



IKRISTA

JUAN JOSÉ GUZMÁN RAMÍREZ

GLORIA INÉS VÉLEZ

Ikrista

Juan José Guzmán Ramírez

Gloria Inés Vélez

Proyecto de Grado

Proyecto creativo de carácter audiovisual

Asesor

Iván José Sierra

Universidad de La Sabana

Facultad de Comunicación

Comunicación Audiovisual y Multimedios

2023

Enlace Capítulo Piloto;

Vimeo: <https://vimeo.com/890462091?share=copy>

Enlace de respaldo: <https://youtu.be/nMbbtsXSa5c>

1. Index

1. Index	4
2. Resumen	6
3. Abstract	6
4. Introducción	7
5. Ficha Técnica	9
5.1. Sinopsis	
6. Objetivos	11
6.2 Objetivos específicos	
7. El género de Fantasía en Colombia.	12
8. Justificación	20
9. Estado del arte	22
10. Biblia de la serie	39
10.1. Personajes	
10.1.1.1. Principales	
10.1.1.2. Secundarios	
10.2. Historia general	
10.3. Geografía	
10.4. Cultura y sociedad	
10.5. Lenguaje	
10.6. Economía	
10.7. Creencias	
10.8. Recursos naturales	
10.9. Tecnología	
10.10. Artefactos	
10.11. Arquitectura	
10.12. Divinidades	
10.13. Flora	
10.14. Fauna	

10.15.	La resistencia	
10.16.	La SOMAN	
10.17.	Vlinder	
10.18.	Marca de Atsva	
10.19.	Capítulos	
10.20.	Propuestas	
10.20.1.	Propuesta de Dirección	
10.20.2.	Propuesta de foto	
10.20.3.	Propuesta de Sonido	
10.20.4.	Propuesta de Montaje	
10.20.5.	Propuesta de Arte	
11.	Capitulo piloto	138
11.1.	Guion	
11.2.	Storyboard	
11.3.	Documentación	
11.4.	Presupuesto	
11.5.	Plan de rodaje	
11.6.	Flujo post- producción	
11.7.	Resultados	
11.8.	Distribución	
12.	Conclusión	163
13.	Referencias.	165
14.	Filmografía.....	169
15.	Anexos	170
15.1.	Anexo 1	
15.2.	Anexo 2	
15.3.	Anexo 3	
15.4.	Anexo 4	
15.5.	Anexo 5	
15.6.	Anexo 6	

2. Resumen

Ikrista es un proyecto audiovisual de carácter creativo que propone una serie de fantasía colombiana y desarrolla la producción de su capítulo piloto. El trabajo inicia con la exploración del género de fantasía en el contexto colombiano, haciendo énfasis en la escasez de proyectos en este estilo a nivel nacional. Consecuentemente, se abarca la biblia de la serie, creando así un universo coherente que incluye las leyes que lo rigen junto con su geografía, historia, política y cultura. Además, se desarrollan propuestas específicas con respecto a la dirección, fotografía, sonido, montaje y arte, otorgándole así una identidad única y distintiva a la serie. Finalmente, se detalla el proceso llevado a cabo en las diferentes etapas de producción del capítulo piloto, culminando en la materialización visual y narrativa de la visión creativa de Ikrista."

Palabras claves: Serie de fantasía, Colombia, episodio piloto, Fantasía maravillosa, construcción de mundo, carácter creativo.

3. Abstract

Ikrista is a creative audiovisual project that proposes a Colombian fantasy series and develops the production of its pilot chapter. The work begins with the exploration of the fantasy genre in the Colombian context, emphasizing the scarcity of projects in this style at the national level. Consequently, the bible of the series is covered, thus creating a coherent universe that includes the laws that govern it along with its geography, history, politics and culture. In addition, specific proposals are developed with respect to direction, photography, sound, editing and art, giving the serie a unique and distinctive identity. Finally, the process carried out in the different stages of production of the pilot chapter is detailed, culminating in the visual and narrative materialization of Ikrista's creative vision.

Keywords: Fantasy series, Colombia, pilot episode, marvelous fantasy, world-building.

4. Introducción

El presente proyecto, denominado Ikrista, propone una serie de fantasía colombiana y desarrolla la producción de su capítulo piloto. El proceso inicia con una investigación exhaustiva del género propuesto, sentando las bases para el diseño de los elementos de preproducción necesarios que permitieron la elaboración de la serie y la producción del capítulo piloto.

Durante la fase inicial de investigación, se explora a fondo el género fantástico y su progreso en el contexto colombiano, teniendo en cuenta los diversos factores que han afectado su evolución. Además, se explora el concepto de la fantasía maravillosa. Seguidamente, se reflexiona sobre la ausencia de este tipo de contenido en el país y se subraya la relevancia del proyecto planteado en el ámbito audiovisual colombiano.

El proyecto es elaborado con el género fantástico con el fin de ilustrar la realidad colombiana en tres diferentes aspectos: primero, abordando aspectos sociopolíticos; luego, explorando la geografía del país; y finalmente, adentrándose en su historia de violencia. Esta serie se presenta como una alegoría de las experiencias vividas en estas dimensiones en Colombia. No busca establecer una similitud directa con el país, sino que opta por una representación táctica más que literal, permitiendo así mantener la fidelidad al género de fantasía al concebir un mundo completamente nuevo. Este enfoque culmina en una perspectiva única, diferente de las representaciones convencionales que se encuentran en otras series y novelas nacionales, gracias a la flexibilidad inherente al género elegido.

Partiendo de lo anterior, se inicia la creación de un universo integral y coherente para llevar a cabo el capítulo piloto. En este sentido, se desarrolla una biblia de la serie que abarca las diversas leyes que rigen en este mundo ficticio, así como sus aspectos geográficos, históricos, políticos y culturales. Paralelamente, se da vida a los personajes que desempeñarán un papel central en la trama, junto con la conceptualización de los episodios de la primera temporada. En este proceso,

se formulan propuestas concretas en las áreas de dirección, fotografía, sonido, montaje y arte, desarrollando así el look and feel de la serie.

Se concluye el proyecto con la elaboración del capítulo piloto, que abarcó las distintas fases de producción: desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución. Este proceso ha posibilitado la materialización del universo narrativo previamente concebido. En consecuencia, Ikrista ofrece una mirada distinta y novedosa en el ámbito audiovisual colombiano, divergiendo de las narrativas convencionales que predominan en el país. Esta singularidad aporta una nueva dimensión al panorama creativo nacional.

5. Ficha técnica

Título Proyecto: Ikrista

Género: Fantasía, drama. Acción

Formato: Serialized

Duración Capítulos: 25 - 40 minutos

Número capítulos temporada 1: 8 capítulos.

Audiencia Objetiva: Jóvenes latinoamericanos, con edades entre 17 y 25 años, estudiantes, con inclinaciones Geeks.

Tagline: El camino al infierno este pavimentado de buenas intenciones.

Logline: Una joven de la resistencia busca la ayuda del gobierno para proteger a su gente en las montañas. El resultado es una sorpresa para todos.

Storyline:

Melanit Mons, una joven de la resistencia busca desesperadamente la intervención del gobierno para proteger a su comunidad de la SOMAN, una mafia que opera en las montañas. En su camino por pedir ayuda conoce a muchas personas que le enseñan que el mundo es más complejo de lo que ella piensa. Sin embargo, ella persiste y empieza a alterar el estatus quo del gobierno, desencadenando consecuencias inesperadas tanto para ella como para su comunidad.

5.1. Sinopsis

Melanit Mons, una joven integrante de la resistencia lidera a su división en una arriesgada travesía hacia Vlinder, la capital de Ikrista, en busca de apoyo para enfrentar a la SOMAN, una mafia que opera en las montañas. En el transcurso de su viaje, un ataque de la SOMAN resulta en la desaparición de su división, pero Melanit logra sobrevivir y es rescatada por Timnat, un campesino de la zona, siendo él consciente de la indiferencia gubernamental hacia los forasteros, le advierte que al gobierno no le interesa mucho los asuntos de los afuerinos. Las heridas de Melanit la dejan inmobilizada, forzándola a permanecer un tiempo con Timnat, quien desarrolla un afecto hacia ella y trata de retenerla. Sin embargo, una vez recuperada, Melanit decide seguir hacia la capital, determinada a buscar la ayuda necesaria para su comunidad.

En Vlinder, Melanit se enfrenta a la cruda realidad de que el Concilio, compuesto por las influyentes familias gobernantes Bosszu, Gier y Stolz, solo se preocupa por los asuntos de las clases altas, generando una marcada desigualdad en la ciudad y en todo el país. La corrupción, avaricia y clasismo exhibidos por estos líderes son evidentes para todos los habitantes de Vlinder. A pesar de su esperanza de ser escuchada, Melanit se topa con la desalentadora indiferencia de los líderes superiores, confirmando así las advertencias previas de Timnat sobre la falta de interés gubernamental en ayudar a quienes están fuera de los círculos privilegiados.

Esto provoca que ella se involucre en una revolución en la ciudad liderada por Benedict Booth. Melanit sirve de inspiración y motivación para que se inicie un cambio dentro de la capital, confiando plenamente en las buenas intenciones de Booth para mejorar Vlinder y brindándole su apoyo incondicional. No obstante, pronto se percatará de que respaldar a Booth desencadenará más violencia en las montañas. Junto con sus amigos, se esfuerza por detener esta espiral de violencia, pero la situación empeora cuando la SOMAN toma medidas drásticas contra las nuevas políticas, provocando una respuesta aún más violenta por parte del estado. Todo esto la llevará a ser separada de sus amigos y quedarse sola, regresando así a aquel campesino que ya la rescató una vez.

6. Objetivos

6.1. Objetivo General

Desarrollar una propuesta de una serie de fantasía inspirada en la geografía, historia y condiciones sociopolíticas de Colombia, así como la producción de un capítulo piloto de la misma, con el fin de concientizar sobre las problemáticas que vive el país de una forma atractiva para los jóvenes colombianos.

6.2. Objetivos específicos

- Analizar el género de fantasía dentro de la cultura audiovisual colombiana, identificando tendencias y oportunidades, para entender cómo este género puede ser una herramienta efectiva de comunicación para los jóvenes.
- Elaborar una biblia integral para la serie propuesta, asegurando la coherencia y creatividad necesarias para construir un universo fantástico único que sirva como vehículo para abordar las problemáticas sociopolíticas colombianas de manera atractiva y significativa.
- Ejecutar de manera efectiva las fases de preproducción, producción y postproducción del capítulo piloto de la serie, utilizando estas fases como medios para explorar y representar visualmente las realidades colombianas de forma que resuene con la audiencia joven, generando conciencia y promoviendo el diálogo sobre las cuestiones del país.

7. El Género de Fantasía en Colombia.

El análisis del género de fantasía en el contexto cinematográfico colombiano requiere, en primera instancia, una comprensión clara de lo que constituye un género cinematográfico. Esta tarea, sin embargo, no es sencilla debido a las diversas definiciones y conceptos que lo rodean. Según Tom Ryall, citado por Altman (2000), los géneros son patrones, formas, estilos y estructuras que trascienden a las propias películas. Estos patrones no solo son construidos por los directores, sino también interpretados por los espectadores.

Altman (2000) introduce una visión que va más allá de la definición convencional de géneros, proponiendo que estos puedan ser desglosados mediante sus funciones principales:

- El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria
- El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores
- El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público

Los géneros cinematográficos poseen diversos componentes que los constituyen como tales. En primer lugar, presentan fronteras bien delimitadas y una identidad estable, lo que implica que las películas deben incorporar elementos específicos que las clasifiquen fácilmente dentro de un género. Esta delimitación facilita la crítica cinematográfica al tiempo que permite preservar la esencia pura del cine. Sin embargo, la realidad histórica del cine ha experimentado transformaciones significativas, dando lugar a géneros cada vez más híbridos y menos definidos en términos de elementos particulares (Altman, 2000).

En segundo lugar, los géneros cinematográficos son trashistóricos, es decir, no siguen necesariamente una lógica histórica convencional, trascendiendo las restricciones temporales. En tercer lugar, los géneros experimentan una evolución predecible, resultado de la constante lucha por preservar la pureza intrínseca de cada género. Este aspecto se conecta directamente con el

cuarto punto, que se basa en la idea de que los géneros se encuentran anclados en un tema, una estructura y un corpus específicos (Altman, 2000).

Al explorar el panorama de los géneros cinematográficos, cabe destacar que los cinco géneros clásicos del cine son: fantástico, ciencia ficción, terror, musical y comedia romántica. En este contexto, es pertinente aclarar que el género abordado en el piloto de la presente tesis es la fantasía (Zavala, 2013).

¿Qué es el Género de Fantasía?

Antes de explorar cómo se ha abordado el género de la fantasía en Colombia, es crucial establecer con precisión a qué se refiere este término. Dentro de la diversidad de enfoques de distintos autores que buscan abordar esta cuestión, se evidencia la ausencia de una definición estandarizada a la cual se pueda recurrir. Burguera (1972, p.136) se refiere a este hecho como

Una confusión generalizada a la hora de utilizar los términos fantasía y fantástico. En parte se debe al abuso de que han sido objeto durante la historia de las clasificaciones genéricas en cine y en literatura, pero también debido a las diferentes acepciones que han recibido por parte de los filósofos, críticos e investigadores

Al respecto Pierre y Roger citados en Esteban y Montoya (2009) destacan que “acercarse a este término ha supuesto una empresa arriesgada y fascinante que no pocos han intentado, como si se tratara de aventureros intrépidos siguiendo las huellas del dragón”

Dentro de las perspectivas sobre el género de la fantasía, se destaca la definición de Tzvetan Todorov, citado en Huapaya (2021), quien desde la literatura indica que "este se presenta en todo hecho que para el espectador resulte ajeno o no tenga explicación en el mundo real" (p.6). Bajo esta premisa, lo fantástico abarcaría desde la aparición de un fantasma en una película de terror hasta las grandes guerras galácticas de Star Wars. Esta concepción se ve respaldada por las aportaciones de Castex y Caillois, citados en Franco y Castaño (2008), quienes sostienen que "lo fantástico se produce cuando se transgreden, de forma perturbadora, las leyes de nuestro mundo empírico" (p. 3).

Dentro de la amplitud del género de Fantasía, algunos autores destacan y especifican un subgénero particular, la fantasía maravillosa. Burguera (1972) la define de la siguiente manera: "En lo fantástico maravilloso, los hechos insólitos se desarrollan dentro de un mundo irreal que adquiere una permanencia, donde las leyes naturales experimentan cambios y deben ser explicadas y justificadas mediante una razón". En términos simples, la característica distintiva de esta fantasía radica en la creación de un mundo irreal y no existente, siendo este su punto de partida. A partir de esta premisa, la narrativa asume la tarea de explicar al espectador las diversas leyes que rigen este universo desconocido. Dentro de esta conceptualización, se incluyen obras notables como la trilogía del Señor de los Anillos, la saga de Star Wars, Avatar de James Cameron y otras obras afines (Huapaya, 2021).

En este contexto, la fantasía se configura como aquellos elementos de naturaleza irreal que se incorporan desde nuestro mundo real, en contraposición a aquellos que emergen de un ámbito puramente imaginario. Por otro lado, la fantasía maravillosa, con la definición previamente expuesta, destaca por sus eventos extraordinarios y su desarrollo dentro de un mundo irreal con leyes propias. Esta distinción toma importancia al considerar la importancia de Ikrista, ya que el proyecto se encuentra claramente categorizado dentro del subgénero de la fantasía maravillosa.

A lo largo de su historia, los géneros cinematográficos han experimentado una evolución intrínseca, marcada por el tránsito y cambio de paradigmas estéticos, reflejando las distintas eras del cine, desde su fase clásica hasta la moderna y posmoderna. En el caso del cine fantástico, su desarrollo se ha vinculado estrechamente con la tradición expresionista y ha mantenido una relación opuesta con el ámbito de lo maravilloso, según Zavala (2013):

En el cine fantástico clásico súbitamente se irrumpe lo imposible y se le da una explicación implausible, desde un punto de vista objetivo, pero verosímil (por ejemplo, el robot que tiene la apariencia de una mujer atractiva, inocente y sensible en *Metrópolis*, 1927). En el cine fantástico moderno, lo improbable aparece ya no como una sorpresa, sino como un hecho natural: se naturaliza lo improbable (los juguetes mágicos en *Jumanji*, 1995, y *Zathura*, 2005, y, en general, el universo de los superhéroes, que son personajes que tienen una habilidad natural para hacer cosas imposibles). En el fantástico posmoderno

hay simulacros de ambas tendencias, presentes de manera simultánea o alternativa (la transformación del hombre de arena en Spider Man 3, 2007) (p. 5).

Género Fantasía en Latinoamérica

En el ámbito específico del cine latinoamericano, a lo largo del siglo XX ha predominado el melodrama moralizante, desplazado en el siglo XXI por las variantes de la comedia romántica y la comedia sexual (Zavala, 2022). Dentro de este marco, se reconocen seis géneros destacados en el cine iberoamericano: Comedia Romántica, Comedia Sexual, Cine Biográfico, Cine Musical, Cine Político, Cine de Reivindicación. Estos géneros, presentes también en el cine europeo y estadounidense, distan de ser predominantes en esas regiones, especialmente en la industria cinematográfica de Hollywood. Aunque el cine iberoamericano reconoce géneros clásicos como la fantasía, estos presentan diferencias notables en comparación con sus contrapartes europeas y estadounidenses. Su presencia se contextualiza en condiciones históricas y culturales distintivas, y, a diferencia de esas regiones, no alcanzan la misma prominencia en el escenario cinematográfico iberoamericano (Zavala, 2022).

¿Hay fantasía dentro del audiovisual Colombiano?

Dentro de la revista Luciérnaga Audiovisual del Politécnico Colombiano, Franco y Castaño (2008) responden a la pregunta sobre la presencia de la fantasía en el ámbito audiovisual colombiano con un enfático "PELÍCULAS FANTÁSTICAS EN COLOMBIA: ¡QUE LAS HAY... LAS HAY!" No obstante, al examinar detenidamente la lista de películas que proponen, se percibe la dificultad de catalogar alguna de ellas como perteneciente al subgénero de la fantasía maravillosa. Todas tienen elementos fantásticos, pero al estar cimentadas en el mundo real no proponen crear un mundo imaginario. Este aspecto se ejemplifica en el "Triángulo de oro" (1984) dirigida por Jairo Pinilla, si bien tiene elementos fantásticos como la isla fantasma, esta se encuentra en el mar caribe, es decir se encuentra cimentada en el mundo real, agregando elementos imaginarios a este. El film se asocia en mayor medida con las películas de Indiana Jones, siendo su característica principal la acción y la aventura, dejando la fantasía como un elemento adicional.

Otro ejemplo es "Los niños invisibles" (2001) del director Lisandro Duque Naranjo, en donde tres niños, obsesionados con la idea de volverse invisibles, llevan a cabo un misterioso ritual que les

permite cumplir su objetivo. Si bien ser invisible es un elemento fantástico, es simplemente eso, un elemento dentro del mundo normal. De manera similar, “La boda del acordeonista” (1986) dirigida por Luis Fernando Bottía, narra una historia ambientada en Barranquilla y claramente no pretende ser una fantasía maravillosa. Un ejemplo adicional es "Carne de tu Carne" (1983) de Carlos Mayolo, que se sitúa en un contexto histórico muy específico: la dictadura militar de Rojas Pinilla. En esta obra, los elementos sobrenaturales se utilizan como una hipérbole para reforzar su argumento político.

La lista de películas fantásticas colombianas proporcionada por Franco y Castaño (2008) resulta notoriamente limitada, más aún al considerar que muchas de estas películas no están disponibles para su visualización. Esto subraya una carencia evidente en la producción audiovisual colombiana en el género fantástico, y aún más pronunciada en el subgénero de la fantasía maravillosa, como ya se analizó con las películas. Durante la investigación para encontrar películas o series nacionales de este subgénero, se descubrió una novela titulada "Calamar" (1989), dirigida por Víctor Mallarino y producida por Caracol TV. Esta obra presenta un universo diferente, y aunque no profundiza exhaustivamente en la explicación y establecimiento de las leyes que lo gobiernan, los espectadores logran percibirlo.

La revisión del panorama del género fantástico y, en particular, del subgénero de la fantasía maravillosa en la producción audiovisual colombiana, resalta la propuesta de valor que Ikrista aporta al entorno colombiano. La serie emerge como una propuesta innovadora que colma un vacío dentro del espectro de los géneros nacionales. La limitada presencia de obras en este subgénero hace que la contribución de Ikrista sea distintiva, ofreciendo al público colombiano una opción única en el terreno de la fantasía maravillosa.

¿Por qué no se ha explorado tanto este género en Colombia?

La producción limitada de películas de género fantástico en Colombia puede atribuirse a diversas razones. En primer lugar, al examinar las estadísticas de Netflix Colombia, se observó lo siguiente:

Figura 1



Nota. Tomado de Netflix. (2023). Top 10 por país. <https://www.netflix.com/tudum/top10/es/colombia/tv>

Como se puede apreciar, las preferencias de los espectadores colombianos en Netflix se inclinaron principalmente hacia las telenovelas y el subgénero de la narco-novela. Esto se evidencia claramente en el notable éxito de la primera temporada de "Pablo Escobar: El Patrón del Mal", que se mantuvo en el top 10 de la plataforma durante 102 semanas. Dada la magnitud de este éxito, se comprende por qué las productoras colombianas han optado por evitar riesgos y permanecer en una zona de comodidad, centrándose en la producción de géneros que ya han demostrado ser exitosos.

Además, respecto al cine, en el estudio TGI (Target Group Index) de Kantar IBOPE Media (ECONOMÍA Y NEGOCIOS, 2020) se destaca que los colombianos van al menos una vez al mes a cine. De este grupo, el 34,5 por ciento prefiere ver películas de acción y aventura, seguido por las de ciencia ficción (19 por ciento) y comedias (18 por ciento)". Es relevante resaltar que aproximadamente un tercio de los encuestados consume con mayor frecuencia películas de Hollywood, en contraste con un dos por ciento que indica ver películas producidas localmente.

Esta tendencia sugiere que, aunque a los colombianos les agrada el cine de fantasía, el contenido de origen colombiano que consumen no se encuentra mayormente dentro de estos géneros, en parte debido a la escasez de producciones locales en dicha categoría.

Otro punto importante a considerar es el presupuesto necesario para la producción de una serie de este tipo. Al analizar los presupuestos internacionales de las series de fantasía maravillosa en 2023, se observa que generalmente requieren inversiones significativas. Según Cisneros (2022):

Cada uno de los 8 episodios de la primera temporada de "El Señor de los Anillos: Los Anillos del Poder" de Amazon está costando un poco más de US\$58 millones (...). La serie "House of The Dragon" de HBO demandó un costo de US\$20 millones por episodio.

En contraste, de acuerdo con Tedesco y Briceño (2020) la producción de un capítulo de una serie premium en Colombia se estimaría en alrededor de US\$750 mil. Aunque esta cifra está significativamente por debajo de los presupuestos de grandes producciones internacionales, presenta una notoria diferencia con los costos asociados a la producción de un capítulo de una telenovela, que varía entre US\$50 mil y US\$120 mil. Esta disparidad en los costos, combinada con el arraigado éxito de las telenovelas, contribuye a explicar la tendencia conservadora en la elección de géneros en la industria audiovisual colombiana.

A este panorama se suma un notable fracaso experimentado por Caracol TV al aventurarse en la exploración de nuevos géneros, como fue el caso de "La Dama del Pantano" (1998), dirigida por Luis Alberto Restrepo. Según el análisis de Los Periodistas Las Dos Orillas (2016), esta serie figura entre las cinco novelas más odiadas por la audiencia colombiana, a pesar de la considerable inversión realizada en esa época (Las Dos Orillas, 2016). Tras esta experiencia, Caracol TV optó por abstenerse de emprender proyectos similares. Aunque "La Dama del Pantano" forma parte del género de ciencia ficción, sirve como un ejemplo ilustrativo para comprender las precauciones adoptadas por las productoras colombianas al incursionar en territorios poco explorados.

Al regresar al análisis de la lista proporcionada por Franco y Castaño (2008), se evidencia que las distintas películas surgieron como iniciativas de productoras independientes y se concretaron gracias a incentivos estatales, como fue el caso de Focine para la realización de "Triángulo de Oro

de Pinilla" (Señal Colombia, 2013). Este hecho subraya la escasa disposición de las grandes productoras colombianas para involucrarse en la producción de este género en particular. Además, estas producciones audiovisuales de fantasía tienen su origen principalmente en el Valle, Antioquia y la costa, indicando una preferencia conservadora en la elección de géneros dentro del país, posiblemente influenciada por las decisiones de las grandes productoras.

