
Duda



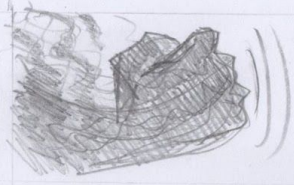
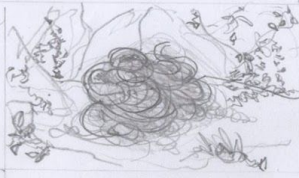
Emoción

YATINA

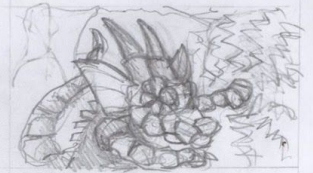
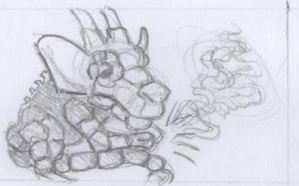
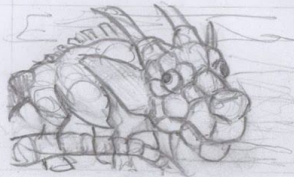
Primeros bocetos a lápiz y pruebas en storyboard:



Escena 8 - Int. - Tierra / Submundo I Kun



Escena 9 - Int. - Ingreso de Tierra / Valle



SAMUEL

Primeros bocetos a lápiz y su modelado en 3D:



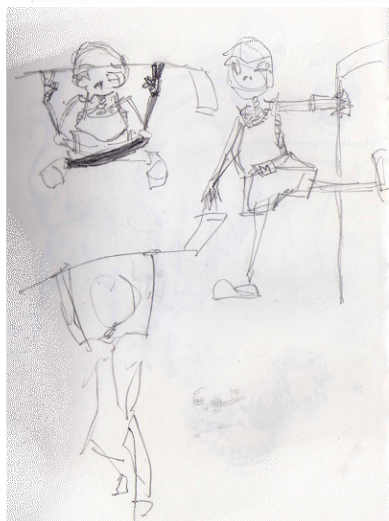
BANDURRIA

Dibujo digital 2D:

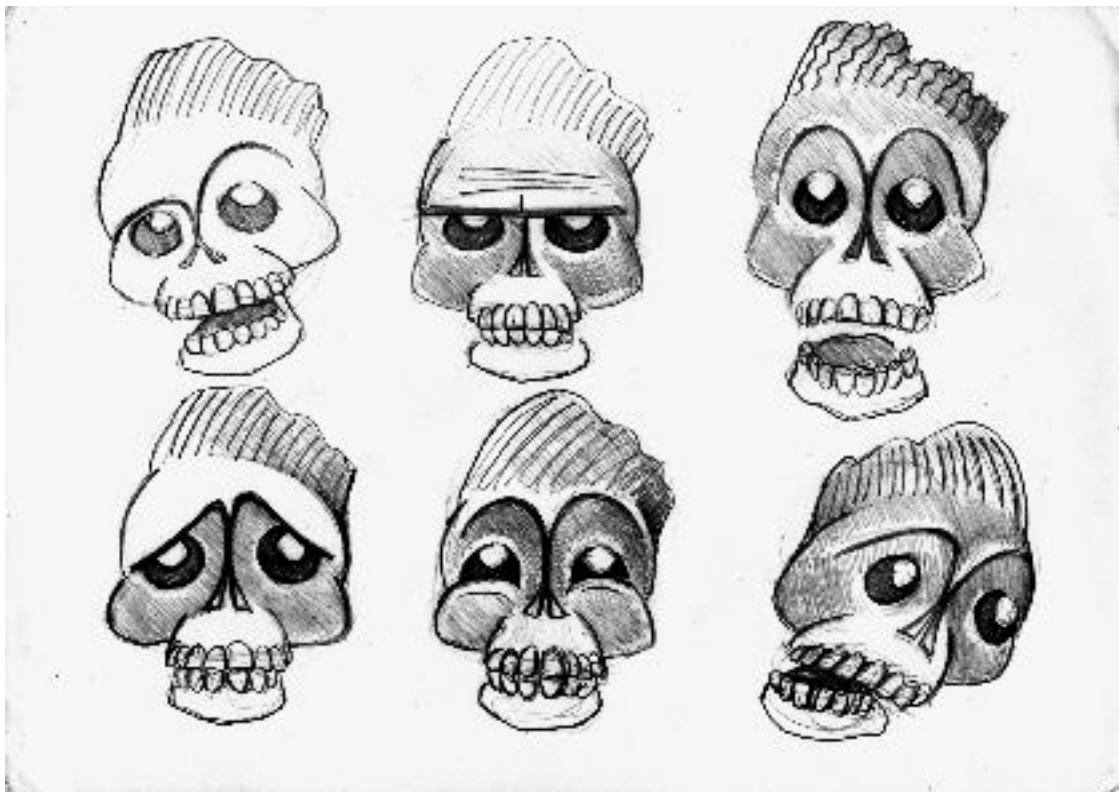


LA MUERTE

Primeros bocetos a lápiz:



Expresiones faciales en lápiz:



—