En medio de la investigación, se halló FantasoLab, un laboratorio de cine fantástico que busca apoyar y estimular la creación de largometrajes de ciencia ficción, fantasía y terror en Iberoamérica mediante actividades como el Taller de Guiones, el Laboratorio de Proyectos, la Incubadora de Ideas y FantasoFest (FantasoLab, 2023). De este laboratorio se pueden derivar tres ideas. En primer lugar, resalta que este año se celebra la segunda muestra de FantasoFest, revelando una evolución más lenta y pausada de estos géneros en el contexto latinoamericano. En segundo lugar, se observa que ningún largometraje en la muestra proviene de Colombia, subrayando la necesidad de que el país diversifique su producción y explore más allá de los géneros tradicionales. En tercer lugar, se constata que la mayoría de los largometrajes de fantasía se inclinan hacia el terror o el thriller psicológico. Este patrón refleja la realidad en el contexto latinoamericano, donde el género fantasía tiende a fusionarse con el terror, subrayando la oportunidad de crear más obras de fantasía maravillosa.

Con este panorama, cobra aún más relevancia la propuesta de Ikrista para el ámbito nacional e latinoamericano. La serie contribuye significativamente al panorama audiovisual colombiano al presentar una propuesta en el género y subgénero de la fantasía maravillosa, que hasta ahora ha sido escasamente explorado en este contexto.

8. Justificación

Ikrista busca ser una propuesta innovadora dentro de la producción audiovisual colombiana, ya que, en el panorama de las producciones audiovisuales colombianas, la presencia del género fantástico es notablemente escasa, en su mayoría se ha optado por explorar géneros narrativos más convencionales. No obstante, las producciones extranjeras de género fantástico han demostrado ser altamente consumidas en Colombia, como lo evidencia el caso de "El señor de los anillos: El retorno del rey", que logró recaudar \$2,592,113 dólares (IMDbPro, 2023) en su proyección en los cines colombianos, aun así, la producción local ha optado por géneros como la novela y el drama, en la que se abordan temas relacionados con el narcotráfico, conflicto y la miseria social. Ante este panorama, la serie Ikrista se presenta como una propuesta de valor significativa al ofrecer una producción local que trasciende las narrativas convencionales, apostando por la originalidad y la exploración de nuevos horizontes temáticos y de géneros dentro del contexto colombiano.

Es imperativo examinar el contexto nacional para comprender las temáticas que se abordan en el ámbito audiovisual colombiano. Colombia ha atravesado un conflicto armado importante y su historia ha estado marcada por un componente significativo de violencia. Este conflicto, entre diversos factores, tuvo su origen en la aparición de grupos al margen de la ley, donde el estado desempeñó un papel fundamental al ignorar los conflictos en diversas zonas olvidadas del país, fenómeno conocido como desconexión estado-nación (Niño-González, 2017). Por lo tanto, no sorprende que esta temática sea recurrente en la narrativa audiovisual local, ya que constituye parte integral de la identidad de los colombianos. Aunque Ikrista también abordará esta temática, su propuesta de valor radica en enfocarse desde el género fantástico. Este enfoque proporciona una flexibilidad única para narrar estas historias y, según las palabras de Sergio Ramos (2021), "la capacidad del fenómeno sobrenatural para expandirse es justamente lo que permite que se extiendan más allá del individuo para exhibirse en el espacio común y alcanzar, por consiguiente, lo político" (p. 91)

Este proyecto cobra una dimensión aún más significativa al considerar la fatiga que experimentan los espectadores en relación con las narrativas norteamericanas. Un análisis de las calificaciones del público en RottenTomatoes, plataforma que recopila las evaluaciones de películas y series, revela que producciones recientes como "El señor de los anillos: los anillos de poder" obtienen un

modesto 38% de aprobación, mientras que "She-hulk: Defensora de héroes" y "Vikingos: Valhalla" alcanzan apenas un 32% y un 56%, respectivamente (Fandango, 2022a; Fandango, 2022b). Estas tres series, producidas por Amazon Prime, Disney+ y Netflix, con presupuestos considerablemente elevados, no logran cautivar a sus espectadores según las expectativas. Este fenómeno evidencia la mencionada fatiga del público, abriendo la puerta a propuestas con narrativas distintas a las norteamericanas, como es el caso de Ikrista, para ganar relevancia y resonancia tanto a nivel nacional como internacional.

Este fenómeno se ilustra claramente en la adaptación de Netflix de la obra de Eiichirō Oda, "One Piece". Aunque la producción es norteamericana, su historia y narrativa permanecen fieles a la obra original japonesa, en parte gracias a la participación de Oda como productor ejecutivo (Netflix, 2023). La respuesta del público a esta serie es notable, con un impresionante 95% de aprobación en RottenTomatoes (Fandango, 2022c). Además de este reconocimiento internacional, en Colombia ocupó el primer lugar en el top 10 de Netflix durante varias semanas. Es relevante destacar que "One Piece" pertenece al género fantástico, género que continúa cautivando a los espectadores (Semana, 2023).

En este contexto, Ikrista se presenta como una oportunidad única para dar a conocer al mundo la narrativa de la fantasía colombiana, un género apenas explorado a nivel internacional debido a la escasa producción de este tipo de contenidos. Esta realidad subraya el potencial que posee el género fantástico para conectar con la audiencia, como se evidencia en el éxito de "One Piece". En consecuencia, Ikrista no solo aborda la brecha en la representación del género fantástico en la producción colombiana, sino que también responde a la demanda actual de la audiencia de experiencias narrativas frescas y distintivas. En este contexto, Ikrista se presenta como una iniciativa que no solo satisface una demanda latente en la audiencia, sino que también contribuye significativamente a la diversificación y enriquecimiento del panorama audiovisual colombiano, ofreciendo una alternativa atractiva y novedosa para el público local e internacional.

9. Estado del arte

Como fue previamente detallado, es limitada la presencia de referentes nacionales en el género de la fantasía maravillosa en Colombia, por lo que se abordaran únicamente dos referentes nacionales, con el propósito de arrojar luz sobre la producción previa en Colombia en este género específico. Posteriormente se revisarán referentes internacionales que influyen y enriquecen el universo de Ikrista.

Fantasía maravillosa en Colombia

La otra forma (2022)

La obra "La Otra Forma" dirigida por Diego Guzmán (2022), aunque no se encasilla completamente dentro de la fantasía maravillosa, resulta relevante para este análisis debido a la presencia de elementos característicos del subgénero y la visión del director de explorar más allá de los géneros convencionales colombianos.

La Película animada, sumerge al espectador en lo que parece un mundo futurista, en él se ha creado una especie de paraíso en la Luna, pero para pertenecer a este paraíso, los personajes deben convertirse en figuras cuadradas. Esto se logra a través de las máquinas de cuadratización, en las que los personajes buscan constantemente adquirir una forma más y más cuadrada (Figura 2)."

Figura 2



Nota. Tomado de RTVCplay. (2022). La Otra Forma. <https://www.rtvcpay.co/peliculas-ficcion/la-otra-forma>

La película tiene un estilo muy propio y es difícil catalogarla como fantasía maravillosa, ya que no se sumerge en una explicación detallada de las leyes que gobiernan su universo ni en su proceso de creación. En contraste, su enfoque primordial reside en la transmisión de una idea más que en la narración convencional de una historia. En palabras de su director “la otra forma es una metáfora sobre, literal, encajar en la sociedad” (Guzmán, 2023). Característica que es más predominante en el género de la ciencia Ficción (Sánchez y gallego, 2003).

Se podría decir que la película se presenta como un híbrido entre la fantasía y la ciencia ficción que, por la flexibilidad del formato de la animación, es difícil catalogar. La obra despliega un universo fantástico que abarca desde la luna cuadrada, el café cuadrado, las diferentes máquinas de cuadratización, hasta un ser místico que pareciera ser el fantasma del mundo pasado y del pensamiento libre (Figura 3). Aun así, la película tiene un mensaje muy claro: Valora tu individualidad, no busques encajar en un mundo cuadrado (Guzmán, 2023).

Figura 3



Nota. Tomado de RTVCplay. (2022). La Otra Forma. <https://www.rtvcpplay.co/peliculas-ficcion/la-otra-forma>

Varios elementos de "La Otra Forma" sirvieron como inspiración clave para la concepción de Ikrista. En primer lugar, el lenguaje metafórico de la película, donde la construcción del mundo imaginario actúa como un vehículo para transmitir una idea, encuentra paralelismo con uno de los objetivos fundamentales de Ikrista: ser una alegoría de los conflictos sociopolíticos en Colombia. Este enfoque metafórico proporciona a ambas obras una profundidad conceptual que va más allá de la simple narrativa.

Otro aspecto destacado como referencia es la manera en que el director de "La Otra Forma" imprime un sello distintivo de la cultura latina en su película, no a través de trajes típicos o elementos culturales convencionales, sino explorando características más peculiares de la región. Guzmán (2023) destaca que su obra explora el concepto de un mundo cuadrado "a lo latinoamericano, como a lo 'maldito sea'". Esta exploración refleja la particularidad latinoamericana de enfrentar las situaciones que no encajan, empujándolas y forzándolas hasta lograr un ajuste. Este esfuerzo, según explica Guzmán, no es necesariamente negativo, sino una expresión del impulso latino por establecer metas y superar obstáculos.

Esta aproximación en "La Otra Forma" ofrece una perspectiva única sobre la representación de la colombianidad en Ikrista. La intención es transmitir este mensaje de manera implícita, siguiendo

la línea de lo que experimentó Guzmán con su película. La audiencia no esperaba una representación explícita de Colombia; estaban aguardando algo más convencional. Similar a esta experiencia, Ikrista busca desafiar las expectativas y mostrar al mundo la capacidad de Colombia para crear narrativas de fantasía complejas e innovadoras. Ambas obras comparten la aspiración de demostrar que la creatividad colombiana puede trascender los clichés esperados, ofreciendo algo fresco y distintivo al panorama audiovisual.

Calamar (1989)

“Calamar”, una telenovela producida por Caracol TV y dirigida por Víctor Mallarino, aborda el género de fantasía relatando la historia de un pueblo ficticio llamado Consolación de Chiriguay, situado en el Desierto de la calavera. En este lugar suceden fenómenos inexplicables que desafían a los protagonistas a enfrentar rivales, resolver misterios y aventurarse en diversos desafíos. La trama se desenvuelve en torno a la exploración de estos elementos fantásticos, construyendo una narrativa intrigante que se adentra en las complejidades de este pueblo ficticio.

Esta serie se distingue por diversas características que la destacan entre las producciones televisivas colombianas. Un ejemplo notable es el personaje de Alejandro, quien presenta un alter ego, aportando una complejidad única a la trama. De igual manera, se introduce la presencia de la criatura fantástica Guri Guri, cuyo cambio de color refleja su estado de ánimo, como se ilustra en la figura 4. Además, la trama se enriquece con la emocionante búsqueda de las tres partes del medallón que conducen a un tesoro invaluable. Estas innovaciones contribuyen a la construcción de un mundo de fantasía singular en el contexto televisivo colombiano. No obstante, la serie no se sustrae por completo de ciertos clichés inherentes a las novelas, como el drama amoroso que envuelve a Claramanta.

Figura 4



Nota. Tomado de Caracol TV. (1990). . <https://www.caracoltv.com/especial-60-anos/calamar-1990>

Visualmente, Calamar se distancia significativamente de Ikrista. La novela está ambientada en los años 80, período de su producción, la novela busca capturar una estética marina y de piratas. Este enfoque, evidentemente, requirió la filmación en regiones costeras del país, dando como resultado paisajes y escenarios que evocan más la cultura costeña colombiana que un entorno fantástico (figura 5 y 6). Además, la serie incorpora elementos propios de nuestro mundo y la cultura colombiana que pueden dificultar la inmersión del espectador en la fantasía propuesta. Elementos como el catolicismo, ya que hacen referencias como “hay que hacer rosarios” o todo este concepto de penitencias y de orar a Dios (Dios cristiano).

Figura 5



Figura 6



Nota.

Tomado de Caracol TV. (1990). <https://www.caracoltv.com/especial-60-anos/calamar-1990>

Desde el punto de vista audiovisual, *Calamar* no destaca significativamente, ya que emplea planos meramente descriptivos cuya composición, iluminación y movimiento no buscan evocar emociones ni contribuir narrativamente; más bien, funcionan como una ventana para relatar la historia. Además, la serie recurre al uso de un narrador que expone los pensamientos de los personajes, resume eventos pasados o explica sucesos presentes. Este recurso no se pretende usar en *Ikrista* en ningún momento.

Adicionalmente, *Ikrista* busca ser una serie más concisa, donde la trama avanza constantemente sin sentirse estancada. En contraste, *Calamar* alcanzó más de 200 capítulos, y muchas de las tramas planteadas desde los primeros episodios, como la búsqueda de los pedazos del medallón de oro y el drama amoroso que envuelve a Claramanta, no se resuelven completamente hasta el desenlace final de la novela, lo que da lugar a un desarrollo narrativo más pausado.

Fantasia maravillosa internacionalmente - animado

Comparando ambas obras, se evidencia que *Ikrista* incorpora elementos y características distintivos en relación con las producciones colombianas previamente citadas. Ante la carencia de productos de este subgénero en el país, se exploraron referentes internacionales para extraer elementos fundamentales que contribuyeran al desarrollo tanto de la construcción del mundo como de las referencias visuales de la serie. A continuación, se examinarán características específicas tomadas como referencia para *Ikrista* en diferentes series, seguido de aspectos comunes entre estos diversos productos que también sirvieron como inspiración para *Ikrista*. La evaluación concluirá resaltando las características distintivas del producto propuesto

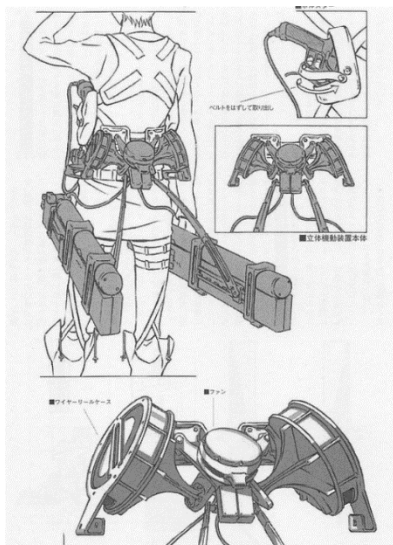
Shingeki no Kyojin (2013)

"Shingeki no Kyojin" ("Attack on Titan"), creada por Hajime Isayama y animada inicialmente por Wit Studio, luego por el estudio de animación MAPPA, se desenvuelve en un mundo fantástico donde los remanentes de la humanidad se refugian detrás de enormes murallas para resguardarse de los titanes, seres cuyo único propósito es devorar a los humanos. La trama comienza con un evento trágico y clave para la historia: el titán colosal crea una brecha en la muralla María, destruyendo la principal defensa de la humanidad contra estos seres. La narrativa se centra en el misterio que rodea a los titanes y la ignorancia de la humanidad sobre estos, aunque algunos personajes no son ajenos a la verdad detrás de estas criaturas. Diversos elementos en la construcción de este universo han sido considerados durante la creación de Ikrista.

Hajime Isayama creó un mundo ficticio en "Shingeki no Kyojin" con sus propias divinidades y recursos naturales, presentando criaturas fantásticas como los titanes, quienes poseen características únicas. Este entorno completamente imaginario se ha desarrollado con su propia narrativa, incluyendo guerras y eventos históricos únicos, como la guerra titánica. A diferencia de otras historias futuristas, la trama se sitúa en el año 843 de ese mundo, sin hacer referencias a los meses como los conocemos en nuestra realidad. Del mismo modo, Ikrista propone un universo original con su propia geografía, fauna, flora, historia y divinidades.

La tecnología de este universo ha sido creada para las necesidades específicas a las que se enfrentan estas civilizaciones, y estas tecnologías, a su vez, han tenido un impacto significativo en la formación de las mismas sociedades. Un artefacto fundamental en la serie es el equipo de maniobras tridimensional (Figura 7), desarrollado para enfrentar a los titanes. Este dispositivo utiliza un gas especial que solo se encuentra en la isla de Paradís. Isayama presenta detalladamente las restricciones y el funcionamiento de esta tecnología, estableciendo un fundamento científico dentro de su universo. De manera análoga, en Ikrista se proponen tecnologías únicas basadas en el "ikris," un recurso natural clave para el desarrollo del universo planteado.

Figura 7



Nota. Fandom .(s.f). Equipo de Maniobras Tridimensionales. https://fannon-shingeki-no-kyojin.fandom.com/es/wiki/Equipo_de_Maniobras_Tridimensionales

También en “Shingeki no Kyojin,” Isayama plantea una estructura social y cultural. La fuerza militar está dividida en tres, la policía militar, las tropas de guarnición y la legión de exploración. Estas han sido configuradas de este modo debido a los grandes muros que envuelven la ciudad, la policía esta para defender el interior, las tropas de guarnición para vigilar desde las murallas y la legión para explorar fuera de las murallas. En el contexto de esta narrativa, también existe una religión que venera los muros como divinos, considerándolos intocables, ya que se cree que fueron otorgados por deidades. La forma de gobierno sigue una estructura monárquica afectada por la corrupción y las ambiciones políticas. De manera similar, en Ikrista, se delinean una organización gubernamental y una cultura únicas, moldeadas por eventos particulares en su propio universo, aspectos que se abordarán más detalladamente en secciones posteriores.

Otro punto a rescatar es que, si bien su autor es japonés, visualmente toma inspiración de otras culturas, principalmente se observa una influencia en la Alemania medieval, tanto en los vestuarios como en los lugares (Figura 8). De la misma forma, en Ikrista, la intención es distanciarse visualmente de la representación directa de la cultura colombiana. En lugar de eso, se busca llevar al espectador a un mundo completamente diferente, ofreciendo un espacio para la imaginación y asombro. Desde este entorno único, la serie se propone comunicar alegóricamente las realidades colombianas mencionadas en puntos anteriores

Figura 8



Nota. Crunchyroll.(2013). Shingeki No Kyojin. <https://acortar.link/8tilhc>

Otro aspecto que se tomó de referencia de la construcción de universo de Shingeki no Kyojin, fue la escritura del idioma. A pesar de que Paradís y Marley comparten el mismo idioma, tras muchos años de aislamiento, ambas civilizaciones han desarrollado sistemas de escritura distintos para la misma lengua. La figura 9 presenta la forma de escritura en Paradís, mientras que la figura 10 muestra la de Marley. Se observa que la primera posee trazos más delgados e irregulares, indicando que esta civilización está en un estado menos avanzado que Marley, cuya escritura presenta trazos más rectos y gruesos. Este detalle cobra relevancia en el capítulo 4 de la segunda temporada, titulado "Soldado", cuando Ymir logra leer una lata de Arenque en un idioma desconocido para los presentes, generando así un momento de intensa tensión.

Figura 9



Ymir Fritz vuelve a aparecer en el anime (Foto: Wit Studio)

Figura 10



Nota. Crunchyroll .(2013). Shingeki No Kyojin. <https://acortar.link/8tilhc>

Arcane (2022)

Arcane (2022), la serie animada de Netflix, se erige como un referente esencial para la construcción del universo y las referencias visuales de la serie Ikrista. En este contexto, se explora un extenso mundo lleno de magia, criaturas fantásticas y tecnología inédita, respaldado por una narrativa compleja y personajes detallados.

Uno de los elementos destacados de Arcane es el conflicto entre las clases sociales, donde Piltover, la ciudad del progreso, muestra indiferencia hacia Zaun, el distrito suburbano sumido en la miseria y la pobreza. Este conflicto se visualiza con un marcado contraste en términos estéticos. Piltover se presenta con una estética Steampunk, una ciudad ordenada y llena de luz, exhibiendo constantemente un cielo azul y despejado (Figura 11). En contraste, Zaun se sumerge en la oscuridad, el desorden y una atmósfera verde que simboliza su entorno tóxico (Figura 12). Aunque ambos lugares están bajo el mismo gobierno, la disparidad socioeconómica se manifiesta claramente en los diferentes planos, permitiendo al espectador sentir el conflicto palpablemente

Figura 11



Nota. Netflix.(2021). ARCANE. <https://www.netflix.com/co/title/81435684>

Figura 12

Nota. Netflix. (2021). ARCANÉ. <https://www.netflix.com/co/title/81435684>

Ikrista busca imitar una de las destacadas características de la serie Arcane, centrándose en sus diversas escenas de combate, cada una única y cargada de colores y emociones. El objetivo es lograr un ritmo cautivador para enmarcar cada golpe o disparo, al igual que se observa en la figura 13, donde el golpe de Vi se muestra en cámara lenta, pero transmite una gran fuerza e impacto gracias al acompañamiento de líneas de movimiento que refuerzan la intensidad del momento. Aunque Arcane es una serie animada, Ikrista aspira a replicar esta dinámica, permitiendo que el departamento de efectos visuales enriquezca estas escenas con detalles similares, creando composiciones estéticamente atractivas y llenas de vida y acción.

Figura 13

Nota. Netflix .(2021). ARCANE. <https://www.netflix.com/co/title/81435684>

Otro aspecto que se busca incorporar de la serie Arcane es su destacado desarrollo de personajes. A lo largo de los 9 capítulos, la serie demuestra la capacidad de presentar de manera consistente las motivaciones y la historia de los personajes, tanto los principales como los secundarios. Una estrategia empleada es la inclusión de flashbacks al inicio de cada capítulo, revelando breves eventos que han marcado profundamente la vida de cada personaje. Asimismo, aprovechando la libertad que otorga el género fantástico, se exploran diversos objetos que encapsulan la personalidad de los diferentes personajes. Un ejemplo claro es el método único que Jinx utiliza para crear sus armas, las cuales son exclusivas de ella. Estas armas no solo cumplen funciones prácticas, sino que también sirven como representación visual de su personalidad alocada, maniática y cínica, como se evidencia en la figura 14.

Figura 14



Nota. Netflix .(2021). ARCANÉ. <https://www.netflix.com/co/title/81435684>

Fantasia maravillosa internacionalmente - animado

Hasta este punto, los referentes explorados se centran en el formato de la animación, el cual ofrece una notable flexibilidad para la creación de mundos ficticios. No sorprende que varias obras de fantasía maravillosa opten por este formato dada su capacidad para recrear entornos imaginarios de manera más dinámica y detallada. Sin embargo, para obtener una referencia visual más ajustada a la presentación de Ikrista, también se han explorado referentes en un formato no animado. Este enfoque permitirá una comprensión más precisa de cómo se materializarán los elementos visuales en la serie.

El señor de los anillos: los anillos de poder (2022)

Bajo la dirección de J. A. Bayona, Wayne Yip y Charlotte Brändström, y producida por Amazon Prime, la serie "El Señor de los Anillos" sumerge al público en la narrativa de la segunda edad de la Tierra Media. Esta obra si bien inspirada por lo obra original del autor J.R. Tolkien, propone varios elementos nuevos a la saga, que, para varios fanáticos fueron desaciertos. No obstante, destaca en la representación visual de los diversos lugares y escenarios de la Tierra Media, ofreciendo a los espectadores una inmersión profunda en la fantasía característica de la obra. Este enfoque visual es un punto de referencia crucial que se considera al desarrollar Ikrista.

En la serie, se despliegan con esplendor y belleza los diversos reinos que conforman este universo, integrándolos de manera intrínseca a la narrativa. La presencia de estatuas, diseños arquitectónicos y sus materiales revela al espectador la rica historia que subyace en cada uno de estos lugares, destacando la imponencia de los diferentes reinos, como se ilustra en las imágenes 15 y 16. Además, los paisajes naturales, aquellos no alterados por ninguna raza, mantienen un toque fantástico, como se evidencia en las figuras 17 y 18. En estas, se aprecia una montaña surcada por quebradas y grandes formaciones de hielo que se entrelazan con las nubes, creando paisajes surrealistas.

Figura 15



Figura 16

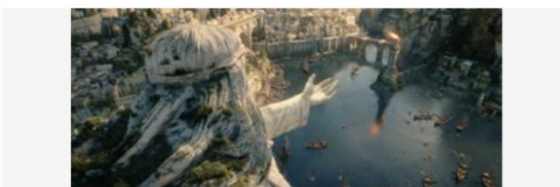


Figura 17



Figura 18



Nota. HBOMAX. (2001). El Señor de los Anillos. <https://www.hbomax.com/co/es/feature/urn:hbo:feature:GXdu2ZAgIVJuAuwEAADbA?countryRedirect=1>

Juego de Tronos (2011)

Juego de Tronos, una de las series más aclamadas del género fantástico, se basa en las novelas de George R. R. Martin, A Song of Ice and Fire. En la construcción de Ikrista, esta serie se presenta como una fuente rica en referentes. Al igual que en El Señor de los Anillos, donde los anillos de poder desempeñan un papel crucial, Juego de Tronos aporta elementos únicos. Por ejemplo,

escenarios nunca antes vistos, como El Muro, ubicado en el norte de Poniente, el continente de este universo. Este muro alcanza más de 200 metros de altura y se extiende a lo largo de 483 kilómetros (Figura 19), una estructura impresionante que cautiva la vista y sumerge al espectador en una fantasía genuinamente singular.

Figura 19



Nota. HBOMAX. (2011). GAME OF THRONES. <https://www.hbomax.com/co/es/series/urn:hbo:series:GVU2cggagzYNJhsJATwo>

Juego de Tronos se distingue por ser una serie altamente política, marcada por un constante choque entre las diversas casas que controlan los territorios. Este conflicto se extiende a los asuntos internos de cada casa y a los intereses individuales de los personajes. Un aspecto específico que Ikrista toma como referencia es la caracterización de cada casa mediante un símbolo único. Estos símbolos no son meramente arbitrarios; más bien, buscan reflejar la historia y las características distintivas de cada casa. Por ejemplo, la casa Stark se representa mediante un lobo huargo, en conexión con la historia de la casa y su relación con este animal. Los Lannister, representados por un león, simbolizan su realeza y poder. Los Targaryen, a su vez, son simbolizados por un dragón de tres cabezas, reflejando la bestia que tienen bajo su dominio. La figura 20 presenta ejemplos de estos símbolos de las casas. En Ikrista, este elemento se ha incorporado al diseño de las familias que gobiernan el país.

Figura 20



Nota. NEWSANDPROMOTIONS. (2016). GAME OF THRONES. <http://www.newsandpromotions.com/all-houses-are-doomed-in-new-game-of-thrones-teasers/>

Revision de referentes

Para concluir la revisión de los distintos referentes, se destacarán las características que comparten y que se tuvieron en cuenta en la construcción del mundo de Ikrista. En primer lugar, se observa un desequilibrio en la escala de poder, donde algunas instituciones o personajes poseen una superioridad militar. Ejemplos de esto son el poder del Titán Fundador en Shingeki no Kiojin, los Anillos de Poder en El Señor de los Anillos, la tecnología Hextech del gobierno en Arcane, los dragones de los Targaryen en Juego de Tronos y, en Ikrista, Vlinder dispone de tecnología desarrollada a partir del Ikris.

Otro elemento destacado es el conflicto a una escala macro, donde los diferentes dilemas de los personajes trascienden el ámbito individual o familiar, impactando a pueblos enteros o naciones. En Shingeki no Kiojin, la decisión de Eren, el protagonista, de iniciar el Retumbar de los Titanes afecta a todas las naciones del mundo, desencadenando medidas internacionales para contrarrestarlo. Esta elección de Eren se ve claramente influenciada por los eventos y decisiones previas de los distintos personajes. En Arcane, la decisión de Jinx de lanzar un cohete sobre el consejo desencadena la guerra entre Zaun y Piltover. En El Señor de los Anillos, la elección de Galadriel de no matar a Halbrand permite que los planes de Saurón se cumplan y él pueda reinar

sobre la Tierra Media. En Juego de Tronos, observamos constantemente cómo los líderes de cada casa y sus decisiones afectan a los Siete Reinos de Poniente. De manera similar, en Ikrista, las decisiones de Melanit, la protagonista, tienen un impacto significativo en el futuro del país, provocando una gran guerra.

En todas estas series, se destaca una trama compleja con numerosas subtramas y personajes matizados, escapando de la simple dicotomía de buenos y malos. Cada personaje se presenta con razones y motivaciones profundas, revelando sus pasados, pensamientos e ideologías que, en ocasiones, pueden contradecirse, brindándoles una humanidad palpable. Las narrativas están impregnadas de arcos de redención, traición, decadencia y diversos elementos narrativos que añaden capas a la historia. Esta complejidad narrativa contrasta con los referentes colombianos mencionados. En "Calamar", por ejemplo, las historias de Alejandro y Capitán Olvido carecen de cambios significativos en sus personajes, limitándose a eventos superficiales como el matrimonio y el encarcelamiento. En "La Otra Forma", el enfoque recae más en el concepto planteado que en el desarrollo detallado de los personajes, sin explorar a fondo sus motivaciones o su adaptación al mundo cuadrado propuesto. Este contraste resalta la riqueza narrativa que se busca implementar en "Ikrista".

Aunque Ikrista toma inspiración de los referentes mencionados, mantiene su identidad única al ofrecer una narrativa arraigada en un contexto específico que aún no ha sido explorado en este género: el contexto colombiano. Al fusionar los elementos y características mencionados con las particularidades del contexto de su autor, se forja una serie singular, distinta de los referentes mencionados.

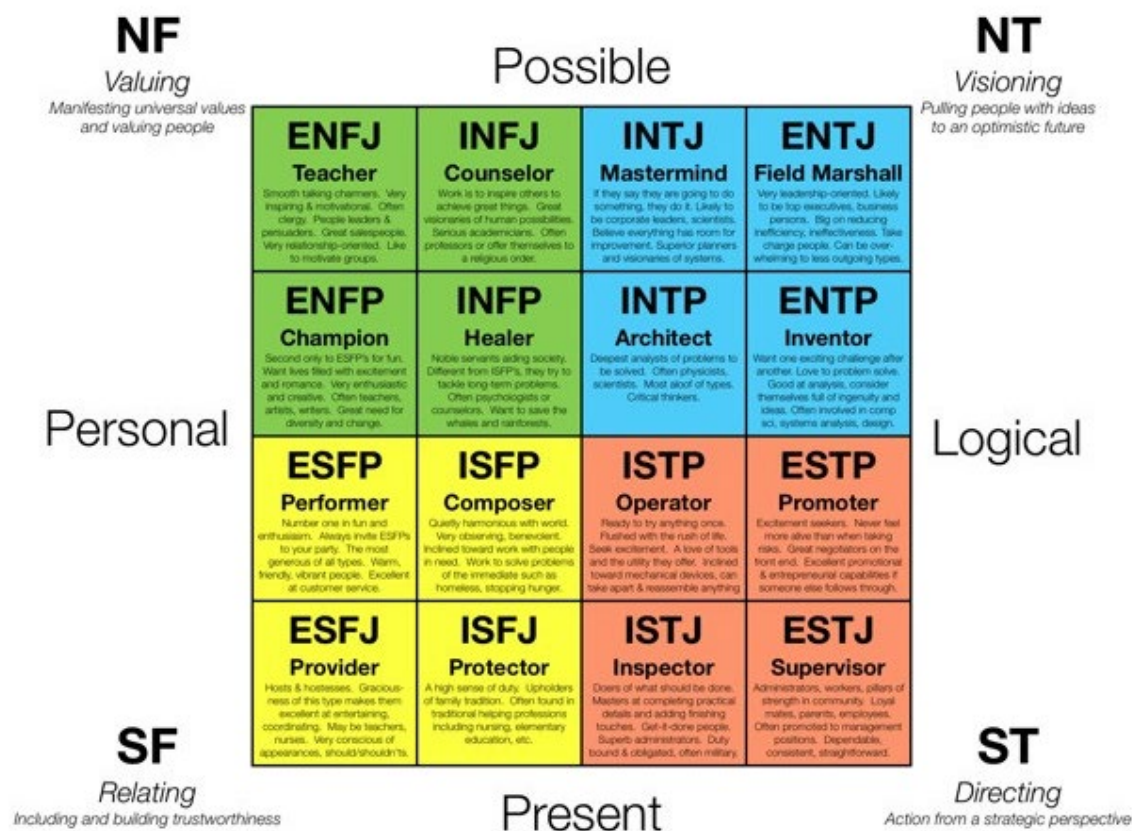
10. Biblia de la serie

10.1. Personajes

10.1.1. Principales

A la hora de crear los diferentes personajes que envolverán la trama de Ikrista, se pensó un formato que pudiera condensar brevemente sus características principales, siendo así un formato práctico para poder revisar cuando sea necesario. Una aclaración importante antes de entrar a revisar cada uno de los personajes es que para el rasgo de las características psicológicas se usó el Indicador de Myers-Briggs, el cual plantea 16 tipos de personalidades, los cuales a su vez están divididos en 4 grupos Torres (2016). A continuación, se presenta el gráfico que agrupa las diferentes personalidades con sus respectivos acrónimos. Este gráfico servirá como una guía al leer los perfiles de los personajes.

Figura 21



Nota. Psicología y Mente. (2016). Los 16 tipos de personalidad (y sus características). Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/personalidad/tipos-de-personalidad>

Nombre: Melanit Mons /// **Edad:** 19 /// **Sexo:** Femenino

Idiolecto: Habla con una velocidad rápida, a veces tiene problemas de dicción, abrevia palabras, no tiene léxico tan avanzado.

Ocupación: líder división 13 de la resistencia.

Objetos: El cuchillo de su padre que le dio antes de morir.

Main Goal: Salvar a su gente en las montañas.

Motivación: No permitir que nadie más de su gente muera.

Deseo Interno/ Inconsciente: Darle valor a su existencia. Quiere vengar a su familia haciendo que los líderes de la SOMAN sean ejecutados.

Core Trait: Imparable.

Buenos hábitos/ Virtudes: Es buena para iniciar conversaciones, buena para crear buen ambiente.

Malos hábitos/Defectos: Le cuesta quedarse quieta. Urgencia del pensamiento.

Habilidades y conocimientos: Es ágil para esconderse, puede defenderse en terrenos selváticos, es hábil haciendo trampas. Sabes escalar árboles.

Características físicas: Mujer de estatura media, en forma.

Características psicológicas: Es una mujer en la que predomina la personalidad de Activista ([ENFP](#)) Es una mujer extrovertida, que ha sido muy resiliente en todo lo que ha pasado. Un carácter fuerte y fácil de alterar. Sin embargo, es buena para exteriorizar sus emociones. Es más emocional que racional y muy curiosa.

Backstory: Melanit es hija de Lis y Andreck, líderes de la resistencia contra la SOMAN. Ella nació cuando el conflicto fronterizo se había desatado, su padre y su madre siempre la instruyeron que ella sería una gran líder. En la resistencia aun en medio del conflicto, siempre buscaron mantener un amor muy fraternal entre todos los miembros, eso era lo que los impulsaba y mantenía en el combate, esto la motiva mucho.

Desde pequeña aprendió a defenderse en la selva y ambientes hostiles. Sin embargo, era sobreprotegida por los demás. Desde joven perdió a sus padres por el conflicto, lo cual la motiva aún más a querer proteger a su gente.

Nombre: Timnat Gergil//// **Edad:** 32 años //// **Sexo:** Masculino

Idiolecto: Léxico Avanzado, Concreto, habla con velocidad lenta, voz grave.

Ocupación: Campesino.

Objetos: Cuadro de su esposa fallecida.

Main Goal: Tener una vida pacífica en su casa.

Motivación: No volver a sufrir como con los eventos de su fallecida esposa.

Deseo Interno/ Inconsciente: Recuperar quien es, superar el duelo y recuperar ese espíritu inquebrantable que alguna vez tuvo.

Core Trait: Protección.

Buenos hábitos/ Virtudes: Hombre estudioso, sabio, persona estratégica, fuerte, protectora, pragmático, dedicado, organizado.

Malos hábitos/Defectos: No tiene mucho cuidado personal. Le cuesta madrugar. Fuerza los objetos cuando no funcionan.

Habilidades y conocimientos: Tiene habilidades para labrar la tierra, un poco de conocimiento para la invención y manejo del ikirs. Sabe de defensa personal. Tiene un buen conocimiento de cultura general. Sabe de medicina.

Características físicas: Es un hombre grande, que no le da tanta importancia a su apariencia física.

Características psicológicas: En su pasado tenía una personalidad de Protagonista ([ENFJ](#)) Pero, debido a su pérdida, ahora su personalidad predominante es la de Arquitecto([INTJ](#)). Tiene sus emociones reprimidas, es terco y no tiene mucha resistencia a la frustración.

Backstory: Timnat nació en Ikris, pueblo minero cerca de Vlinder, su padre era minero y su madre agricultora, de ella tomo su pasión por la agricultura. Estuvo en la escuela de inventores en Vlinder, donde formo gran parte de su personalidad. Sus padres mueren en su juventud debido a la violencia y a la enfermedad, lo que hizo que se dedicará a la agricultura y abandonará la ciudad. Luego conoce a una mujer llamada Taliana que le enciende la chispa de cambiar el mundo, se casan y de ella aprende el arte de la medicina. Sin embargo, en su intento por cambiar varias cosas del mundo asesinan a su esposa, a raíz de esto, decide aislarse del mundo y vivir una vida tranquila de rutina.

Nombre: Boris//// **Edad:** 42//// **Sexo:** Masculino

Idiolecto: Idiolecto avanzado, usa groserías constantemente.

Ocupación: jefe de la SOMAN.

Main Goal: Dominar todo el terreno de las montañas.

Motivación: Tener poder y control sobre el país.

Deseo Interno/ Inconsciente: Venganza en contra de la humillación que han sufrido por parte del gobierno, miedo de ser aplastado por ser inferior.

Core Trait: Astucia.

Buenos hábitos/ Virtudes: Dedicar tiempo para entrenar y volverse más fuerte física y mentalmente. Gran carisma, sabe motivar y convencer a las personas.

Malos hábitos/Defectos: Orgulloso y testarudo, no escucha mucho otras opiniones, es cruel.

Habilidades y conocimientos: Es un gran estratega, sabe movilizar sus tropas y tiene contactos importantes con otros grupos al margen de la ley. Gran espadachín.

Características físicas: Es alto, moreno, gran musculatura y lleno de tatuajes.

Características psicológicas: Tiene una personalidad Arquitecto (INTJ) Es muy analítico, va un paso delante de los demás con sus estrategias, le gusta estar en las sombras, pero si tiene que dar un gran discurso y motivar a su gente lo hará. Le gusta que lo reten, sin embargo, no es muy compasivo y llega a ser muy cínico.

Backstory:

Boris lleva siendo el jefe de la SOMAN por 23 años, ha logrado que expandan su territorio en un 30%, esto gracias a como ha organizado a la SOMAN, creando divisiones de investigación y fortaleciendo sus contactos con las demás mafias. Fue asignado jefe de la SOMAN a petición del jefe anterior, quien murió por una enfermedad. Antes de esto Boris era la mano derecha del jefe, y estaba encargado de la planeación de los diversos ataques que se hacían.

Nombre: Zhukov//// **Edad:** 25//// **Sexo:** Femenino

Idiolecto: sarcástica, habla con aires de superioridad usando un tono burlón, idiolecto avanzado.

Ocupación: A carga de la división 7 de la SOMAN.

Objetos: Navaja de su padre.

Main Goal: Convertirse en la futura líder de la SOMAN.

Motivación: Que el poder de la SOMAN vuelva a estar en su familia.

Deseo Interno/ Inconsciente: Llenar el vacío de la pérdida de su padre.

Core Trait: Pragmática.

Buenos hábitos/ Virtudes: Tiene una rutina diaria de ejercicio matutino, entrenamiento con armas, y lectura.

Malos hábitos/Defectos: Testaruda y difícil de llevar. Puede llegar a tener caprichos muy complicados, hace que los demás se amolden a su rutina.

Habilidades y conocimientos: Está al tanto de las nuevas tecnologías de la SOMAN y las usa muy bien. Es buena en combate cuerpo a cuerpo.

Características psicológicas: Tiene una personalidad comandante (ENTJ) Tiene una voluntad de Hierro, no le da mucha importancia a las emociones, es muy practica en su toma de decisiones, lo que la lleva a ser fría de corazón aun con su propia gente. Es confiada en sí misma y sus habilidades.

Backstory:

Zhukov es hija del anterior jefe de la SOMAN, su padre murió a los 2 años de ella haber nacido, su madre la crio hasta los 9 años, donde fue ejecutada por la SOMAN al volverse traidora. Zhukov empezó a valerse por sí misma y a no permitir que las emociones la afecten. Luego empezó a estar en desacuerdo en cómo se manejaban ciertos asuntos en la SOMAN, lo que la llevo a querer ser la jefe. Por su gran inteligencia y practicidad en sus decisiones fue puesta como líder de la división 7 de la SOMAN.

Nombre: Newén//// **Edad:** 22//// **Sexo:** Masculino

Idiolecto: Léxico normal, suele hablar por medio de comparaciones y metáforas, elabora frases complejas.

Ocupación: Miembro de la división 3 de la Resistencia.

Objetos: Una manilla con una piedra de Ikris.

Main Goal: Mantener con vida a sus amigos.

Motivación: Su amor por ellos.

Deseo Interno/ Inconsciente: Tiene miedo a estar solo.

Core Trait: Esperanza.

Buenos hábitos/ Virtudes: Es paciente, sabe esperar por el momento preciso.

Malos hábitos/Defectos: No es muy aseado y no tiene un sistema inmune tan fuerte.

Habilidades y conocimientos: Es un gran artista, le gusta pintar y también tallar en madera. Es hábil en combate.

Características psicológicas: Personalidad Aventurero (ISFP) Es curioso y le gusta explorar y experimentar cosas nuevas. Es muy inteligente y arriesgado. Es muy flexible en su forma de pensar.

Backstory:

Nació dentro de la resistencia. Desde pequeño en el entrenamiento se hizo amigo de Melanit y Takiri. Sus padres le han enseñado la importancia de ver el lado positivo de la vida y a ser resiliente. A sus 13 años muere su mamá debido a una enfermedad, su padre lo ayudo a superar ese duelo. A sus 17 años salvo a Takiri del ataque de un animal salvaje esto despertó en él la marca de Atsva.

Nombre: Takiri//// **Edad:** 21//// **Sexo:** Femenino

Idiolecto: Usa mucho la palabra flaco o flaca para referirse a la gente. Hay veces que le cuesta conjugar los verbos.

Ocupación: Miembro de la división 5 de la resistencia.

Objetos: Collar de semillas que le regalo su madre.

Main Goal: Apoyar los sueños de sus amigos.

Motivación: El amor que tiene por ellos.

Deseo Interno/ Inconsciente: Darle valor a su existencia.

Core Trait: Alegría.

Buenos hábitos/ Virtudes: Da regalos constantemente, y busca el lado positivo en cada situación.

Malos hábitos/Defectos: Sonambulismo, imprudente, evita el peligro.

Habilidades y conocimientos: Sabe de agricultura y conoce bien la fauna y flora de las montañas.

Características psicológicas: Personalidad Animador (ESFP) busca animar el lugar en el que este. Es amable y de buen corazón. No es tan inteligente, le cuesta a veces entender las decisiones de los demás. Reconoce sus limitantes y se ama así.

Backstory:

Takiri nació en la resistencia. Sus padres eran de la parte agrícola, por lo que estuvo alejada del conflicto directo. Sin embargo, conoce a Melanit, ella la inspira a unirse al entrenamiento donde también se hace amiga de Newén. Se encariña profundamente con ambos y los ve como de su propia familia.

Nombre: Benedict Booth//// **Edad:** 39//// **Sexo:** Masculino

Idiolecto: Avanzado, habla muy medidamente y cambia su forma de hablar según la persona que interactúa.

Ocupación: Zapatero y revolucionario.

Objetos: El arma que le heredo su padre.

Main Goal: Convertirse en el presidente de Ikrista.

Motivación: Crear un mejor país, con condiciones iguales para todos y sin violencia.

Deseo Interno/ Inconsciente: Vengar a sus padres al acabar por completo con la SOMAN.

Core Trait: Manipulador.

Buenos hábitos/ Virtudes: Disfruta mucho de la música, maneja muy bien el don de gentes. Es muy pulcro.

Malos hábitos/Defectos: Pretende escuchar a la gente, pero nada lo hace cambiar de opinión.

Habilidades y conocimientos: Gran conocimiento sobre la historia de Ikrista, el manejo del ikris y el combate cuerpo a cuerpo.

Características psicológicas: Personalidad comandante (ENTJ). Es un hombre meticoloso, piensa en cada movimiento antes de hacerlo. Vengativo y bastante pasivo agresivo. Carismático y rencoroso. Tiene la filosofía de “el fin justifica los medios”.

Backstory:

Nació en Cezir un pueblo cerca de Vlinder, sus padres eran campesinos. Por el deseo de ayudar a otra familia campesina que estaba siendo amenazada por la SOMAN son asesinados. Benedict queda sin hogar a sus 14 años y va a Vlinder para buscar oportunidades, en camino a la ciudad es humillado y maltratado por ser del campo. En la ciudad se convierte en Zapatero, pasa hambre y días durmiendo en la calle. Sin embargo, pronto consigue dar con un grupo de revolucionarios que quieren tomar sobre el poder de Vlinder y se hace parte de ellos.

10.1.1.1. secundarios

Nombre: Claudia Stolz /// **Edad:** 45 /// **Sexo:** Femenino

Descripción: Claudia hace parte de la familia Stolz, una de las tres familias que poseen el gobierno de Ikrista, Claudia lleva más de 30 años haciendo parte del concilio, lo que la ha hecho tener preferencias dentro de este. Es una mujer tradicional, no le gusta el cambio, es pacífica y sabia. Sin embargo, es orgullosa y clasista. Ve con desprecio a las clases bajas de Vlinder.

Nombre: Malak Bosszu /// **Edad:** 52 /// **Sexo:** Masculino

Descripción: Malak hace parte de otra de las tres familias gobernantes de Ikrista, los Bosszu. Estos se han caracterizado por ser violentos y de estar involucrados con las fuerzas militares. Malak lleva 15 años en el concilio, puesto que le dejó su padre antes de fallecer. Malak antes de esto fue militar en la policía civil, esto le permitió ser más empático con las diferentes clases sociales. Sin embargo, también desarrolló una actitud muy agresiva contra los criminales de la ciudad.

Nombre: Matilda Gier /// **Edad:** 39 /// **Sexo:** Femenino

Descripción: Matilda hace parte de la otra familia de gobernantes, los Gier. Matilda ha sido miembro del concilio por 10 años. Es una mujer astuta e inteligente, sabe manipular para que las cosas salgan a su favor. Le importan mucho las joyas preciosas y los privilegios, esto la ha llevado a hacer varios negocios ilícitos, y permitir ciertas cosas con el fin de poder obtener más riqueza.

Nombre: Adrian Stolz//// **Edad:** 42//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Adrian es otro miembro del concilio, primo de Claudia Stolz. Él mira con desprecio a las clases bajas de Vlinder, al igual que su prima. Le atrae mucho Matilda Gier, esto lo ha llevado a ser cómplice de varias de sus acciones. No obstante, también es un apasionado por la tecnología y el desarrollo del Ikris, haciendo que el gobierno invierta mucho en el estudio de este recurso.

Nombre: Daw//// **Edad:** 23//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Daw fue reclutado por la SOMAN a sus 3 años de edad, al nacer fuera de la SOMAN varios de sus compañeros lo despreciaron, esto lo motivo a volverse fuerte, pronto se volvió cadete de la división 7 de la SOMAN, allí se cuestionaba las acciones que tomaban sus superiores y la crueldad con que hacían sus invasiones, preguntándose si podría haber otro camino. Pero, a su vez buscaba tener la aprobación de su equipo por lo que se mostraba sin corazón en varios momentos.

Nombre: Zela//// **Edad:** 37//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Zela es el jefe de la Resistencia, cargo que se lo encomendó Andreck, el padre de Melanit, antes de morir. Zela estaba antes a cargo de entrenar a los novatos, por lo que tiene una estrecha relación con el grupo de Melanit. Es un líder muy pasivo, ha mantenido a la resistencia en una posición muy defensiva y con el gran avance que ha tenido la SOMAN, Zela se ve ansioso y con desesperanza, aun así, busca mantener el ánimo dentro de la resistencia. Muchas veces se ve como sobreprotector, sobre todo con Melanit, ya que su padre se la encomendó.

Nombre: Arami //// **Edad:** 22//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Miembro de la división 8 de la resistencia. Conoció a Cusi desde los 13 años y desde los 16 se ennovio con ella, juntos han pasado por momentos peligrosos y difíciles, pero gracias al otro han podido salvarse. Arami le salió la marca de atsva cuando se vieron rodeados por la SOMAN, habían capturado a Cusi y él la logro rescatar. Arami es gran amigo de Takiri por su tiempo en el entrenamiento. Es un hombre fuerte, respetuoso y activo, es un líder que está poniendo todo a marchar. Ha sido la inspiración de varios de sus compañeros.

Nombre: Cusi //// **Edad:** 21 //// **Sexo:** Femenino

Descripción: Miembro de la división 8 de la resistencia. Ennoviada con Arami, desde los 16 años. Es una mujer muy hábil físicamente, es tierna y alegre. Ama de todo corazón a Arami, aunque a veces se siente como la sombra de él. Es una mujer muy precavida, buena en planeación y en ataques estratégicos. Sabe ser muy sigilosa en combate, es un poco celosa, pero amable.

Nombre: Armand //// **Edad:** 43 //// **Sexo:** Masculino

Descripción: Armand lleva siendo coronel de la fuerza externa área por 7 años, antes de esto fue cadete por 15 años, es un hombre sabio, entiende las diferentes dinámicas políticas de la ciudad y sabe cómo llevarlas. Es un líder tranquilo pero que pelea por los suyos, sobre todo en el concilio donde los ven en muchos casos como una pérdida de recursos.

Nombre: Gerald //// **Edad:** 26 //// **Sexo:** Masculino

Descripción: Gerald es un cadete de la fuerza externa Área, lleva siendo cadete 3 años, le fascina volar por las afueras de Vlinder, le fascina la fauna y flora que tiene Ikrista. Gerald es un hombre apasionado, amable y noble. Quiere ayudar a los demás y no entiende porque tanta segregación por las clases dentro de la ciudad, esto lo agota y por eso disfruta tanto estando fuera de la ciudad.

Nombre: Lawrence//// **Edad:** 45//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Es un suboficial de la fuerza externa Terrestre, está encargado de la entrada oriental de Vlinder. Es una persona con un sentido de justicia muy alto, quiere siempre hacer lo correcto aun si esto puede dañar a las personas. En su temprana edad estuvo en la fuerza interna de la policía, pero al presenciar la corrupción que había allí y sobre todo la de Matilda Gier, decidió pasarse a la fuerza externa terrestre. Tiene una esposa y 2 hijos.

Nombre: Romelia//// **Edad:** 42//// **Sexo:** Femenino

Descripción: Romelia es coronel de la fuerza externa terrestre. Es una mujer con carácter fuerte, pero a la vez una gran estratega, le gustan los retos intelectuales y que la desafíen. Constantemente se siente menospreciada por el concilio ya que ven el trabajo de ellos como algo innecesario. Esto la ha llevado a tener medidas muy estrictas del ingreso de la ciudad para mostrar ante el concilio pruebas de que la fuerza externa terrestre es útil.

Nombre: Blaise//// **Edad:** 33//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Es un inventor y científico del Ikris, nació en Vlinder y fue a la escuela donde conoció a su maestro Samuel, el cual le mostró todas las posibilidades de este cristal. Esto lo dejó fascinado, además le encantaban las historias que se contaban de los grandes héroes del pasado y sobre todo el armamento que se tuvo que desarrollar para la libertad de Ikrista. Esto hizo que pronto se volviera un inventor de armas de ikris, desarrolló los guantes de ikris que usan los soldados y le apasiona mucho ver sus inventos en acción.

Nombre: Samuel//// **Edad:** 47//// **Sexo:** Masculino

Descripción: Samuel nació en una clase media en Vlinder, desde pequeño se mostró como un niño muy inteligente, por lo que lo pusieron a estudiar desde temprana edad, Samuel pronto se volvió profesor, fue

maestro de Blaise y de Timnat. Le encanta inventar cosas para ayudar en la vida cotidiana de los ciudadanos. Es un hombre apasionado por los desafíos intelectuales. Tiene una moral inquebrantable, es humilde y sincero.

10.2. Historia

Historia general:

En el origen del todo el gran creador puso a 10 humanos en las islas del génesis. Tras la gran ruptura, un grupo de ellos viajaron fuera de la isla, llegando a Keroh e iniciando la historia.

Año 0: Llegada de los primeros humanos a Keroh.

Año 15: Creación de la primera ciudad “Pivot”

Año 85: Formación de pueblos aledaños

Año 130: Descubrimiento del Metal líquido Roke

Año 245: formación de nuevas ciudades en Keroh.

Año 307: Primera guerra del metal (307-315)

Año 309: Creación de Tersea primera ciudad cruzando la frontera del río Simānta.

Año 397: Guerra en contra de los tersenientes (397-414)

Año 411: Descubrimiento de Ikris, cristal eléctrico.

Año 414: Separación de Keroh y formación del nuevo País Ikrista

Año 501: Guerra fronteriza (501 - 508)

Año 543: Expedición de Arohq

Año 567: Creación del nuevo país Arohq

Año 608: Se abren rutas de comercio con Keroh

Año 615: Revolución del Ikris

Año 671: Expedición a las montañas de Sujum.

Año 680: Creación de la Mafia Kolt en Keroh

Año 738: Creación de la SOMAN.

Historia Ikrista:

Los terseanos estaban buscando la independencia del gobierno de Keroh, por lo que empiezan a repartirse por toda la nueva región, escapando de los ejércitos kerohanos. La independencia fue liderada por Josué Bostandiq. En su dispersión llegan a el monte ikristo, allí descubren el Ikris y con este logran fabricar armas para defenderse de Keroh, provocando que estos los miren con respeto y los dejen en paz. El día 17 del mes octavo los terseanos logran hacer un pacto con Keroh y se establece la nación de Ikrista, este nombre gracias al Ikris el elemento que los ayudo a ganar la guerra.

Josué Bostandiq se convirtió en el héroe de Ikrsita, él tenía una frase la cual fue de inspiración para los terseanos durante todo el proceso de independencia “Hay quienes se conforman con la realidad y hay quienes la transforman”. Esta frase quedo inscrita en una estatua en honor a él. Gran parte de los terseanos se establecieron cerca al monte ikristo, construyendo la capital de este nuevo país, Vlinder.

Prontamente se formó el pueblo de Ikris, para los mineros que trabajaban en esta zona. Varios de los terseanos volvieron a su pueblo, el primer pueblo fuera de Keroh, Tersea. Sin embargo, otros querían explorar toda la nueva región, e hicieron varias expediciones y construyeron los diferentes pueblos y ciudades de Ikrista. El imperio de Keroh quiso volver a conquistar el terreno de Ikrista en el año 501, lo que llevo a una guerra de 7 años, la cual concluyó en un acuerdo de paz, pero se cerraron las rutas de negocios entre ambos países.

Después de haber explorado ikrsita, un grupo partió a tierras más allá del Río Oke, allí solicitaron la independencia, la cual les fue concedida sin mayor inconveniente, el gobierno veía estas tierras tan lejanas difíciles de gobernar.

En el año 615 se da la revolución del Ikris. Varios científicos de Vlinder encontraron todo el potencial del elemento, por lo que la ciudad empezó a girar en torno a este, se crearon escuelas y universidades dedicadas a esto. Vlinder se desarrolló rápidamente a partir de esto. Crearon un concilio para empezar a manejar todos los asuntos de la ciudad, este concilio fue conformado por las familias que invirtieron en el proyecto del Ikris, las cuales fueron la Stolz, los Gier y los Bosszu. Concilio que cogió tanta influencia que se estableció como el gobierno de Ikrista.

El avance del Ikris comenzó a ser un punto de quiebre social, los inventos con Ikris empezaron a ser exclusivos de las familias más ricas, creando una gran desigualdad en la ciudad lo que generó a su vez grandes holeadas de violencia. Además, varias bandas delincuentes de Verea y Afenea querían robar el Ikris, ya que este se concentró en Vlinder y no llegaba a otras partes del país. Esto provoco que el concilio construyera una muralla para proteger la ciudad. Sin embargo, varias familias campesinas que vivían

alrededor de Vlinder quedaron fuera de esta dejándolos completamente desprotegidos. Dentro de las murallas se empezó a crear una gran desigualdad, causando que se dividan por estratos económicos y así darle más distinción a las familias ricas de Ikrista, esto llevo a la creación de varios grupos revolucionarios y delincuentes en los estratos más bajos.

10.3. Geografía

Ikrista limita por el norte con Keroh y por el sur con Arohq, los tres países están en el continente Sirt. Hay rumores de las islas del Genesis donde nació la humanidad, pero ningún humano del continente ha podido llegar allá, más allá de estos límites no se sabe que hay.

Figura 22



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

Como fue mencionado previamente, Ikrista busca ser una alegoría a Colombia, y uno de los puntos principales en los que se quiere lograr esto es en la geografía, está a tenido un impacto clave en la

construcción de Colombia como país, como dice Peña-Reyes (2008) “La estructuración espaciotemporal de la vida social define el modo como las acciones y las relaciones sociales (inclusive las relaciones de clase) son materialmente construidas, hechas concretas” Por lo que es clave analizar la geografía colombiana, en la figura 23, nos encontramos con 3 cordilleras que dividen el país. Una de estas divide el país completamente en dos.

Figura 23



Nota. Notevenpast, (2018) <https://notevenpast.org/from-there-to-here-lina-de-castillo/>

Esto ha dificultado la comunicación entre sus diversas Zonas, como lo expresa Romero (2009) que hablando de la economía del pacífico, señala lo difícil que ha sido debido a su clima y también a “el relieve andino, que no es solo la Cordillera Occidental, sino la dificultad que esta impone en la comunicación con otras regiones;” Esto es un elemento que se quiere representar en Ikrista. En la figura 24 se encuentra el mapa de Ikrista, en el cual se puede ver una cordillera que divide el país a la mitad. Vlinder, la capital, está ubicada allí por las montañas llenas de Ikris. El terreno es

altamente montañoso en Ikrista sin embargo tiene sus regiones planas como los son la región de Tersea y Zaria, la cual también colinda con el mar.

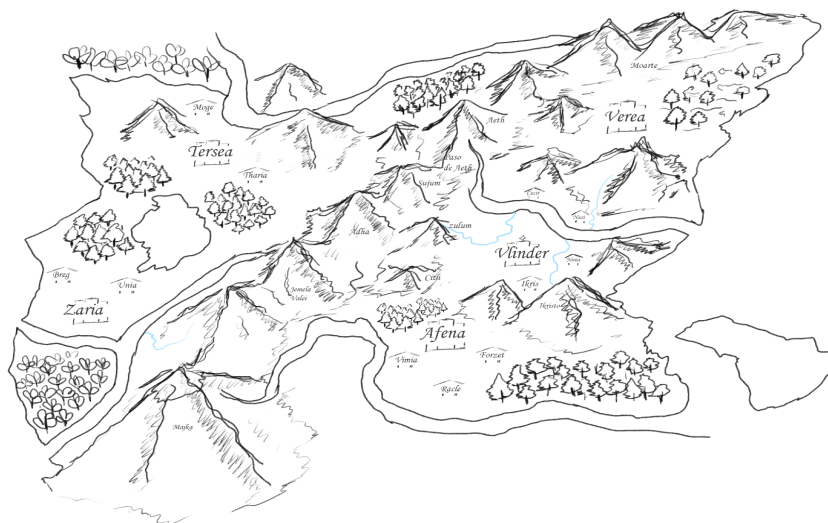
Colombia está llena de fuentes hídricas que ayudan a limitar los terrenos y a su vez dificultan el paso entre los mismos. Así también Ikrista cuenta con una gran cantidad de Ríos que atraviesan el País, los principales son el Simānta que delimita el terreno por el sur con el país de Keroh, El Oke que delimita el terreno por el norte con el país de Arohq. El Río que pasa por Vlinder en el sur se llama mawr y el Río que pasa por Zaria se llama Ikorita.

En cuanto a su terreno montañoso la cordilla que divide el país se llama Kewaa, a su vez cada montaña que conforma la cordillera tiene su propio nombre, los cuales serían Majka, Jemela Valei, Adha, Sujum, Zulum, Aeth y Moarte. Adicional a la montaña donde se extrae el Ikris se le nombre Ikristo.

Ikrsita tiene 5 ciudades principales, Vlinder, Afenea, Verea, Zaira y Tersea. Cada una de estas ciudades tiene pueblos aledaños a excepción de Verea. Los pueblos aledaños de Vlinder son: Ikris, Nerea, Nasy y Cezir, los últimos dos cruzando el Río Mawr. Los pueblos aledaños de Afenea son Forzet, Vimia y Racle. Los pueblos aledaños de Zaria son Breg y Unia. Los pueblos aledaños de Tersea son Tharia y Moge.

Adicional a esto, Ikrista cuenta con desiertos, depresiones y bosques de todo tipo, dándole una gran variedad de fauna y flora.

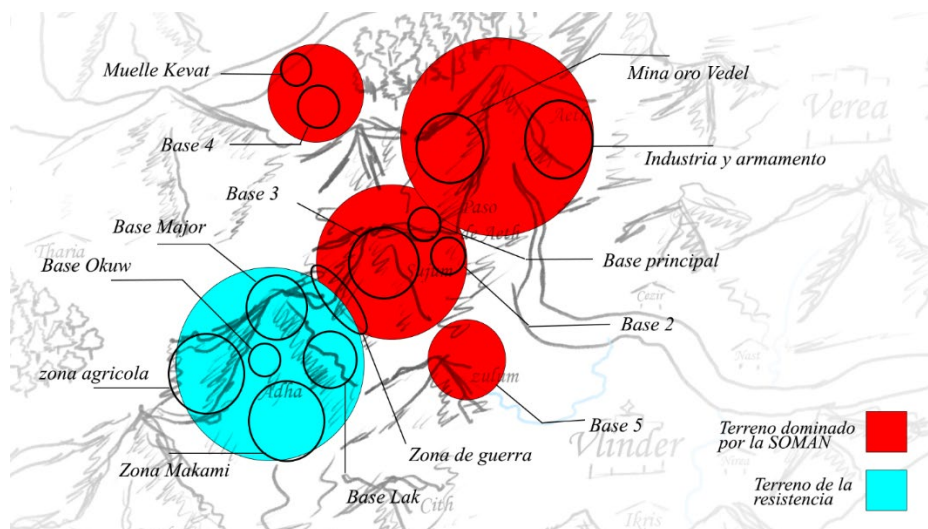
Figura 24



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

La primera temporada se desarrollará principalmente en Vlinder y las montañas Zulum, Adha, Sujum y Aeth. Ya que en estas montañas es donde están establecidas la SOMAN y la resistencia. Como se muestra en la figura 25

Figura 25



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

10.4. Cultura y Sociedad

Ikrista al ser un país pobremente intercomunicado ha propiciado el desarrollo de diversas culturas y sociedades según la geografía. Aunque en teoría el gobierno de Ikrista se presenta como centralizado, con Vlinder como su capital, en la práctica adopta más bien una estructura de gobierno federado, en donde cada región parece tener la autonomía para tomar sus propias decisiones. Por lo que se entrará a ver la cultura y sociedad según las diferentes regiones; Sureña, Central, Valle y montañosa.

Región Sureña:

En esta región se encuentra la ciudad de Tersea y Zaria. Es la región más alejada de Vlinder, aquí los terratenientes son los que establecen las normas civiles y busca que se cumplan, rara vez se ve el ejército nacional por estas zonas. La base de la sociedad gira entorno a las escuelas, sobre todo de historia. En esta región se encuentra la gran biblioteca de Tersea que contiene conocimientos tanto de Keroh, como de Arohq y por supuesto Ikrista.

La cultura de esta zona es muy alegre, tienen varios bailes y fiestas. También hay una gran cantidad de juegos y competencias. Celebran el mes de la pesca y también tienen una gran celebración para el día de la independencia. No hay mucha violencia en estas zonas, hay una gran cultura de la amabilidad y respeto, esto permite que compartan sus posesiones con los demás muy tranquilamente

Región Central:

Allí se encuentran las ciudades de Vlinder y Afenea, junto con sus alrededores. En esta región las clases sociales están muy marcadas, se dividen en baja, media y alta. Todas las personas que viven fuera de las ciudades se consideran de clase baja, al igual que los trabajadores que no ganan en Delitevs, o que usan el trueque como medio de comercio. Se consideran de clase media a los que reciben menos de 500 Delitevs mensuales, esto es suficiente para que puedan ir a estudiar y estar en lugares más importantes de la ciudad. Luego están las clases altas en las cuales se encuentran las familias gobernantes y las familias con gran riqueza, las cuales en su mayoría son dueñas de minas de Ikris o han sido grandes inventores de este elemento.

En esta región no hay tantas fiestas, hay dos principales, la primera es el festival del Ikris, que se conmemora el día 17 del mes quinto. Es una gran muestra de las tecnologías que se están desarrollando con el Ikris y adicional hay un gran desfile que pasa por las ciudades. En Vlinder hay un discurso por parte del concilio y una demostración de juegos artificiales usando el Ikris. La otra fiesta que se conmemora es el día de la independencia, la cual no es tan relevante como la del Ikris. Sin embargo, se celebra con un gran desfile por la ciudad.

Es una cultura más fría e individualista, funciona bajo un sistema más capitalista y cada uno está enfocado en lo suyo y su trabajo. Es una cultura que busca ser más solemne por lo que sus bailes y demás celebraciones son más tranquilas y reservadas.

Región Valle:

Esta región está compuesta principalmente por Vereá, al suroccidente de Ikrista. Está rodeada por montañas y el único acceso al mar está restringido por una gran jungla. Vereá es la ciudad más aislada de las demás culturas. No celebran mucho el día de la independencia. Están más conectados con ritos hacia animales y plantas, tienen diferentes danzas y bailes para esto. Uno de los más famosos es el baile de la Siembra que hacen dos veces al año. Además de esto su cultura se fundamenta mucho en la madera, por lo que hay las mejores escuelas de carpintería y es uno de los trabajos principales de la región.

Región Montañosa:

Esta región está compuesta por las aldeas y grandes fincas campesinas que se encuentran en la montaña, estos comparten valores similares. Creen en el trabajo duro, en la compañía y ayudar al otro, tiene buena fe en las personas, están al tanto de las mejores técnicas para hacer que la tierra de mucho fruto, conocen los tiempos y los diferentes tipos de suelos. En esta región no hay presencia del ejército ni policía, cada uno se defiende como puede de los peligros. Así mismo cada uno es autosustentable. Se celebra el día de la cosecha, cuando un campesino con grandes tierras produce una gran cantidad de cierto fruto celebra invitando a sus vecinos y comiendo de ese fruto.

Otro día importante es el séptimo día del mes noveno, el día de contemplación de las estrellas, donde cada uno se queda hasta las 3 de la mañana viendo el gran cielo estrellado que se da solo en ese momento. Normalmente se acuestan temprano y se levantan temprano. En las pequeñas aldeas hay sitios para beber y se ven varios hombres ir a estos lugares.

10.5. Lenguaje

El lenguaje es parte fundamental al momento de formar cultura, los diferentes fonemas que en conjunción crean palabras que el humano les da significado. En el momento en que Ikrista se independizó de Keroh el lenguaje escrito aún no se consolidaba, por lo que se desarrolló un diferente sistema de símbolos entre ambos países. Si bien se habla el mismo idioma en ambos países, su manera de escribirlo es diferente.

Al analizar los símbolos que llegaron a representar los diferentes fonemas en nuestro lenguaje vemos que por ejemplo la letra “A” es una abstracción de un símbolo del Buey como se puede ver en la figura 26

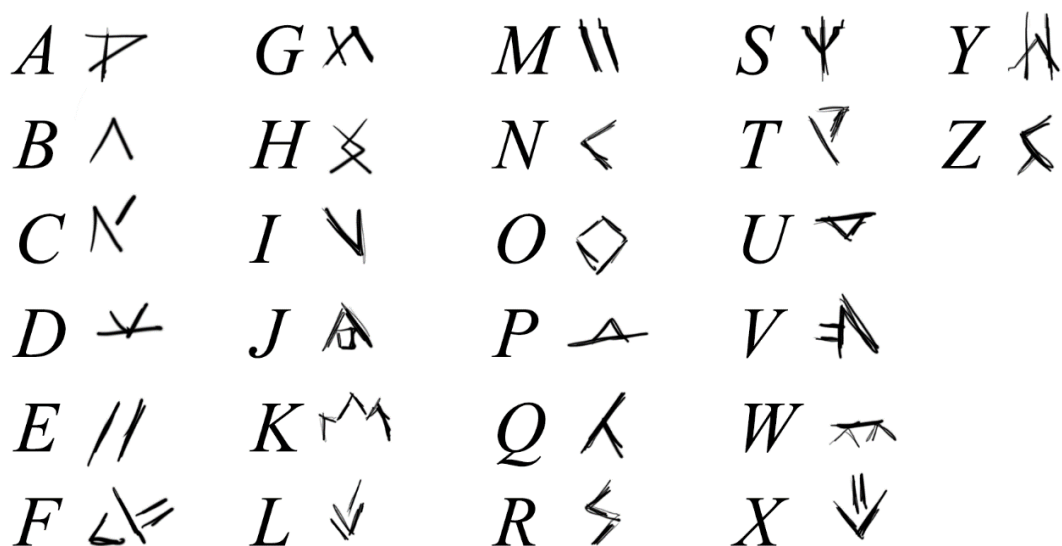
Figura 26



Nota. Dialnet. (2016). La historia del lenguaje escrito: La evolución de la escritura hasta nuestros días. *Ánfora*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6121254>.

“¿Por qué el buey? Aparentemente para los antiguos este animal representaba la fuerza y la energía en general; la fuerza que impelía a actuar, la fuerza reproductiva, la energía económica, la energía agrícola” Es decir la cultura y concepción de ciertos elementos llevo a la constitución de los símbolos que hoy llamamos letras (Idarraga, 2003). Esto es relevante para la construcción del alfabeto Ikrisino, ya que está profundamente influenciado por el Ikris, dado al rol tan importante que este tuvo en el desarrolló la sociedad y consolidó la nación. Por lo que los símbolos se basan en formas rectas y triangulares. En la figura 27 se puede ver el alfabeto Ikrisno con su respectiva traducción al español.

Figura 27



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

10.6. Economía

Región Sureña:

Esta región se caracteriza por la pesca y la agricultura, su principal forma de intercambio es el trueque. Sin embargo, para pagos más complejos se usan pesas para medir cierto tipo de granos o joyas preciosas.

También comercializan mucho los libros y tiene un sistema de traducción para aquellos que quieren mandar cartas a Keroh, contando con todo un sistema de mensajería. Tienen una ruta especial por el paso de Aeth para traer mercancía de Vlinder y así mismo llevar libros y el mejor pescado a la capital.

Región Central:

En la región central se encuentra el mismo sistema de Trueque que en la región sureña, los campesinos y comerciantes de la clase baja lo usan, con sus respectivas pesas.

A su vez la capital desarrollo una moneda de plata llamada Delitev, es un remplazo del trueque y usada en las clases medias y altas. Para poder hacer transacciones a nivel nacional, se crearon casas de cambio, donde se pueden cambiar Delitevs por granos o joyas preciosas para poder usadas como trueque en otras partes del país o viceversa. Esto es especialmente usado con la mercancía que viene de la región sureña y de las aldeas campesinas que abastecen a Vlinder.

Los trabajadores de clase media normalmente tienen un trabajo en maniobrar alguna máquina de Ikris, un trabajo en las minas o son parte del ejército. Por su lado la clase baja no trabajan por un salario si no por la posibilidad de intercambiar sus bienes.

Región Valle y Montañosa:

La región valle y montañosa se caracterizan por ser autosostenibles, no trabajan por un sueldo si no para poderse alimentar, explotan los recursos naturales a su favor, crean sus diferentes hogares, armas y alimentos. La resistencia por su parte a llegado a tener un convenio con grandes grupos campesinos para que estos los provean de la alimentación y ellos los protegen de la SOMAN.

SOMAN:

La SOMAN está explotando el oro vedel, una mineral muy maleable y gran conductor, se encuentra en la parte central de cordillera Kewaa. Han fabricado una gran maquinaria gracias a sus contactos con la mafia Kolt, por lo que están constantemente enviándoles Oro vedel a ellos y estos proveyéndolos de lo que necesitan para su industria.

En cuanto al alimento se abastecen de campesinos amenazados y de sus propias fincas.

10.7. Creencias

Dentro de Ikrista existen 4 creencias principales, Krie, inani, Verre y Kudarati. Sin embargo, hay varias aldeas que han creado una combinación de creencias.

Los Krie, constituidos como una religión, creen en el gran creador, que hizo el mundo y a los seres humanos, creen en tener una vida de reverencia a él, con una vida moralmente correcta. Ellos han estudiado la marca de Atsva ya que, para ellos, las personas que tienen la marca pueden llegar a conectar con el gran creador. Tienen sus casas de adoración donde van a leer los rollos sagrados, en donde se encuentran relatos del Genesis del mundo.

Los inani no creen en nada más allá de la ciencia y de lo que ellos pueden comprobar, niegan la existencia de un ser sobrenatural, creen en que el ser humano tiene el potencial de regirse por sí mismo y crear una sociedad utópica.

Los Verre, constituidos como una religión, creen en que el Ikris es un dios encarnado, por lo que se le debe adorar y no se debe explotar ni usar para crear armas, están constantemente protestando en las minas y centros educativos, quieren que se respete este elemento que se les dio para liberarse de Keroh.

Los Kudarati, creen que el sol y la naturaleza son entes divinos los cuales se les debe adorar y a los cuales hay que rendir culto para poder tener grandes cosechas y seguridad. Estos se concentran sobre todo en la región valle del país.

10.8. Recursos Naturales

Ikris:

Es un cristal eléctrico que se encuentra en la región central de Ikrista. Este cristal tiene diversas funciones y variaciones. Su composición interna se puede alterar para generar electricidad, cada trozo de cristal tiene cierta carga eléctrica que se puede recargar cuando son sometidos a ciertos elementos, también si son expuestos a otros cristales de ikris, o esperando algunos días. También pueden generar luz como una linterna o crear patrones de luz muy específicos con los que generan fotografías holográficas. Funciona también como arma al concentrar su energía eléctrica en un punto y luego liberarla. Su composición puede llegar a variar mucho si es expuesto a los elementos y minerales adecuados.

Oro Vedel:

Este tipo de oro se encuentran en la parte central de la cordillera Kewaa, es un metal altamente conductor y más moldeable que el oro normal, en temperaturas de 200 grados se vuelve una masa moldeable, como plastilina. una vez se enfría a los 70 grados o menos vuelve a tener una consistencia sólida y de las más fuertes que se han encontrado.

Roke:

Un metal que cuando es llevado a temperaturas muy bajas se vuelve blando e incluso líquido, por lo que es muy resistente al calor. Sin embargo, si llega a temperaturas muy altas se puede quebrar. Este se encuentra en la región sur de Keroh en pozos líquidos dentro de las montañas heladas.

Nicení:

Es un tipo de mineral compacto encontrado en la región central de Kewaa. De color azul rojizo, es un compuesto parecido a una piedra arenosa, con grietas de colores, que puesto bajo mucha fricción estalla, dando una explosión morada con tintes azules y rojos. Este se encuentra dentro de algunas cuevas o incluso debajo de cierto tipo de árboles.

10.9. Tecnología

La ciudad más desarrollada y avanzada en tecnología de Ikrista es Vlinder. Las otras ciudades pueden tener algunos de los inventos hechos en Vlinder, pero aparte de esto la tecnología de estas es más medieval. En este mundo no ha habido descubrimientos de la pólvora o el petróleo. Hay inventos que se han extendido por todo Ikrista, estos son la lámpara de Ikris que permite ver en la noche y el foto-Ikris que permite tomar fotografías.

Dentro de Vlinder se ha explotado mucho más el poder del foto-ikris creando afiches publicitarios gigantes. También se han creado armas usando el Ikris y que son de uso común de los policías. Hay máquinas más industriales que usan el Ikris como su fuente de poder.

10.10. Artefactos

Guante Ikris:

Este es el arma más común usada por las fuerzas militares de Vlinder. Consiste en un guante con un cristal de Ikris en el centro, una vez se activa una palanca empieza a hacerle mucha fricción al cristal, en sus dedos tiene conductores de metal que direccionan el impacto eléctrico. Una vez el usuario quiere atacar presiona el gatillo el cual une los conductores con el cristal, lanzando un disparo.

Entre más fricción se someta el Ikris más carga eléctrica tendrá, por el riesgo que conlleva tiene un mecanismo de protección que al calentarse mucho la palanca deja de ejercer fricción. Si bien se puede usar como un arma a distancia, también solo con cargar el cristal se puede usar para un combate cuerpo a cuerpo.

Foto Ikris:

Es un pedazo de metal al cual tiene una línea delgada de Ikris, alterada en su composición para reflejar la luz de forma que genera una fotografía holográfica. El cristal es cortado y alterado con una máquina especial, tarda alrededor de 5 min en hacer este proceso. A su vez tiene un pequeño motor de Ikris que activa todo el sistema para poder ver la foto.

Equipo Asagi:

Usados por la fuerza Área de Vlinder, es un equipo con alas de mariposa potenciadas por un reactor de Ikris que permite al usuario volar. Es un equipo de uso personal, amarado con arneses por todo el cuerpo del usuario y con un sistema de gafas con diferentes tipos de lentes para poder ver desde lejos. El equipo tiene 5 horas de vuelo independiente, después de esto se tienen que recargar los cristales por 2 horas.

Onwu:

Artefacto desarrollado por la SOMAN, es una especie de granada que tiene en su centro nicení, dos cuchillas atravesadas que cuando se lanzan empiezan a girar con mucha velocidad creando fricción en el nicení y causando la explosión.

10.11. Arquitectura,

La arquitectura en Ikrista es muy diversa, por lo que en cada región se ven estructuras bastante distintas.

Región sureña:

Esta región es una mezcla de la arquitectura medieval con la arquitectura griega clásica, se usa sobre todo la piedra como material de construcción y las casas no son más altas de dos pisos. La gran biblioteca de Tersea es la combinación entre un castillo medieval y un templo griego usando también el metal Roke en parte de su estructura, esta biblioteca es el ícono de esta región y la estructura más avanzada que tienen.

Región Central:

En esta región las casas campesinas están hechas de concreto y tejas, materiales baratos y de fácil construcción. La ciudad de Afenea trata de imitar las construcciones de Vlinder, pero de formas más económicas.

Vlinder tiene una estética solarpunk fusionada con la steampunk, sus estructuras buscan ser orgánicas, pero a su vez industriales. En la ciudad se pueden ver estructuras de varios pisos, calles y edificios industriales.

Región valle

La estructura de estos lugares es de pura madera. Pueden llegar a ser hasta de 3 pisos. Está llena de vegetación y usan mucho todos los elementos que se encuentran en el bosque, por lo que se ven muchas pieles y materiales en cuero.

10.12. Divinidades

En el mundo de Ikrista existe un Dios que creó todo, si bien el relato de los primeros humanos se ha convertido en un teléfono roto y se tienen diferentes relatos de este ser, la mayoría lo conoce como el gran creador. Él otorga la marca de Atsva. Está pendiente de la humanidad y la quiere ayudar, sin embargo, los deja con libertad de tomar sus propias decisiones.

10.13. Flora

La flora de Ikrista es bastante diversa, por lo que se divide en varias categorías:

Olirum:

Estas son plantas que tienen algún tipo de brillo en ellas, estas suelen ser enredaderas o de piso y no son muy altas. Pueden tener el brillo en forma de puntos por toda la planta, a estas se les conoce

como pointukal. Hay aquellas que tienen su brillo en la flor, se encuentran en plantas parecidas a las rosas y las margaritas, se les conoce como Gele. Las plantas que su brillo son varias líneas por todo el tallo, pareciendo como las venas de la planta, se les llama Komnaar.

Las plantas que brillan de color verde fosforescente y rosado fosforescente son altamente venenosas, las que brillan de color azul o cian, son meramente decorativas, varios animales las buscan en las noches y crean sus nidos alrededor de estas. Aquellas que brillan de color rojo o naranja son altamente alucinógenas.

Iwirum:

Son plantas altamente medicinales que también pueden llegar a ser alucinógenas o presentar efectos secundarios sobre el cuerpo humano. Entre estas se encuentran:

-Las semillas de Ilitia, se obtienen de la planta de Ilitia, extrayéndolas de su flor. Si se usan como pomada ayudan a cerrar rápidamente una herida. Si se beben ayudan a desintoxicar el organismo y actúan como antibiótico. Pueden llegar a causar fiebre y dolores de cabeza.

-Flor de Ori, esta planta en forma de cartucho tiene efectos analgésicos y relajantes, en grandes cantidades puede funcionar como somnífero.

-Sábila de Thala, es muy eficiente para el dolor de cabeza, migrañas, e incluso el dolor menstrual de la mujer. Un uso excesivo de esta planta puede causar malestar de estómago y debilidad en el cuerpo.

-Hojas de Eneji, está planta de bastante energía al cuerpo, pero en exceso lo puede llevar a tener alucinaciones e incluso ataques de ansiedad.

Furia:

Son plantas salvajes que atacan a insectos, animales y a seres humanos. Este tipo de planta se encuentra abundantemente en la región valle de Ikrista, aunque también se pueden encontrar en varias secciones de la cordillera Kewaa. Las principales plantas de esta categoría son:

-Jhera: planta en forma de liana o raíz, se camufla entre las demás, pero una vez la tocan saca sus espinas infectadas de veneno. Este veneno causa parálisis y si es en gran cantidad causa la muerte.

-Nathair: es una planta que se encuentra en el suelo o pegada a ciertos árboles, al sentir calor se mueve hacia esa dirección y si es tocada o pisada se envuelve rápidamente en la víctima como una serpiente y aprieta fuertemente hasta matarlo, además son bastante resistentes. cuando dejan de sentir calor cerca de ellas se relajan y vuelven al suelo o al árbol en que estaban. Se encuentran en zonas húmedas y frías donde la luz del sol no alcanza a llegar.

-Thinrem:

Es un árbol muy grueso y cubierto en moho, cuando tocan alguna de sus raíces o su tronco expulsa una gran cantidad de esporas por todo el ambiente a su alrededor, estas crean alucinaciones e incluso pueden causar parálisis severa por varias horas, en algunas personas puede causar fallas respiratorias y llevarlos a su muerte.

Otro tipo de especies

-Habu, una planta que tiene un tronco muy alto, en el cual se producen grietas de diferentes colores, al rasparlas queda un polvo que puede mezclarse con agua y se vuelve pintura. La resistencia usa estas como distracción, meten el polvo de Habu dentro del Jian lo aprietan fuertemente con un pedazo de liana y cuando sueltan la liana se genera una gran pantalla de humo de color. Jian es un tipo de capullo vegetal que al ser presionado se desata con harta fuerza.

- Obunone, son arboles de 40 e incluso 50 metros de alto, en estos se crean pequeños ecosistemas de plantas y animales.

10.14. Fauna

Dentro de las montañas de Ikrista y sus diversos bosques existen varios tipos de animales, la mayoría de estos se encuentran en el ámbito terrestre.

Kruha:

Son como la combinación de un puma y un lobo, son de 2 a 3 metros de grandes. Pueden andar solitarios, pero si andan en mandas, son muy territoriales, cazando a cualquiera que se les interponga. Son carnívoros y pueden alcanzar velocidades de 60 km por hora.

Kancane:

Una especie de insecto que son la fusión ente una libélula con una luciérnaga. En estos insectos se contiene una enfermedad letal para el ser humano, produce fiebre e indigestión en las primeras horas, luego un mareo intenso, a los días siguientes puede presentar convulsiones y en varios casos la muerte.

Inkani:

Una especie de tigre dientes de sable, son de color negro o rojo, de 2 a 4 mts de grandes. Este animal posee una especie de exosqueleto hecho del mismo material de sus dientes. Son animales de mandas pequeñas, el macho va en busca de la comida mientras su manda lo espera normalmente en cuevas o debajo de árboles grandes.

Slipat:

Son una combinación entre un mamut y un hipopótamo, pueden medir hasta 7 metros, viven en las lagunas, se mueven en manadas que pueden llegar a ser de 30 Slipats. Son animales tranquilos, pero cuando uno de ellos se siente amenazado o atacan alguno de su manada todos los Slipat crean una gran estampida para defenderse, tumbando árboles y haciendo temblar el suelo.

Armentum:

Especie marina que habita en el océano, su tamaño puede llegar a ser de 15 metros. Pueden llegar vivir por 500 años, uno de estos termino en el rio Oke, por lo que se han creado grandes leyendas en torno del animal y se ha prohibo el tránsito marítimo por este Río.

Vadthu:

Una combinación entre un oso y un caballo, han sido adiestrados por la ciudad y se han convertido en una forma de transporte terrestre. Su tamaño está entre 1 metro hasta los 3 metros.

Kurmji:

Una combinación entre un mico y una lagartija es muy común encontrarlos en los árboles de las montañas, se mueven con mucha rapidez y construyen sus hogares en los árboles más altos.

Mariposa Vlinder:

Mariposa de alas amarillas que brilla en la oscuridad, oriunda de la región central de Ikrista y aquella en la que se inspiró el nombre de la ciudad. Representa la esperanza.

Bun:

Una combinación entre un elefante y un perro, son mascotas en Vlinder, su tamaño máximo es de un 1.5 mts, son seres muy amables y cariñosos, protegen mucho a su dueño y son muy leales a este.

10.15. La resistencia

Este es el funcionamiento de la resistencia y su organización, el mapa de la organización territorial se encuentra en el punto de la geografía tratado previamente, en la figura 25.

La Resistencia tiene 3 bases, Okuw, Major y Lak, en Okuw se entrenan a los que van a ir al campo de guerra, se les enseñan los diferentes posiciones y funciones que hay y se les da un entrenamiento por 3 años. La base Major es la base principal, allí se organiza y se planea todo lo de la resistencia, aquí es donde se encuentra su jefe Zela. La base lak, es una base militar y está en contacto con la zona de guerra. Allí se sanan a los cadetes que sobreviven en la frontera y se organizan para enviar más.

En la zona Agrícola hay una combinación de grupos campesinos y personas de la resistencia sembrando todas las plantas medicinales, de alimento y de armamento.

La Zona Makami Son varios campamentos de la resistencia, en donde se da la fase final de entrenamiento y también se protegen muchas de las aldeas que hay.

En su entrenamiento cada cadete aprende a crear su propio cuchillo matando a un Inkani, aprenden a cómo sobrevivir en la selva, que plantas no deben tocar, a crear las bombas de color, a usar ciertas plantas para la medicina, a trepar árboles y a crear trampas.

A la hora de combatir hay varios cargos.

Luciérnagas: Se ubican de a parejas, en arboles muy grandes, repartidos equitativamente hasta alguna base, ellos están atentos a las bombas de humo. Cuando en el campo de batalla se tira una bomba de humo estos la replican hasta que llegue a la base.

Los colores significan lo siguiente:

Amarillo: se necesitan refuerzos.

Azul: La SOMAN los pudo sobrepasar

Naranja: El ataque es muy grande y se necesita ayuda de la base.

Rojo: Afirmativo para generar incendio.

Lianas: Se trepan en los árboles más altos para caer de sorpresa a su objetivo, usan una liana para tirarse desde el árbol y matarlos. También son muy hábiles para moverse rápidamente por el bosque usando sus lianas. Se comunican directamente con las luciérnagas.

Infantería: Pelean cuerpo a cuerpo con su oponente, han preparado trampas de antemano para atraparlos, se muestran a veces como carnada para que alguna liana los ataques de sorpresa.

Ogon: Son miembros preparados para si se da la orden comenzar un incendio en el bosque y no permitir que la SOMAN pueda avanzar más. Medida que solo se puede implementar si la base de confirmación por medio de las luciérnagas

Cada cadete debe estar listo para tomar cada una de estas posiciones. Los elementos que debe tener cada uno son:

Cinturón con: Liana de 5 mts, 2 piolets hechos con dientes de Inkani, cuchillo del mismo material. Cantimplora con agua, 5 bombas de colores.

También al unirse a la resistencia adoptan un lema el cual usaran antes de ir a una misión o de una acción peligrosa, el lema es “Un espíritu” acompañado con una seña en la mano y levantar el brazo derecho.

10.16. La SOMAN

Este es el funcionamiento de la SOMAN y su organización, el mapa de la organización territorial se encuentra en el punto de la geografía tratado previamente, en la figura 25.

Tienes 5 bases organizadas por todo su territorio, cada base tiene un comandante y suplemento de comida y de armamento. Cualquier persona que transite por esta zona se le cobra un peaje y en algunos casos se les extorsiona, si hay un pueblo en su zona les cobran a todos sus habitantes impuestos mensuales.

En el muelle Kevat hacen los negocios con la Mafia Kolt de Keroh, intercambiando el Roke por el oro vedel. Los recursos obtenidos son enviados a la zona de industria y armamento, una gran fábrica donde crean las diferentes armas de los soldados, hacen experimentos para crear nuevo armamento y envían los suministros de alimentación a todo la SOMAN. Allí se desarrolló el

explosivo Onwu, el cual está dándoles una gran ventaja sobre la resistencia. En esta zona también se extrae oro vedel, aunque la principal mina de extracción está del otro lado de la montaña Aeth.

En la base principal se encuentra el jefe de la SOMAN, él verifica que todos los negocios con los Kolt estén funcionando y a su vez toda la estrategia contra la resistencia.

Hay tatuajes y cicatrices que diferencian los diferentes cargos dentro de la SOMAN.

En cada base se entrena a los cadetes, tanto reclutados como forzados a servir en las tropas de la SOMAN.

A la hora de exportar oro a los Kolt o de importar el Roke, se crean dos escuadrones que protegen la carga.

Dentro del armamento que tienen hay una espada y 3 Onwus. Su vestimenta es negra con accesorios dorados, tapabocas y capota.

10.17. Vlinder

Este es el funcionamiento de Vlinder y su organización.

El concilio está conformado por las 3 familias gobernantes, cada una tiene un símbolo que la representa como se muestra en la figura 28, un elefante para los Bosszu, un caballo para los Stolz y una ardilla para los Gier. El concilio está compuesto de 12 miembros, 4 de cada una de estas familias, allí toman todas las decisiones sobre el gobierno de Ikrista, no obstante, se concentran en gobernar solo a Vlinder, con la única ciudad que se esfuerzan por tener contacto es con Tersea debido a todo el comercio que esta tiene. Para comunicarse tranquilamente con ellos han tenido que pagar peajes a la SOMAN en el paso de Aeth, esto solo lo sabe Malak Bosszu y Claudia Stolz.

Figura 28



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

Para solicitar auditoria en el concilio y presentar un caso se debe hacer mediante la oficina del concilio la cual da una respuesta aproximada de 3 semanas. Estos casos pueden venir de personas de otras regiones del país o problemas internos de la ciudad. Sin embargo, muy pocas veces se ha brindado ayuda fuera de la ciudad.

Hay dos tribunales de justicia para casos de menor rango, hay escuelas y universidades a las cuales solo se puede acceder pagando con la moneda de Vlinder.

La fuerza militar está dividida en dos, La fuerza interna y la fuerza externa, ambas a su vez tienen dos ramas. En la fuerza interna está la rama de la policía real, que es exclusiva del concilio y la clase alta y la rama de la policía civil, que está en toda la ciudad. La fuerza externa está la rama terrestre y la rama área, la terrestre está vigilando las entradas a Vlinder y tienen ciertas misiones por todo el país, la fuerza área se usa para sobre volar la selva manteniendo vigilancia sobre posibles enemigos y cuidando las granjas de Vlinder.

Vlinder está representado por el símbolo que se encuentra en la figura 29, este símbolo es una abstracción de una mariposa Vlinder, mariposa que se encuentra abundantemente en esta zona y por la cual le dieron el nombre a la ciudad. Esta mariposa es amarilla para hacer una referencia a Colombia y a la obra de Gabriel García Márquez, las mariposas amarillas representan lo mágico y fantástico, características que en el mundo de Ikrista, Vlinder sería el escenario que más lo representa (Navarrete y Castaño, 2015).

Figura 29



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

10.18. Marca de Atsva

La marca de Atsva es un elemento sobrenatural concedido por el gran creador con el fin de que el ser humano pueda protegerse. Solo se le otorga a las personas que sienten un amor tan profundo que están dispuestos a arriesgar su vida por otra persona. Hay diferentes tipos de marca y cada una le da al usuario un diferente poder, usualmente aparece en la mano, aunque en algunas personas puede salir en el cuello o en el brazo. La marca puede variar su diseño según cada persona. Sin embargo, el poder que le da al usuario está determinada por el número de puntos que tiene la marca.

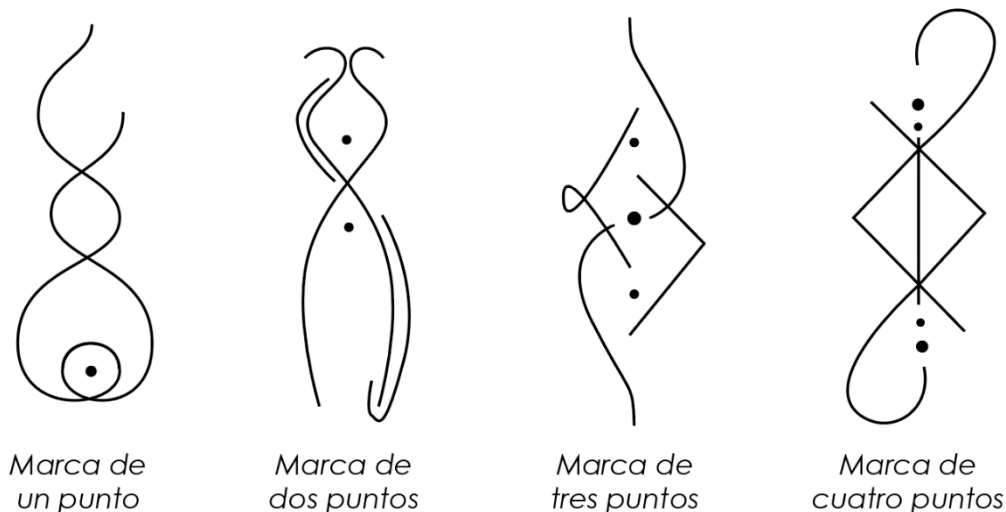
Marca de Atsva de 1 punto: Le otorga al usuario la capacidad de crear humo, lo que sirve para crear una distracción y poder huir.

Marca de Atsva de 2 puntos: Le otorga al usuario la capacidad de crear un gran destello que por un momento deja ciegos a los que están alrededor de la persona.

Marca de Atsva de 3 puntos: Le otorga al usuario la capacidad de poder llevar su cuerpo a temperaturas muy altas, llegando a generar fuego.

Marca de Atsva de 4 puntos: Le otorga al usuario la capacidad de crear campos de fuerza a su alrededor para protegerse.

Figura 30



Nota. Fuente De Elaboración Propia.

10.19. Capítulos

Capítulo 1: Dos extraños

Melanit Mons, una joven que hace parte de la resistencia en las montañas está buscando pedir ayuda en la capital del país, Vlinder, ya que la SOMAN está acabando con su gente. Sin embargo, en un ataque de la SOMAN queda inconsciente y es arrastrada por el río, Timnat un campesino que vive a las afueras de la ciudad la rescata y sana sus heridas. Ella busca levantarse y seguir con su misión, pero debido a sus heridas no puede irse de la casa de Timnat, obligándola a compartir tiempo con él. Timnat, por su parte no le ve futuro a la misión de ella, ya que conoce como funciona el concilio, por lo que ve esta misión como una misión suicida. Comparten varias semanas juntos, en este tiempo empiezan a quererse más, Timnat que en principio parecía distante de ella, ahora ya no quiere que se vaya. Por su lado la SOMAN está buscando a Melanit y a su grupo, ya que saben las intenciones que tienen de ir a la capital, por lo que los van matando uno por uno. Melanit sana lentamente, cuando ya está mejor, Timnat trata de convencerla de quedarse, pero ella tiene clara su misión y no le dejará, causando una pelea entre ellos, donde Melanit logra irse, en su camino a Vlinder es capturada por un guardia real. Timnat vuelve enojado a su casa, en donde recuerda a su esposa fallecida. La SOMAN llega a la casa de Timnat.

Capítulo 2:

Un hombre de la SOMAN llega a la casa de Timnat, este se da cuenta y lo logra capturar, pero queda preocupado por Melanit así que va a buscarla a la Ciudad, mientras tanto Melanit en su prisión trata de convencer al guardia que las deje ir, pero este tiene que esperar que el comisario la revise para que pueda pasar, mientras se queja conoce a Blake un joven revolucionario, quien también está esperando que lo saquen de la cárcel, ambos se hacen amigos, cuando los liberan, Blake acoge a Melanit y la lleva a su guarida donde conoce a Benedict Booth y pasa la noche.

Matilda Gier una miembro del concilio busca llevar 50 kilos de Ikirs a un mercader sin ser descubierta, lo va a hacer usando el sistema de basuras de la ciudad. Mientras tanto la división 8 de la resistencia avanza hacia Vlinder, allí están Arami y Cusi quienes motivan a sus compañeros a no rendirse pese lo difícil que es el trayecto. Timnat entra a la ciudad en busca de pistas sobre Melanit, va por las distintas calles de la ciudad, luego va donde la policía, pero nada le da una buena pista de donde pueda estar, Simultáneamente dos hombres de la SOMAN toman la identidad de dos guaridas y van en búsqueda de ella también.

La revolución le muestra a Melanit la realidad de la desigualdad social en Vlinder y sus esfuerzos para cambiarla, aunque están esperando el momento oportuno. Aun así, Melanit sigue con su misión, encuentra donde está el Concilio y se dirige para allá, a pesar de no tener una audiencia agendada, interrumpe dentro del concilio para presentar su caso, pero estos no le dan la atención y la echan.

Capítulo 3

El escuadrón 3 de la resistencia se encuentra con una división de la SOMAN, Newén y Takiri logran escapar.

Gerald un cadete de la fuerza aérea vuela por los alrededores de Vlinder mostrándonos los hermosos paisajes del país.

Timnat y los dos hombres de la SOMAN siguen buscando a Melanit dentro de la ciudad. Mientras tanto, Melanit, enojada por lo que sucedió motiva a Benedict que se movilicen que ya es hora de acabar con la indiferencia del Concilio. Benedict le cuenta un poco de su historia y esto motiva aún más a Melanit para hacer algo al respecto.

Blaise está haciendo un plano de una posible arma con el Ikris, Samuel entra lo mira y lo regaña por esto y discuten sobre el uso del ikris.

Matilda continúa ejecutando su plan para sacar los 50 kilos de Ikris. Al llegar a la salida, un cadete, Lawrence, detiene a la persona que transporta el Ikris para inspeccionarla, Matilda le ordena a Adrian que resuelva el inconveniente. Claudia Stolz, otra miembro del Concilio, comienza a sospechar de las acciones de Matilda y entra para hablar con ella.

Melanit y la revolución diseñan un plan para llevar a cabo un golpe de estado. En primer lugar, establecen contacto con los jefes de la policía civil, los cuales, cansados del Concilio, se les suman. Juntos diseñan el plan perfecto para derrocar al gobierno.

Adrian logra sacar los 50 kilos de ikris.

Capítulo 4:

Melanit y la resistencia empiezan a ejecutar su plan, reclutan a diversas multitudes para generar protestas y distraer a la guardia real, dejando al Concilio desprotegido y vulnerable y así tomar el control de este.

Newen y Takiri llegan a Vlinder, allí les van a hacer el mismo procedimiento que a Melanit, mientras son llevados a la cárcel son envueltos en la manifestación y los dejan libres.

Timnat logra encontrar a Melanit y discuten, él le dice que no sabe con quién se está metiendo, ella le dice que no lo necesita, ella puede sola, Timnat entonces se va y vuelve a su casa.

Melanit se encuentra con Takiri, newen.

El plan se logra con éxito, Benedict se vuelve el gobernante de Vlinder y le promete a Melanit ayudarlo con la SOMAN. Envía varias tropas de soldados a moverse al territorio de las montañas, estos se encuentran con una división de la SOMAN la cual comanda Zhukov, la SOMAN los aniquila, excepto a dos, estos eran los hombres infiltrados que estaban buscando a Melanit, ellos le informan todo lo que sucedió en la ciudad y como el gobierno piensa intervenir en las zonas montañosas, Zhukov se devuelve con ellos y se camufla entre los guardias.

Capítulo 5:

Zhukov envia a su división a hablar con Boris el jefe de la SOMAN para que le comenten lo sucedido.

Han pasado dos meses desde la toma del poder.

Rommelia, comandante de las fuerzas militares terrestres, empieza a tomar medidas drásticas contra la SOMAN dada las bajas que están teniendo, dándole la orden a sus soldados que no tengan misericordia con nadie en las montañas.

Benedict refuerza significativamente la presencia militar en las entradas de Vlinder, implementando medidas estrictas que prohíben el acceso de personas ajenas a la ciudad. Esto lo hace como una medida de seguridad adicional para proteger Vlinder.

Las patrullas de Vlinder empiezan a tener una cuota de hombres de la SOMAN muertos que deben cumplir, esto hace que sean muy violentos con todas las personas que están en las montañas.

Melanit, Newén y Takiri están listos para devolverse a la resistencia pensando que Vlinder ya había despejado el camino. Una patrulla de Vlinder ataca a la división de la resistencia en donde se encuentran Arami y Cusi, estos no entienden porque los atacan, logran sobrevivir y escapan del lugar, estos se encuentran con Melanit y su grupo, y les explican toda la situación.

Gerald el cadete de la fuerza aérea sobre vuela las montañas y ve lo que el ejército está haciendo y se pregunta si están por el camino correcto.

Benedict habla con Blaise para poder desarrollar mejor armamento.

Melanit quiere volver a la ciudad para hablar con Benedict de la situación, pero debido a las nuevas medidas de seguridad no van directo a la ciudad, sino que va a la casa de Timnat.

Melanit y Timnat tienen una fuerte discusión ya que él no la quiere ayudar, entonces se quedan a dormir esa noche y se van por la mañana.

Capítulo 6:

Melanit y su equipo se logran infiltrar en la ciudad. Melanit logra contactar a Benedict, ella alcanza a escuchar de un arma que están haciendo. Habla con él y le dice la situación de los soldados atacando a la resistencia, él le pide disculpas y le explica que es un malentendido y van a ser más precavidos.

Zela jefe de la resistencia está pensando en que debe hacer, Vlinder se volvió en su enemigo, con tantas cosas en contra está pensando a donde huir y rendirse.

Blaise avanza el proyecto de una bomba, debido a lo que Benedict le pidió, Samuel trata de discutir y parar el proyecto, pero entonces es expulsado de este.

Zhukov habla con Boris, le cuenta el plan que tienen de hacer un ataque a gran escala a la SOMAN para que se rindan, Boris entonces le dice que les dé una falsa ubicación de donde está la SOMAN mandándolos a territorio de la resistencia.

Zhukov ingenia un plan en donde atrapa a un soldado de la SOMAN en el que tiene un mapa, supuestamente, con las ubicaciones de las bases de la SOMAN. Benedict decide no esperar más y enviar el ataque.

Varios soldados aéreos se alistan con la nueva bomba, comienzan el sobrevuelo sobre la montaña y ejecutan el plan.

La montaña es incendiada debido a las explosiones, Melanit y su grupo, van caminando por la ciudad y ven a la distancia como la montaña se está consumiendo en fuego, sabiendo que allí se encuentra su base caen al suelo llenos de tristeza.

Capítulo 7:

Melanit le dice a su grupo que nunca debió ayudar a Benedict, culpándose de lo sucedido, Cusi se molesta mucho con ella ya que el ataque fue donde vivía su familia. Melanit quiere arreglar las cosas hablando con Benedict, pero él se molesta por tanto reclamo y les pide a los guardias que se la lleven. Melanit entonces escapa y termina en la casa de un hombre religioso, el cual le ve su marca y le dice que ella ha sido una de las elegidas, por lo que la ayuda a que escapen de la ciudad.

Boris el jefe de la SOMAN pide auditoria con Benedict para hacer un cese al fuego, sin embargo, tiene un plan bajo la manga por si esto falla.

Gerald revisa como quedo la montaña después del incendio y llora.

Melanit y su grupo planean escapar de Vlinder a través del sistema de basuras, pero Lawrence los detiene para revisarlos.

Boris y Benedict hablan, Benedict le dice que no hará tratos con él, que la fuerza de Vlinder es muy superior y que los van a destruir.

Boris al salir de la ciudad lanza una señal al cielo. Sus cadetes que habían secuestrado a gran parte de los policías y se habían infiltrado se preparan para hacer un ataque terrorista a gran escala.

Mientras tanto, Melanit y su grupo tratan de sobornar a Lawrence, pero este no cede, Takiri nota a un soldado corriendo, su traje se levante y alcanza a ver una espada de la SOMAN, por lo que decide que deben correr, Lawrence los persigue y mientras están corriendo y empiezan las explosiones en todo Vlinder. Melanit, Arami y Cusi logran salir de la ciudad, pero Takiri y newén son capturados por la policía.

Arami y Cusi abandonan a Melanit por el enojo que Cusi le tiene y se dirigen a las montañas. Melanit queda sola.

Capítulo 8:

Benedict da un discurso sobre los ataques y declara una guerra contra “los salvajes de las montañas” inspirando al pueblo para que se unan al ejército.

Boris habla con Zela sobre unir fuerzas, ya que el poder de Vlinder los supera y es una amenaza para todos los que están en las montañas. Zela considera fuertemente esta propuesta.

Melanit va donde Timnat donde pide que la perdone y la ayude ya que no sabe que debe hacer para detener lo que empezó.

Gerald al enterarse que van a entrar en guerra decide retirarse de la armada, pero no quiere abandonar su equipo de vuelo por lo que escapa.

Malak junto con Matilda Gier mexmiembros del concilio, empiezan a formar un grupo revolucionario para tomar otra vez el poder.

Newén y Takiri le dicen a Lawrence que la SOMAN está infiltrada entre ellos. Lawrence lleva esta información a Romelia, la cual hace una inmediata revisión de cada cadete, Zhukov se da cuenta de esto y alcanza a escapar.

Zela acepta la oferta de la SOMAN y unen fuerzas para pelear contra Vlinder.

Vlinder prepara su arsenal para salir a la guerra.

10.20. Propuestas

10.20.1. Propuesta de Dirección

Ikrista es una serie que busca tener especial intencionalidad en los siguientes aspectos:

- Relación entre personajes

La columna central de la serie son los personajes y las relaciones entre ellos. Las dinámicas de estas relaciones en las que se enfocará Ikrista son las relaciones de poder y las relaciones de amor. Adicionalmente, se hará un enfoque en los desarrollos individuales de cada personaje.

Comencemos por las relaciones de poder, estas están constantemente invirtiéndose a lo largo de la serie por lo que es clave que visualmente podemos ver quien tiene mayor poder sobre quien. Además de esto hacer una diferencia entre las relaciones de poder Político a las de poder Personal. Poder político nos referimos a cuando un personaje está consiguiendo un objetivo político o está obstruyendo el de otro personaje, las consecuencias de estos se ven reflejadas a nivel de la ciudad o población. El poder personal se refiere a que un personaje es superior intelectual, física o emocionalmente a otro, impidiendo así que este puede conseguir un objetivo personal.

Por otro lado, están las relaciones de amor, en las que se busca poder materializar tanto visualmente como sonoramente los vínculos que tienen los personajes, tanto si se está construyendo este vínculo de afecto como si se rompió.

- Emociones y sensaciones

Otro punto que se quiere lograr es causarle al espectador las emociones y sensaciones que está experimentando algún personaje. Estas sensaciones pueden ser meramente físicas como el cansancio, el mareo o estar desorientado, así como emociones más complejas como la ansiedad, el miedo o el enamoramiento. Esto quiere decir que, si es necesario, se puede prescindir de la

continuidad de una escena, dándole prioridad a las sensaciones y emociones, no se necesita una justificación lógica sino una justificación emocional y sensorial.

- El odio como principal antagonista

Otro punto clave de la serie es el odio, si bien hay diferentes antagonistas durante la serie el verdadero antagonista es el odio. Por lo que es clave poder materializar el odio de forma visual y sonora, este tiene que ser de gran impacto, se debe sentir como un enemigo imposible de vencer. Además de esto, se debe poder manifestar en cualquier personaje, incluyendo la protagonista.

- Un mundo fantástico único

El mundo de Ikrista es completamente fantástico desde su origen, así que es clave que se pueda sentir así en las diferentes escenas de la serie. Así mismo una coherencia de los materiales y diferentes invenciones que hay, por ejemplo, ya que el petróleo no se ha descubierto no debe haber cosas de plástico o de aluminio de sus derivados.

Ikrista es una alegoría a Colombia, no un símil. Por lo que no se busca tomar referentes culturales y visuales colombianos y representarlo de forma literal. Por ejemplo, Colombia tiene una gran variedad de fauna y flora, a su vez Ikrista tiene una gran variedad de fauna y flora. Sin embargo, esta es diferente a la colombiana.

- El gran creador

Una de las fuerzas implícitas que se mueve en el universo de Ikrsita es el gran creador, este ser es el Dios de este universo y está constantemente pendiente de la humanidad, respetando su libre albedrío y dejándolos ser responsables de sus propias acciones. No obstante, busca influir y ayudar a la humanidad. Una de las formas visuales en las que se manifiesta esto es la marca de Atsva y cuando se usa su poder, por lo que es clave enfatizar esa representación implícita de este ser divino en esos momentos y según el guion marque una influencia de este gran creador.

10.20.2. Propuesta de Foto

Desde el departamento de fotografía se propone que los planos tengan una intención narrativa. A continuación, se mostrará como se apoyará visualmente los elementos de la propuesta de dirección.

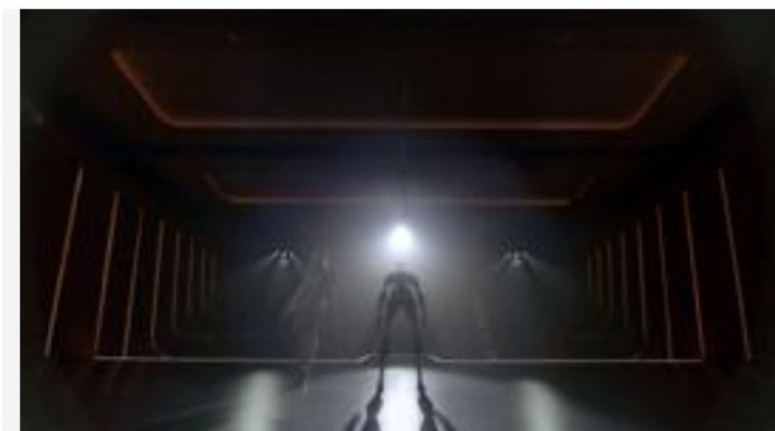
Para establecer la relación de poder político, usaremos un plano general para el personaje que tiene mayor poder, con una luz enfocada en él y una composición centrada en el personaje, donde no se alcance a ver el otro personaje (Figura 31 y 32)

Figura 31



Nota. Youtube. (2023). Krayzie Bone - We Don't Go Home (Official Video). <https://www.youtube.com/watch?v=MYrIhe7GM4Y>

Figura 32



Nota. Youtube. (2018). Justin Timberlake - Filthy (Official Video). <https://www.youtube.com/watch?v=gA-NDZb29I4>

Esto con el fin de mostrar que él tiene en control la situación, el personaje se debe ver dominando el espacio que lo rodea, esto se refuerza con la iluminación centrada en él. Adicional está luz es dura con el fin de que el personaje genere sombras marcadas en su entorno, resaltando una vez más su presencia. En caso de tener que verse en un primer plano, este sería contrapicado y ligeramente en holandés, de forma tal que él se vea estable pero lo demás a su alrededor se vean inestables (figura 33)

Figura 33



Nota. STAR+. (2014). Exodus: Gods and Kings. <https://www.starplus.com/es-419/movies/exodus-gods-and-kings/Cvgf9r9NqqVm>

Por otro lado, el personaje que está subyugado a este poder político se verá en un primer plano, el personaje estará de perfil o semi-dorsal con respecto a la cámara. La luz en este personaje es baja y de una textura más suave que la del otro personaje (figura 34). Usaremos el primer plano para que se vea que el sujeto no está en control de su entorno, es solo un individuo enfrentándose a otro que si tiene bajo control el entorno. Así se marcará la diferencia de poder entre estos.

Figura 34



Nota. HBO. (2017). The Deuce.
<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GWXIIwgQ9DFLCKgEAAAC2:type:series?source=googleHBOMAX&action=open>

Las relaciones de poder personal se mostrarán de la siguiente manera, el que tiene el poder estará en planos estables, en trípode, haciendo alusión a que por más que el otro personaje insiste, este no puede moverlo, dando esa sensación de control y poder. Por el otro lado, los planos del otro personaje, es decir el que se encuentra subyugado, tendrán gran predominancia del espacio negativo, se harán usando cámara en mano para darle menos estabilidad y así mostrar que es más débil en comparación al otro que es estable.

Para las relaciones de amor usaremos varios elementos para mostrar sus diferentes etapas, primeramente, si son desconocidos en donde no hay confianza, se usarán encuadres en los cuales se corte un poco el rostro y se rompa la ley de la mirada, mostrando la incomodidad que sienten los personajes y así también al recortar una parte de su rostro es una alegoría a que no se están mostrando por completo al otro, es decir refuerza la desconfianza (figura 35)

Figura 35

Nota. Prime Video. (2008). Slumdog Millionaire. <https://www.primevideo.com/-/es/detail/Slumdog-Millionaire/0P9FNOHH2Z0LQJ9I27L6WRH5K1>

A medida que van teniendo más confianza y su amor empieza a crecer, este amor puede ser romántico o fraternal, se optará por luces más suaves y que difumen la textura de la piel, creando una sensación de ensueño e ilusión. Los planos serán más generales y con una angulación más picada, mostrando que ninguno es superior al otro (Figura 36).

A su vez cuando estos se separen o tengan un conflicto grave, se optará por capturar a los personajes de perfil, obligando a que haya una distancia entre ellos, acentuando la sensación de conflicto. También se manejará una atmosfera más densa y fría, con luces aún más difusas, con el propósito de hacer una alegoría a que la relación de estos se está nublando. (figura 37)

Figura 36



Nota. Prime Video. (2014). Man on High Heels. https://www.primevideo.com/detail/Man-on-High-Heels/0U6KTWKZGH3JTO2JGO3LUUI77K/ref=atv_nb_lcl_es_ES?language=es_ES&ie=UTF8

Figura 37



Nota. Youtube. (2018). Billie Eilish - hostage (Official Music Video). <https://www.youtube.com/watch?v=skHbZBsS7hM>

Cuando esta relación ya ha cruzado por diferentes conflictos, pero en vez de terminarse se ha vuelto más fuerte, se mostrará usando luces duras y aumentando la textura en las pieles, mostrando así que su vínculo es fuerte y ha resistido varias cosas, es más real, ya pasó por la etapa de ensueño y se ha mantenido fuerte (Figura 38)

Figura 38



Nota. Youtube. (2023). Greta Van Fleet - Meeting The Master (Official Music Video). <https://www.youtube.com/watch?v=SFFKed1Dt4I>

Para poder visualizar el odio usaremos un juego de sombras, el personaje que está sintiendo este odio intenso tendrá una luz de una textura más suave, mientras que la sombra que genera será bien dura. La sombra se verá de un mayor tamaño que el personaje y ocupará más espacio en el encuadre, así como se muestra en las Figura 39 y 40. Así el espectador podrá sentir como el sentimiento de odio es más grande que el personaje, si bien sale de él, es algo superior y que está controlando su espacio y a la vez es algo de lo que no puede escapar.

Figura 39



Nota. Disney+. (1981). Indiana Jones and the Raiders of the Lost ark. <https://www.disneyplus.com/es-419/movies/indiana-jones-y-los-cazadores-del-arca-perdida/liKh3IKEFc2N>

Figura 40



Nota. Youtube. (2013). Jackson and His Computerband - Dead Living Things (Official Video). <https://www.youtube.com/watch?v=bChIP50NkuA>

Dentro de la primera temporada de Ikrista la SOMAN son los que más representan al odio, pero también los envuelve un aura de miedo y terror, por lo que se les dará un tratamiento adicional a estos personajes cada vez que aparezcan. Si bien ya establecimos la sombra como elemento distintivo del odio, la sombra de la SOMAN se verá reflejada en el suelo y sin ningún personaje

en cuadro como muestra en la figura 41, para así añadirle ese toque distintivo, inspirado claramente en el expresionismo alemán.

Figura 41



Nota. STAR+. (2010). 127 Hours. <https://www.starplus.com/es-419/movies/127-horas/44rrOP0xHiyg>

Adicional a esto se le agregara una capa adicional de suspenso a la SOMAN, ya que estos son la fuerza antagonica principal. Por lo que se busca generar un leitmotiv visual que nos indique que ellos están cerca. Esto lo haremos de varias formas, la primera es usar planos generales de los bosques y las montañas, dándoles una colorización un poco sombría y haciendo un ligero zoom in (Figura 42) a su vez estará muy presente el humo y densidad atmosférica (Figura 43) y en algunos casos también el fuego (Figura 44)

Figura 42

Nota. Prime Video. (2014). The Hobbit: The Battle of the Five Armies. https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.84b57641-ee32-8a74-6daf-40d25ab16ff6?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb

Figura 43

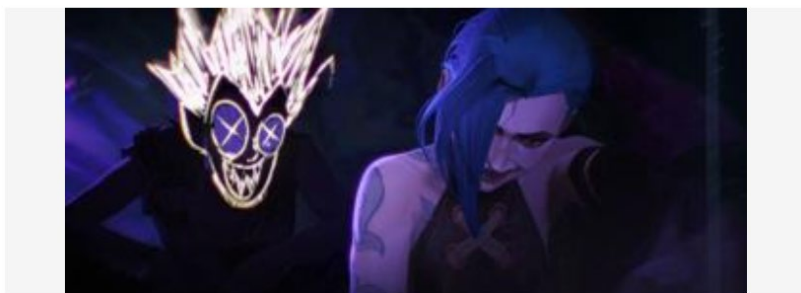
Nota. Netflix. (2016). Arrival. <https://www.netflix.com/co/title/80117799?source=35>

Figura 44

Nota. Disney+. (2005). Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith. <https://www.disneyplus.com/es-419/movies/star-wars-la-venganza-de-los-sith-episodio-iii/4WvbqLFumNvi>

Otro elemento importante son las diferentes sensaciones y emociones que se buscan generar a lo largo de la serie. Para la Ansiedad se busca combinar con elementos de animación que se sobrepongan en la imagen, llenándola de ruido y cargándola de información (figuras 45 y 46), para reflejar así el agobio que causa esta emoción.

Figura 45



Nota. Netflix. (2021). Happy Progress Day. <https://www.netflix.com/co/title/81435684?source=35>

Figura 46



Nota. Netflix. (2021). Happy Progress Day. <https://www.netflix.com/co/title/81435684?source=35>

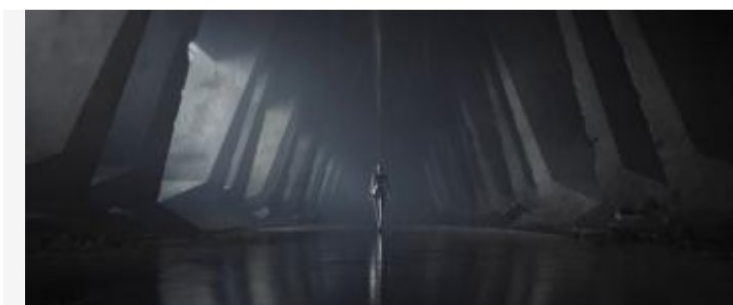
Para la sensación de miedo visto desde un personaje se usarán recursos como caras sin rostros y encuadres que se sientan inquietantes, usando colores fríos para reforzar la idea de lo sombrío, así como se ve en las figuras 47 y 48.

Figura 47



Nota. Youtube. (2022). Katy - 24 (Clip Officiel). <https://www.youtube.com/watch?v=H2ZIE59IL7w>

Figura 48



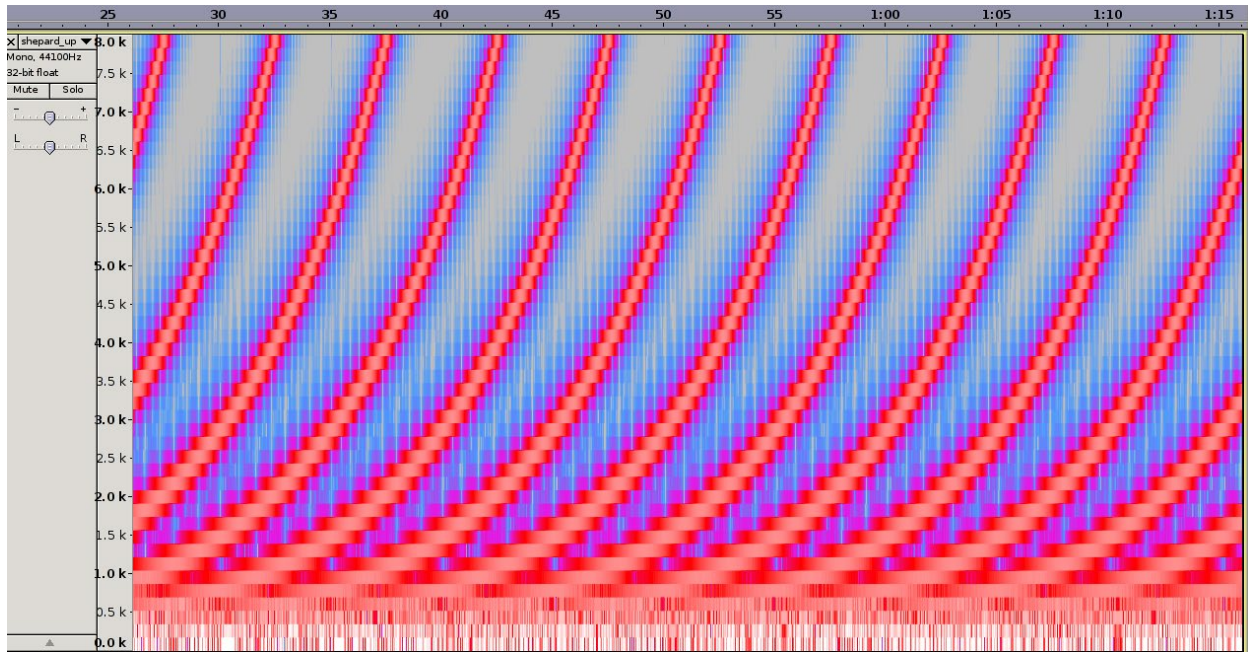
Nota. Youtube. (2011). The Weeknd - Echoes of Silence (Official Music Video). <https://www.youtube.com/watch?v=bHFc5ZfEdBQ>

10.20.3. Propuesta de Sonido

Comenzamos por mirar como el sonido va a apoyar y acentuar las diferentes relaciones de poder que se han planteado, en cuanto a las relaciones de poder político marcaremos quien tiene mayor poder dándole a este personaje una mayor reverberación en su voz y acentuando las frecuencias bajas de su voz, así se sentirá que su voz ocupa todo el espacio, mientras que a la persona que tiene menor poder, tendrá una menor reverberación y un volumen más bajo de voz.

Para ayudar a personificar el odio desde el departamento de sonido se usará un sonido llamado escala de Shepard, esta escala crea la ilusión de que siempre está en ascenso o descenso, sin embargo, estas son dos ondas sinusoidales que tocas de una forma generan este efecto (BBC, 2011). Eso se hará junto con la sombra propuesta en el departamento de fotografía. En Ikrista, se buscará usar este sonido dando la ilusión que va en descenso. Al dar la ilusión de que continuamente está bajando, nos ayuda a reforzar la idea de que es algo de lo que no se puede escapar, es infinito, no para de sonar. A su vez este sonido es inquietante por lo que también le agrega un tono sombrío y también nos ayuda a crear un leitmotiv para este antagonista.

Figura 49



Nota. Wikipedia. (2008). Shepard Tones spectrum linear scale. https://es.wikipedia.org/wiki/Tono_de_Shepard#/media/Archivo:Shepard_Tones_spectrum_linear_scale.png

Otra idea importante que se tratará en el sonido es la del gran creador ayudando implícitamente a la humanidad, para esto se creará otro leitmotiv así se podrá identificar cuando sucede esto. Principalmente aparecerá cuando se muestre la marca de Atsva, pero también según el guion lo

indique. Este sonido será una combinación del sonido de un elefante junto con el de un león acompañados por un arpa. El elefante nos ayuda a generar una sensación de protección, es algo firme y estable. El rugido de un león nos ayuda a reforzar la idea de protección y también referenciar la divinidad, ya que en la biblia una de las formas en que se refiere a Dios es como un león, el león de Judá. Adicional a esto el arpa le da ese toque celestial. Sin embargo, esta arpa estará alterada desde el sonido para que no sea tan fácil de reconocer.

Para darle vida a la SOMAN desde los aspectos sonoros, se les representará con un violín desafinado y tambores, junto con esto se creará un sonido de espada alterado para cuando ellos ataquen. También se acompañará los planos generales planteados en el departamento de fotografía con un sonido similar al de *Die Hölle Ist Leer, Alle Teufel Sind Hier* del compositor Ben Frost para la serie *Dark* (2017). Todo esto para construir esta aura de terror y miedo alrededor de la SOMAN

Para ayudar en la construcción de este mundo fantástico, en los diferentes ambientes como la selva, la ciudad de Vlinder, la casa de Timnat, etc. Se buscará incluir sonidos de animales modificados, es decir se combinarán diferentes sonidos de pájaros y de otros animales para crear sonidos de animales que no existen en nuestro mundo. Así también se crearán sonidos para el ikris, este cristal eléctrico que sonará cuando se pone en acción, este está presente en diferentes formas, pero una de las que más se escuchará es en la lámpara de ikris, ayudando así a llenar el ambiente con elementos distintivos de este universo.

En cuanto al gobierno de Vlinder también se creará un leitmotiv fusionando los sonidos de los animales que representa cada familia, es decir, el elefante (los Bosszu), la ardilla (Los Gier) y el caballo (Los Stolz). A esta combinación se le agregará una ecualización donde se quiten los tonos altos (low pass) para dar la sensación de que se escucha lejos, esto como una representación de la indiferencia de estos con el pueblo, son inasequibles y no les importa acercarse a su gente.

También el sonido acompañará las diferentes sensaciones y emociones que se buscan generar, en el caso de la ansiedad se buscará repetir la voz del actor sobreponiéndola varias veces, y dándole una gran reverberación para contribuir a la sensación de agobio causada por la ansiedad. En cuanto

a la sensación de miedo se buscará generar un sonido parecido al del viento que a su vez parezca un tenue silbido, esto para aumentar la sensación inquietante ya planteada.

10.20.4. Propuesta de Montaje y ritmo

Ikrista es una serie en la que varios eventos se desarrollan en simultaneo y se relata la historia de diferentes personajes a la vez, por lo que el montaje general de la serie es paralelo. También se estarán haciendo constante uso de los flashforward y flashbacks, estos recursos se usarán de forma parecida a la serie Shingeki no Kiojin, donde ayudan a crear tensión y aumentar la sensación de sorpresa del espectador. Un ejemplo de esto lo podemos ver en el capítulo 24 de la primera temporada llamado Misericordia, Asalto en el Distrito Stohess, Parte 2. Donde primero se muestra como el equipo ejecuta su plan para capturar a una espía dentro de ellos, nosotros como espectadores no sabemos cuál es el plan, una vez se revela porque están haciendo lo que están haciendo y tratan de capturar a la espía, se hace un flashback y vemos como lo planearon y de quien sospechan, sin embargo, el protagonista, Eren, no puede creer que sea esta la persona. Volvemos al momento presente y vemos que ella está escapando, Eren no puede usar sus poderes porque sigue sin poder creer que ella sea la espía, volvemos al flashback donde el insiste en que no puede ser ella. La forma en que se monta en paralelo los flashbacks nos ayuda a reforzar el sentimiento que está pasando el protagonista de incredulidad.

El ritmo de las escenas tendrá diferentes variaciones según lo que esté pasando en el momento. En las escenas de guerra se buscará tener el ritmo como el de una tormenta eléctrica: suspenso de que en algún momento habrá un movimiento muy veloz, pero no se sabe cuándo, de repente sucede un movimiento y volvemos al suspenso. Se manejará este tipo de ritmo para dar una sensación de una guerra no convencional, una sensación de que esta guerra es una guerra de guerrillas fusionada con un combate ninja, por lo que no se usará una acción desenfrenada, sino más bien táctica y llena de suspenso.

En los momentos de más cercanía entre los personajes: El ritmo será como el de un balse, que está en un constante va y viene, esto para ayudar a reforzar una sensación de conexión entre los personajes.

En los Momentos de más drama el ritmo sería como una olla a presión, creciendo la intensidad del momento hasta que llega a su punto máximo y se apaga. Un ejemplo de esto está en la película La La Land (2016) dirigida por Damien Chazelle, la escena a la que hacemos referencia es en la que Mia y Sebastian discuten en el apartamento después de que Sebastian ha estado de tour, comienza con una conversación casual, pero los comentarios empiezan a subir de tono y la discusión se va incrementando hasta que Sebastian dice el comentario final, Mia deja de responder y simplemente se va.

En los momentos de más odio el ritmo sería como una marcha de soldados, algo constante e imparable. Esto se logrará haciendo cortes que se sientan que están siguiendo este ritmo de marcha.

10.20.5. Propuesta de Arte

Introducción

Desde el departamento de arte se estableció la misión de crear un universo fantástico que generara una sensación de familiaridad al público pero que al tiempo se sintiera como un universo nunca antes visto, un universo original. Dado que la narrativa de Ikrista se desenvuelve en un mundo completamente construido desde cero, es esencial la formulación de sus propias leyes, cultura y normativas. Este proceso, de establecer las raíces del universo de Ikrista, no solo se centró en otorgar coherencia visual, sino que también guió la creación de una red de relaciones entre los personajes, sus comportamientos y la trama, forjando así una conexión con el entorno que los rodea. Teniendo en cuenta la historia y sus personajes del universo se pudo consolidar la base del mundo estéticos de Ikrista.

Contexto

Ikrista, es una serie audiovisual de fantasía. La elección de este género es de suma importancia en la conceptualización del diseño de producción de la serie puesto que sirve como una guía para buscar referencias de los productos audiovisuales que se encuentran en esa misma categoría. Para diseñar el universo visual de Ikrista se debe tener en cuenta qué abarca la dirección de arte para poderlas aplicar en cada aspecto de la historia. Según el artículo, *La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos*, “ En términos absolutos, la Dirección de Arte engloba todas las acciones de modificación de la apariencia de los actores, los objetos y los espacios físicos, con una intención estética funcional al proyecto audiovisual” (Olmedo, 2018).

Teniendo en cuenta esta información, se hará un análisis comparativo de cada referencia audiovisual que ha servido para la creación del universo de Ikrista. En este caso se usará este análisis no para crear la historia sino el universo estético de este mundo ficticio. Estas son las categorías que se tendrán en cuenta:

- Los escenarios: visualizar los lugares en que la trama toma lugar, como estos juegan con el propósito de la historia.
- Paleta de colores: definición de la paleta de colores que aportan significado e información a la temática del mundo fantástico y a sus diferentes lugares y situaciones.

- Vestuario y la indumentaria: la vestimenta que comunica los hábitos y culturas del mundo ficticio
- Elementos mágicos y sus artefactos: definir los artefactos que contienen la magia, que la canalizan o la potencian y su uso en la trama.

La consideración de estas categorías es fundamental en el diseño de producción, particularmente en el contexto de productos audiovisuales de fantasía. Dentro de estas categorías, emergen elementos que, con el tiempo, se han quedado en el imaginario colectivo del público, convirtiéndose en recursos visuales comúnmente asociados con este género de fantasía. Más allá de simplemente identificar estos elementos, es necesario reconocer cómo se han abordado en cada serie que ha servido como referencia para la construcción del mundo estético de Ikrista. Este proceso no solo implica la selección de elementos que se alinean con la visión de Ikrista, sino también la adaptación de estos elementos para garantizar una coherencia narrativa y estilística en el conjunto de la serie.

De acuerdo con la información detallada en la biblia de la serie, es importante destacar que las producciones televisivas que más influyeron en la creación del universo de Ikrista fueron: Arcane, Juego de Tronos, El señor de los anillos y Shingeki no kyōjin. Estas series, propias en sus narrativas y universos, demuestran características distintivas que se alinean con las definiciones del género de fantasía. A excepción de Arcane que cae dentro del género de ciencia ficción, pero más adelante se justificará su inspiración para el universo de Ikrista.

Por lo tanto, las series mencionadas anteriormente, serán analizadas desde cada categoría que abarca la dirección de arte, con el deseo de crear coherencia y riqueza visual en la construcción del mundo de Ikrista. Esto con la intención de identificar y extraer elementos específicos que puedan ser integrados en la producción de Ikrista. Este proceso no solo respalda la elaboración del diseño de producción de la serie, sino que también contribuye a la incorporación de elementos narrativos y estilísticos que han demostrado resonancia y éxito en otras obras del género.

Escenarios

Los escenarios dentro de las narrativas son importantes, es lo que nos da el contexto de donde está pasando la historia y es de relevancia porque influye en los hábitos de las personas pertenecientes

a este, la cultura y la manera de percibir su mundo. La historia de Juego de tronos toma parte en tierras extensas y dominadas por naturaleza. No hay aparición de tecnología digital, las personas viven en condiciones rurales y la zona está dividida por siete reinos. Los lugares más conocidos son Kings landings, que es la capital de los siete reinos, Winterfall, Essos, Drone, Eyre entre otros. Cada uno de estos lugares varía en cultura por lo tanto su arquitectura y paisajes pueden cambiar un poco según el contexto. No obstante, no dejan de compartir elementos similares como los recursos naturales que usan para la construcción de las viviendas como lo son en este caso con piedras, tierra, maderas, barro entre otros recursos naturales. Pero para este análisis nos enfocaremos en lugares más específicos.

Por ejemplo, consideremos la Casa de los Eternos, una fortificación construida principalmente con piedra. Esta locación se encuentra resguardada por un muro, elaborado con el mismo material que compone el resto del castillo. La Casa de la Eternidad, además de servir como un punto de referencia clave en la ciudad de Vlinder, comparte una conexión con las murallas que rodean la ciudad. Dentro del trasfondo de Ikrista, este muro fue hecho para proteger a Vlinder cuando ascendió al rango de capital. En esa época, la arquitectura orgánica con materiales industriales aún no había sido implementada, como se explicará más adelante.

Por otro lado, dentro del universo de Juego de tronos está la ciudad de Yunkai, cuyos cimientos descansan sobre una combinación de arcilla y piedra. Este diseño estratégico crea la ilusión de un castillo que se funde armoniosamente con su entorno. Este diseño tiene la intención de servir como representación de los pueblos distantes de Vlinder, donde las construcciones tienden a utilizar materiales más primitivos debido a la lejanía de la capital y su acceso a recursos industriales más avanzados. Además de la simplicidad de los materiales, se destaca la habilidad de camuflaje con el entorno, una técnica que también se desea implementar en los pueblos de Ikrista, adaptándose a sus terrenos particulares. Un ejemplo sería la incorporación de la maleza, con la intención de ocultar las viviendas y permitir que los pueblos se mezclen de manera efectiva con la naturaleza, proporcionando un medio de protección contra las amenazas externas, especialmente de la Soman, el conflicto armado central en la narrativa de Ikrista.

El señor de los anillos toma lugar en tierra media, un espacio ficticio lleno de naturaleza y seres encantados. Algunos lugares dentro de la novela son La Comarca, Mordor, Rivendel, Gondor entre

otros. La Comarca es donde habitan los hobbits. Lo característico de este lugar es la alta presencia de naturaleza y cómo esta se funde con los hogares. Por otro lado, se encuentra Mordor, un lugar totalmente opuesto a La Comarca ya que este no tiene presencia de naturaleza. Es un sitio desolado con fortificaciones oscuras y terrenos áridos. Muy contrario a este sitio de Mordor está Rivendell que es el lugar donde residen los elfos. Sus paisajes son tranquilos, cálidos y llenos de vida por la naturaleza. Su arquitectura es amplia y elegante lo cual armoniza con la naturaleza que hay a su alrededor.

En el caso de Ikrista tanto la arquitectura de los escenarios como la vegetación cambian dependiendo del lugar donde se encuentra. Hay que recordar que Ikrista trata de simular la realidad colombiana desde sus territorios y una manera de hacerlo es dándole un toque distintivo a cada ciudad que se haga entender que es otra zona del país que está muy desconectada de la capital. Entre más lejana es la zona de la capital menos influencia tendrán de la metrópolis y por ende serán vistos como zonas más rurales invadidas por naturaleza y construida en materiales primitivos tal y como se ve en las dos series mencionadas anteriormente.

Para las metrópolis se busca dar desde la arquitectura un aire más elegante y clásico como se pueden ver en las ciudades de Rivendell Y Gondor. Edificios blancos y elevados para generar grandeza, poder, elegancia y más que todo una sensación de orden y estructura. Este mismo sentimiento es lo que se busca transmitir en Ikrista con la ciudad principal que es Vlinder. La diferencia de esta metrópolis con las ciudades mencionadas del señor de los anillos es que la forma y el detalle de la arquitectura está basada en la naturaleza y las formas orgánicas mientras las otras ciudades son un estilo más medieval europeo.

Shingeki no kyojin es otra serie de referencia para el universo visual de Ikrista. Este comienza en la isla de Paradis, rodeada por las tres imponentes murallas que proporcionan seguridad a los humanos frente a la amenaza de los titanes. La arquitectura de Paradis está inspirada en la Alemania de la Edad Media, con estructuras que evocan un ambiente medieval distintivo. A medida que la serie avanza, se revela otra ciudad fuera de las murallas, conocida como Marley. Esta urbe, en contraste con Paradis, exhibe un desarrollo más avanzado y moderno. El estilo arquitectónico de Marley se inclina hacia la estética de la primera revolución industrial, reflejando una sociedad que ha progresado más allá de las limitaciones arquitectónicas asociadas con la isla principal. Este contraste no solo sirve para ilustrar las diferencias entre las dos ubicaciones, sino

que también contribuye a la narrativa visual de la serie al resaltar las complejidades y disparidades dentro del mundo de *Shingeki no kyōjin*.

Para Ikrsita tomamos de referencia las dinámicas entre estética y territorio. Esto se refiere a que lugares que comparten mismo territorio pueden habitar diferentes épocas dependiendo del desarrollo de cada zona. En este caso Ikrista, no necesariamente todos los lugares deben compartir misma estética y cultura. Algunas zonas del país de Ikrista están más desarrolladas que otras por lo tanto algunas tendrán más semejanza a cierto periodo histórico avanzados mientras otras evocarán periodos de tiempos donde los humanos vivían en condiciones más primitivas. Visto desde el punto de vista de *Shingeki no kyōjin* hacer uso de diferentes épocas para retratar diferentes estados de evolución dentro de un territorio tiene sentido y funciona con la narrativa del universo.

En el mundo de Arcane, dos ciudades desempeñan roles cruciales: Piltover, la metrópoli prominente en la superficie, y Zaun, situada debajo de Piltover. La primera ciudad se destaca por su avance tecnológico e innovación, siendo reconocida por su tecnología. Esta ciudad presenta una estética vanguardista y futurista, donde la tecnología y la creatividad prosperan. Por otro lado, Zaun se encuentra bajo Piltover. En este submundo vive la clase trabajadora, creando un paisaje urbano sombrío, impregnado de oscuridad y suciedad. La tecnología en Zaun es limitada, y la ciudad, en lugar de brillar con la innovación, refleja la lucha diaria de sus residentes. El conflicto entre las dos ciudades no solo sirve como contexto para la narrativa, sino que también comunica las diferencias sociales y tecnológicas que definen la estructura única de este universo ficticio.

Del universo de Arcane se extrae la estética steampunk para la ciudad de Vlinder y otras ciudades principales del país. El Steampunk está inspirado en fantasías victorianas y retrofuturismo, combinando estéticas del siglo XIX con tecnología contemporánea. Este movimiento artístico refleja un cambio cultural más amplio hacia la nostalgia y la historia alternativa (Sundén 2021). A diferencia del steampunk que está basado en una época en la primera revolución industrial, Vlinder se basa en el mismo ideal del progreso, pero con tonos más ecológicos y natural, por lo tanto hacen uso de formas más orgánicas. Este movimiento artístico ya existe y no se inventó necesariamente en este trabajo. El solarpunk nace como una reflexión de cómo será el futuro. Este movimiento artístico, que comenzó primero en el literario con la ciencia ficción, propone un mundo que apuesta más a la ecología social, la tecnología democrática y la energía solar (Reina-Rozo 2021). Este movimiento promueve el bienestar colectivo. Esa es la estética que refleja Vlinder pero un punto

clave aquí es que fusiona el steampunk con el solarpunk puesto que se propone crear una ciudad con formas orgánicas mientras los materiales utilizados son más industriales y manipulados por el humano. Mas abajo se da explicación de esta fusión.

Paleta de color

La selección y aplicación cuidadosa del color desempeñan un papel de vital importancia en la creación de un estilo visual distintivo en las producciones audiovisuales. Esta influencia es notable en éxitos como *Juego de Tronos* y *El Señor de los Anillos*, donde la paleta de colores se adapta de manera magistral a los diversos ambientes que componen sus respectivos mundos ficticios. Estas series establecen un estándar para la coherencia visual, utilizando colores específicos para transmitir no solo el entorno, sino también las emociones y el tono general de las escenas.

Por otro lado, las series más recientes como *Shingeki no kyojin* y *Arcane* adoptan una estrategia más dinámica al vincular la paleta de colores con las emociones presentes en cada escena. Este enfoque se manifiesta en el uso de colores vibrantes durante las escenas de acción para transmitir un sentido palpable de movimiento y energía. En contraste, en momentos de tensión y oscuridad, estas series recurren a tonos oscuros y alto contraste, intensificando la atmósfera sombría y destacando la importancia de la psicología del color en la construcción de la narrativa visual.

Este análisis refleja la manera en que la manipulación consciente del color no solo cumple una función estética, sino que también potencia las emociones y la narrativa visual, añadiendo capas de significado y profundidad a la experiencia del espectador. En el contexto de la serie *Ikrista*, se espera que esta misma atención al detalle en la selección del color contribuya de manera efectiva a la conexión emocional y narrativa que la producción busca establecer con su audiencia. Más abajo se mostrarán las paletas de colores para cada contexto.

Vestuario e indumentaria

Con respecto al diseño de vestuario estos están con el propósito de aportar a la construcción del mundo y a los personajes influenciado por estilo de vida y sus condiciones geográficas. Los distintos universos de las series seleccionadas están ricos en cultura por lo tanto el diseño de cada comunidad y personaje dentro de la serie es variado. Para la creación del vestuario se tiene en cuenta el entorno y las condiciones en las que viven. Por ejemplo, en *Juego de tronos* el vestuario juega un rol importante para identificar cada casa y lo característico de ella. Para la clase social

alta los vestuarios son con altos detalles, patrones, texturas y materiales representando el poder que tienen para hacer uso de esos lujos mientras los de clase baja son representados con simplicidad en el vestuario. Los detalles como los accesorios buscan dar profundización a las personalidades de los personajes.

En el caso de *Ikrista* se busca reflejar el poder de los personajes mediante el uso de texturas, telas y complejidad en los detalles del vestuario como lo hace *Juego de tronos*. Por ejemplo, el personaje de Matilda tiene alto poder en la ciudad de Vlinder. Su vestuario está basado en la riqueza y abundancia de los locos veinte en Estados Unidos. Viste de joyas complejas y elaboradas porque es su gusto, pero refleja el dinero y poder que tiene para esos lujos. Mientras tanto otro de los personajes principales, Timnat, suele usar prendas más básicas tanto en sus cortes y moldes como en el material y el color.

Siguiendo con el análisis, *El Señor de los Anillos* está basado profundamente en la Edad Media, y esta inspiración se refleja de manera notoria en los vestuarios que visten los habitantes de la Tierra. La fidelidad al contexto histórico se manifiesta a través de las telas, diseños y detalles que dan vida a cada región de este vasto mundo ficticio. La variación en el diseño y el nivel de detalle de cada vestuario está intrínsecamente ligada a la cultura específica de la región en la que se encuentra.

Tomemos, por ejemplo, el vestuario de los Hobbits, cuya inspiración proviene de la vestimenta rural de la Edad Media. Las texturas, telas y diseños de sus atuendos resaltan la funcionalidad y la simplicidad, reflejando la vida cotidiana y agrícola de la Comarca. En contraste, la cultura de los elfos adopta elementos de la época renacentista, con telas largas y elegantes que transmiten un estilo clásico y sofisticado.

Cada territorio en la Tierra Media está meticulosamente basado en diversas culturas de la misma época media lo cual contribuyendo a la construcción de la autenticidad de cada cultura representada. Desde la arquitectura de Gondor inspirada en la Edad Media europea. La riqueza visual de los vestuarios refuerza la diversidad cultural y geográfica de este universo fantástico, creando una narrativa visual densa de la trilogía.

Pero no solo *El señor de los anillos* busca inspiración en épocas pasadas y místicas. Desde la perspectiva del análisis del vestuario, se evidencia que las referencias estéticas para la creación

del mundo de *Shingeki no kyojin* se inspiran en dos épocas históricas distintas. La primera referencia se remonta a la Alemania medieval, y esto se refleja claramente en la isla de Paradis. La arquitectura de este lugar muestra una clara influencia de la Alemania medieval, y el vestuario de sus habitantes no se escapa a esta referencia histórica. Un ejemplo evidente es la vestimenta de los soldados, que combina elementos típicos alemanes con materiales metálicos que proporcionan protección y funcionalidad contra los ataques de los titanes.

Por otro lado, la tierra de Marley, al ser una comunidad más avanzada, presenta influencias de la moda del siglo XVIII, especialmente en la primera etapa de la Revolución Industrial. La vestimenta en Marley refleja los avances tecnológicos y estilísticos de esa época, creando un contraste con la estética medieval de la isla de Paradis. Este juego de referencias históricas en el vestuario contribuye a la complejidad y la riqueza visual del universo de *Shingeki no kyojin*.

Para el uso de vestuario en el resto pueblos de Ikritsa se desea tomar referencias mayormente de la estética medieval como lo hicieron las dos series mencionadas anteriormente. Esta referencia histórica estará más presente en los pueblos subdesarrollados como lo hizo *Shingeki no kyojin*. Esta decisión fue tomada con el propósito de mostrar estos contextos todavía dependientes a la naturaleza y los materiales primitivos que los rodea puesto que cuentan con poca tecnología sus prendas son hechas de maneras más artesanales y tradicionales.

Por último, en el análisis de vestuario está, *Arcane*, al ser una serie con una marcada influencia en los estilos estéticos de la ciencia ficción, destaca por su adopción del steampunk. Este estilo distintivo fusiona la tecnología avanzada con elementos propios de la Revolución Industrial, creando un ambiente visual único. Los habitantes de la opulenta ciudad de Piltover exhiben vestimentas elegantes y detalladas que reflejan la prosperidad y la innovación de la época. En contraste, en la ciudad subterránea de Zaun, el mismo estilo steampunk se presenta con un toque más áspero y desgastado. Aquí, se incorporan elementos del cyberpunk, donde la convivencia de la tecnología con el ser humano adquiere matices más sombríos. Los personajes de Zaun llevan atuendos desgarrados y menos elaborados, reflejando las limitaciones de recursos en esta ciudad oscura y decadente. Esta conexión de estilos no solo contribuye a la estética visual de la serie, sino que también profundiza en las disparidades socioeconómicas entre las dos ciudades.

Esta referencia estética está presente para la ciudad de Vlinder donde se encuentra varios estratos viviendo en una misma zona. A diferencia de *Arcane* que los dos estratos están separados, en

Ikrista viven en el mismo nivel y terreno. Esto no significa que el cambio de estrato no sea evidente. Al igual que *Arcane*, en Ikrista se desea mostrar a los ricos con vestuarios elaborados, detallados y con evidencia de los avances tecnológicos mientras la clase trabajadora pobre se demuestra con atuendos desgarrados o reciclados de otros atuendos donados por los ricos. Esto último se evidencia en cómo las prendas suelen no combinar entre si o quizá una prenda de una persona promedio estrato bajo está conformada por retazos de varias prendas donadas a ellos.

Elementos mágicos

Ikrista se destaca como una serie de fantasía, marcada principalmente por la presencia de dos elementos mágicos fundamentales: la marca de Atsva y la piedra energética Ikris. La marca, detallada en la biblia de la serie, opera como un indicador que designa a una persona para llevar a cabo una misión crucial en ese mundo ficticio. La aparición de esta marca se considera mágica, ya que implica la intervención de un ser supremo o entidad que asigna esta importante tarea de salvar a los indefensos y buenos. De este modo, la existencia de este ser no físico o desconocido se percibe como mágica, ya que sus acciones no tienen explicación científica y se asemejan a lo que comúnmente se denomina como eventos sobrenaturales.

En contraste, está el Ikris, una piedra que abastece toda la energía en el país de Ikrista. Este recurso natural permite a los habitantes de Ikrista hacer realidad sus inventos, pero solo aquellos que tienen acceso al cristal. A pesar de que la sociedad de Vlinder presenta una estética de ciencia ficción, es crucial tener en cuenta que los elementos de este universo no se rigen por las leyes universales que gobiernan nuestro mundo. Por lo tanto, la serie sigue siendo una obra de ficción que explora y expande los límites de la imaginación.

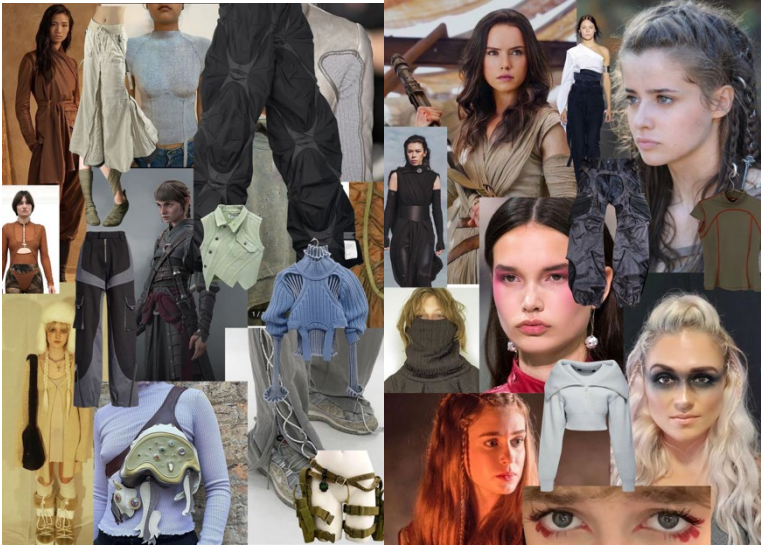
Es relevante mencionar que, en comparación con otras series como *Attack of Titans* y *Arcane*, Ikrista comparte elementos mágicos más cercanos a eventos sobrenaturales y tecnología. A diferencia de *Juego de Tronos* y *El Señor de los Anillos*, que cuentan con criaturas mágicas y mitológicas como dragones y elfos, Ikrista se distingue por su enfoque en una magia arraigada en eventos sobrenaturales y la tecnología generada por su recurso natural principal, el Ikris.

Diseño de vestuario

Personajes

- **Melanit**

Figura 50



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Melanit, una joven ágil y atlética, hace su labor que requiere una movilidad excepcional. El diseño de su uniforme se concibió cuidadosamente para proporcionarle comodidad sin sacrificar su capacidad de movimiento. En la parte superior, se optó por una camiseta de algodón ajustada para permitir la transpiración de su piel. Sin embargo, dado el nivel de actividad que involucra su trabajo, esta capa delgada se complementa con armaduras estratégicamente ubicadas, evitando la pesadez de las armaduras medievales y permitiendo una libertad de movimiento.

La agilidad de Melanit se manifiesta no solo en su velocidad al correr, sino también en su destreza al trepar. Por ello, se eligieron pantalones anchos en la parte inferior para favorecer la flexibilidad y la comodidad en cada movimiento. En cuanto a los zapatos, se ideó una solución única: unos zapatos tipo medias con una tira de tela que se envuelve alrededor de sus piernas. Esta elección no solo aporta delicadeza y sutileza a su caminar, sino que también evita la pesadez que podrían tener unos botines convencionales.

El maquillaje de Melanit, elemento versátil de su apariencia, varía según la situación. Inicialmente concebido de manera simple para transmitir frescura y salud, su rostro se presenta con un maquillaje natural que resalta sus mejillas sonrosadas y labios rosados, eliminando las ojeras para mantener una imagen de vitalidad. La cultura de Melanit, arraigada en la movilidad constante, se refleja en la practicidad de su vestimenta, con pocos accesorios para evitar interferencias en su desempeño en combate.

A medida que la serie avanza, el maquillaje de Melanit se adapta a las circunstancias, mostrando heridas y suciedad cuando sufre las consecuencias de los ataques de la Soman. Su peinado sigue la misma filosofía de simplicidad y naturalidad, alternando entre cabello corto y recogidos con detalles de trenzas, transmitiendo una imagen de libertad y preparación para enfrentar cualquier desafío.

Figura 51



Nota. Figurín. Fuente de elaboración propia

- **Timnat**

Figura 52



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Timnat, un hombre de imponente presencia física y marcada masculinidad, encarna una fusión que evoca la figura del trabajador estadounidense de principios del siglo XX, con elementos del estilo leñador y vikingo. Esta combinación resulta en un look varonil y desenfadado, especialmente cuando se encuentra inmerso en sus labores del campo. Durante estas tareas, su atuendo se transforma en una evocación de los granjeros americanos de la época pasada, realizado con toques contemporáneos de un leñador moderno y sofisticado.

Cabe destacar que, antes de ser granjero, Timnat era una persona ilustrada que había cursado estudios en Vlinder, con aspiraciones de convertirse en inventor. Esta influencia se refleja en algunas de las prendas que aún conserva y utiliza en su día a día.

En aras de aportar a su estilo descuidado, se ha optado por un peinado de cabello largo y una barba desaliñada. Sin embargo, debido a las exigencias del trabajo en el campo, Timnat suele recoger su cabello para evitar molestias. Es crucial señalar que este recogido no busca la pulcritud, sino más bien transmite un aspecto despeinado, subrayando su falta de preocupación por los detalles estéticos y su enfoque práctico en la vida cotidiana.

Figurín

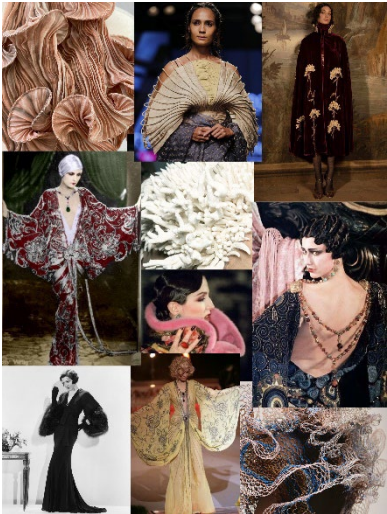
Figura 53



Nota. Figurín. Fuente de elaboración propia

- **Vlinder Alto (Matilda)**

Figura 54



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Matilda, una mujer de 39 años, se presenta como una figura imponente, astuta y manipuladora, hábil para lograr sus propios objetivos. Su fascinación por la joyería la lleva a involucrarse en negocios ilícitos, sumergiéndose en el mundo del crimen. Su vestuario está inspirado en la

extravagancia y abundancia de la época de los locos veinte en Estados Unidos, para reflejar su personalidad y su posición en la sociedad de Vlinder.

Ocupando un cargo de alto nivel en la ciudad, Matilda ejerce su poder para acceder fácilmente a sus caprichos, entre los cuales destacan las piedras preciosas. Su profundo amor por la comunicación a través de la moda se traduce en looks que son auténticos testimonios de su naturaleza ambiciosa, ostentosa y envuelta en la abundancia. La mayoría de sus prendas están adornadas con piedras preciosas extravagantes, ya sea incrustadas en la tela o como parte de sus joyas.

El estilo de Matilda se alinea con la ideología de Vlinder, donde rinde homenaje a las texturas y figuras de la naturaleza, pero con un giro humano y moderno. Las formas orgánicas del vestuario se equilibran con materiales más industriales y sintéticos. Su atuendo no solo es una manifestación de su gusto por lo opulento, sino también una representación consciente de su identidad.

Figurín

Figura 55



Nota. Figurín. Fuente de elaboración propia

- **Vlinder bajo (Benedict)**

Figura 56



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Benedict, el antagonista central de la serie tiene 39 años de edad y su oficio es ser zapatero. Su personalidad es versátil lo cual se adapta al contexto como un camaleón. Aunque es pulcro y sociable con un don gente, su espíritu rebelde se manifiesta como un detalle intrigante que influye directamente en la concepción de su vestuario.

La propuesta para el vestuario de Benedict se concibió como una fusión entre el traje de la clase trabajadora del siglo XX, la indumentaria tradicional de un zapatero y los elementos estéticos característicos del solarpunk. En su esencia, se destaca una camisa de manga larga con botones, confeccionada con material orgánico. Benedict opta por overoles que pueden transformarse fácilmente en pantalones independientes, una elección práctica que refleja su espíritu laborioso y adaptable. Al quitar la parte superior de los overoles, transformándolos en pantalones, se crea una conexión simbólica con su delantal, una prenda esencial para su labor de zapatero. Este cambio se logra mediante una cremallera, innovación económica que se ha convertido en una tendencia entre la clase trabajadora de estrato bajo en Vlinder, permitiéndoles dar nueva vida a prendas existentes.

El desgaste y deformación de las prendas de Benedict, como sus holgados pantalones, reflejan la práctica común de unir diferentes piezas de ropa para crear diseños originales y económicos. Esta

tendencia ha llevado a que las prendas de estratos bajos en Vlinder evolucionen, perdiendo su estructura inicial y adquiriendo formas únicas basadas en la fusión de diversas piezas.

La prenda de Bennedict no solo es funcional sino también estratégica, ya que cuenta con múltiples bolsillos para almacenar herramientas y, de manera secreta, ocultar armas que le brindan protección contra sus adversarios. Su chaleco largo, con una bufanda incorporada, le permite pasar desapercibido durante sus misiones revolucionarias, y sus bolsillos adicionales albergan más armas ocultas. Para completar su atuendo, Bennedict elige botines que complementa su estilo rebelde y enérgico.

Figurín

Figura 57



Nota. Figurín. Fuente de elaboración propia

- **Soman (Boris)**

Figura 58



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Boris, el líder imponente de la Soman, desempeña el papel de jefe con sus años de experiencia. Su manera de expresarse es conocida por ser tosca, seca y grosera, aunque detrás de esa fachada se esconde un individuo astuto con un carisma magnético. De tez morena, alto y musculoso, Boris exhibe los tatuajes tradicionales que son distintivos de la Soman. Su preferencia por la rudeza y su capacidad para maniobrar en situaciones difíciles se alinean con su gusto por los retos, siempre preparado para la acción en los rincones más oscuros.

El atuendo característico de los Soman refleja esta naturaleza, adoptando tonalidades oscuras y una capota que añade un toque de misterio. Este vestuario fusiona elementos de soldado y ninja para lograr una estética única. Los tatuajes de oro incrustados en la vestimenta no solo son ornamentales, sino que comunican la abundancia de recursos y poder de la Soman.

La influencia ninja se manifiesta en detalles como los cortes limpios y simples, la presencia de una capucha y un tapabocas que preservan el anonimato, elementos esenciales para operaciones sigilosas. Por otro lado, la impronta militar se revela en la utilidad práctica del diseño, que incorpora varios bolsillos estratégicamente ubicados y hombreras robustas.

La intención detrás de este diseño es lograr un equilibrio armonioso entre lo moderno y dinámico, incorporando elementos de camuflaje y elegancia. Boris encarna la dualidad de fuerza y sutileza, con un atuendo que no solo refleja su habilidad táctica, sino también su presencia dominante y su capacidad para adaptarse a las complejidades del mundo en el que opera.

Figurín

Figura 59



Nota. Figurín. Fuente de elaboración propia

- **Soldado**

El atuendo de los soldados en Vlinder se caracteriza por tonos predominantemente morados, acentuados con toques de dorado. Este morado, vinculado al cristal ikris, no solo refleja su importancia en la ciudad, sino que también subraya su papel esencial en la innovación que impulsa a la metrópolis. La presencia de guantes, una pieza clave de su indumentaria, no solo aporta un toque futurista, sino que también otorga a los soldados un control preciso sobre la electricidad, convirtiéndose en una herramienta multifuncional que garantiza tanto la seguridad personal como la ciudadana.

Estos guantes no solo se erigen como un medio de defensa ante amenazas malévolas, sino que también simbolizan la capacidad de los soldados para salvaguardar a la población mediante el manejo experto de la electricidad. Las líneas doradas meticulosamente tejidas en el traje no solo añaden una estética elegante, sino que también crean la ilusión visual de un ala de mariposa, el

emblema distintivo de la ciudad. Este simbolismo se amplifica con el dorado, inspirado en el tono amarillo característico de las mariposas, estableciendo un vínculo visual entre la vestimenta de los soldados y el significado emblemático de Vlinder. En resumen, cada elemento del vestuario no solo cumple una función práctica, sino que también rinde homenaje a la esencia y la identidad única de Vlinder, creando una simbiosis visual que refuerza la conexión entre los soldados y su ciudad.

Figurín

Figura 60



Nota. Figurín. Fuente de elaboración propia

Escenarios

- **Escenario urbano**

Moodboard- Vlinder Arquitectura

Figura 61



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Con el fin de conceder un estilo dominante en la ambientación de la serie, se emprendió un análisis sobre la historia de Ikrista y de su evolución a lo largo del tiempo. El proceso comenzó por la metrópolis central, llamada Vlinder, una entidad marcada por su innovación. Como resultado, las tendencias de moda creadas en esta urbe impactaban el resto del país a gran escala. Desde los detalles más sutiles, como la influencia arquitectónica de Vlinder en las viviendas construidas por el gobierno para los campesinos, como la vestimenta y lo que se percibía en todo el país sobre qué era prestigio.

Entendido por la historia de la serie Vlinder es la metrópolis del país de Ikrista. Este se reconoce por sus avances tecnológicos y su evolución en conceptos ilustrados y humanísticos que rigen dentro del lugar. La ciudad de Vlinder tiene una estructura establecida del orden por lo tanto esta se ve representada en su organización como ciudad. Esta misma está rodeado de un muro que la protege del exterior, pero al mismo tiempo los excluye del resto de los territorios dentro de Ikrista, por lo tanto, son ignorantes a los conflictos externos a ellos.

La serie de referencia que más se tuvo en cuenta a la hora de crear el estilo visual fue Arcane. Desde la perspectiva del director se quería retratar la ciudad principal de Ikrista, Vlinder, con estilo Steampunk. Para entender un poco la decisión creativa se explicará qué es el Steampunk. Este estilo comenzó como un movimiento literario con las obras de estos autores. El punto del steampunk era crear un futuro ficticio, alternativo y positivo en cuanto a la evolución de las máquinas y la tecnología en la vida de los seres humanos. (hablar del steampunk y sus creaciones). El concepto de steampunk va de la mano con lo que se quería lograr con Ikrista. Para este nuevo universo se pensó en tomar elementos del pasado pero con un toque del futuro, lo mismo que hace el steampunk. A diferencia del primer concepto, para Ikrista tuvimos en cuenta varios eventos de la historia humana como una base y no necesariamente la revolución industrial como el contexto donde todo pasa.

La ciudad principal fue diseñada con una arquitectura inspirada en formas orgánicas, especialmente curvas. Dentro de la investigación se encontró un estilo visual que está relacionado a lo que queríamos lograr como ciudad y este se llama solarpunk. Este estilo busca generar una perspectiva más optimista del futuro y del qué sería de los humanos si se plantean una sociedad que le da importancia a la tecnología, pero también a la naturaleza. Este estilo va muy de la mano a las creencias de los creadores de Vlinder que apreciaban a la naturaleza por todos los recursos que esta les había dado sobre todo el cristal ikris que les ayudó a generar energía para sus creaciones. Se pensó que el concepto de innovación en este mundo va a la mano con la comprensión de la naturaleza. Ellos no han olvidado de dónde provienen y todo lo que ella les ha aportado a su supervivencia. Por lo tanto, buscan honrar su perfección, sabiduría y belleza en sus diseños tanto arquitectónico como indumentario como un leve recordatorio de la importancia de este recurso.

Imagen final

Figura 62

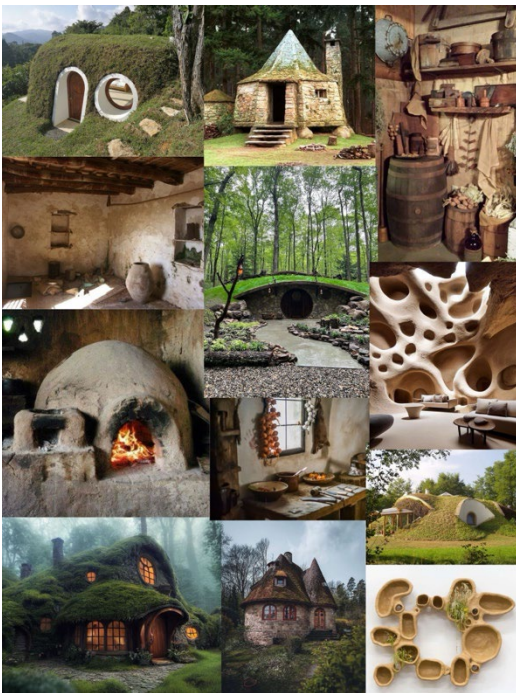


Nota. Figura. Creada con Inteligencia Artificial, Adobe firefly.

- **Escenario rural**

Moodboard-Rural

Figura 63



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

La elección de una ambientación medieval, mística y del siglo XVIII en la serie sirve como una representación evocadora de las áreas rurales de la historia, destacando temas mágicos y místicos que se entrelazan con la esencia rural. La Edad Media, por su parte, se convierte en una elección

natural debido a su conexión intrínseca con eventos fantásticos y religiosos, aportando una profundidad histórica que resuena con la narrativa de la serie.

Figura 64



Nota. Imagen. Creada con Inteligencia Artificial, Adobe firefly.

- **Campamentos móviles**

La base de la resistencia se define por su estilo de vida nómada. Su estrategia de ataque se fundamenta en la movilidad constante, manteniendo a sus enemigos en la incertidumbre acerca de su ubicación. Esta astuta táctica se traduce en la construcción elevada de sus bases, estratégicamente ubicadas entre las ramas de los árboles para pasar desapercibidos. Montar sus tiendas en alturas específicas no solo les proporciona un escondite efectivo, sino que también les concede la capacidad de vigilar a sus enemigos desde perspectivas elevadas, asegurando así un control táctico sobre el terreno.

Figura 65



Nota. Imagen. Creada con Inteligencia Artificial, Adobe firefly.

- Base Soman

La base presenta una estética ligeramente más industrial caracterizada por el uso de metal negro. Ubicada en una cueva adaptada, su diseño permite un camuflaje efectivo, confundiendo a quienes intentan descubrir su ubicación. Este escondite asegura que la base se mantenga oculta, causando incertidumbre acerca de su verdadera localización.

Figura 66



Nota. Figura. Creada con Inteligencia Artificial, Adobe firefly.

Paleta de colores

- Ambientes

La paleta de colores presentada acentúa las tonalidades predominantes de los lugares principales durante la primera temporada de Ikrista.

La casa de Timnat

Figura 67



Nota. Paleta de colores. Creada con Adobe Color.

La paleta de colores que compone la casa de Timnat está cuidadosamente seleccionada en tonos tierra, otorgándole a su hogar una apariencia homogénea. Esta elección cromática refleja la falta de variedad presente tanto en la vivienda de Timnat como en su propia vida. Este personaje se sumerge en una rutina monótona, una experiencia que se asemeja a la uniformidad de colores en

su entorno doméstico. La coherencia tonal refuerza la noción de que la casa está construida principalmente con materiales naturales, estableciendo así una conexión visual entre la vivienda y los elementos orgánicos de su entorno.

Vlinder

Figura 68



Nota. Paleta de colores. Creada con Adobe Color.

La innovadora ciudad de Vlinder se caracteriza por su destacada creatividad, y en este contexto, el color azul adquiere un simbolismo que refleja la inteligencia meticulosa empleada en la creación de avanzados inventos tecnológicos. Este tono azul se convierte así en un emblema de la mentalidad innovadora y el ingenio que impulsa los logros tecnológicos de la ciudad.

Además, la presencia abundante de vegetación y elementos orgánicos en Vlinder se refleja en el color verde, que se incorpora distintivamente en la paleta para representar la conexión armoniosa con la naturaleza que caracteriza al entorno urbano. Este verde refuerza visualmente el estilo orgánico que define la estética única de la ciudad.

Por otro lado, el amarillo desempeña un papel especial al estar asociado al insecto distintivo de la ciudad: las mariposas amarillas. Este tono amarillo no solo representa la presencia emblemática de estos insectos, sino que también infunde vitalidad y energía a la paleta de colores, creando una representación visual vibrante de la identidad singular de Vlinder.

Soman

Figura 69



Nota. Paleta de colores. Creada con Adobe Color.

La Soman se sumerge en una paleta de tonalidades oscuras que abarca desde el profundo negro hasta el intenso verde. Esta selección de colores no es arbitraria; más bien, se extrae directamente del entorno en el que estos individuos se desenvuelven. El verde simboliza la densa naturaleza que constituye su hábitat, un terreno donde se ocultan con maestría para acechar a sus víctimas. Por otro lado, el negro, tono distintivo, encapsula la elegancia y el poder que caracterizan a la Soman, sugiriendo un aura de misterio y autoridad en su presencia.

Campamento Melanit

Figura 70



Nota. Paleta de colores. Creada con Adobe Color.

El campamento de Melanit se configura a través de una armoniosa combinación de colores, fusionando tanto tonos fríos como cálidos. El verde, que refleja la exuberante jungla que suele albergar sus campamentos, establece una conexión visual con el entorno natural que rodea a su comunidad. El rosado, por otro lado, se asocia con la ternura y calidez que caracteriza a esta población, transmitiendo una sensación acogedora en su convivencia. Además, el rojo y el azul emergen como los colores que encarnan la pasión, la inteligencia y el amor que impulsa la llama de la revolución en este grupo comprometido. Esta paleta cromática no solo agrega vitalidad al campamento, sino que también transmite visualmente las diversas emociones y valores presentes en la vida de Melanit y su comunidad.

- **Emociones y sentimientos**

Como se ha sugerido anteriormente en el ámbito del arte contextual, la atmósfera en Ikrista se transformará cromáticamente según la emoción o sentimiento que un personaje experimente en momentos específicos y cruciales de la trama. En este sentido, se presenta una amplia gama de emociones que van desde la ligereza, como la esperanza, la compasión y el éxito, hasta emociones más densas como el miedo, la frustración y la pérdida.

En el caso de las emociones de naturaleza ligera, la serie permite la utilización de cualquier tonalidad de color, siendo la intensidad el factor determinante. De esta manera, los buenos

momentos en la trama pueden ser expresados mediante una variedad de colores, pero la clave reside en la intensidad del matiz que refleje con precisión la emoción experimentada.

De manera opuesta a la propuesta anterior, las emociones y sentimientos más pesados, como el miedo, la frustración y la pérdida, se representarán a través de cualquier tono de color. En este contexto, la elección del color dependerá de la capacidad para manifestar la concentración e intensidad específicas asociadas con la vivencia de dicha emoción densa en el momento narrativo correspondiente.

Dirección de arte para el capítulo piloto

Escenografía

- **Set sala**

La sala constituye el primer vistazo al hogar de Timnat, nuestro protagonista. La intención era plasmar una vivienda que el tiempo había dejado atrás, reflejando la misma sensación de olvido que envuelve al personaje. En el interior de la casa, las acumulaciones de recuerdos se manifiestan de manera aparatosa y descuidada, en perfecta sintonía con la presencia de Timnat. Este espacio, especialmente la sala, se erige como un fiel reflejo de su mundo interior, revelando sus emociones y la percepción que tiene de sí mismo.

Referencias

Figura 71



Nota. Heraldo. (2017). Llega a Madrid una exposición con cientos de objetos sobre Harry Potter. <https://www.heraldo.es/noticias/ocio-cultura/2017/11/08/llega-madrid-una-exposicion-con-cientos-objetos-sobre-harry-potter-1206685-1361024.html>

La sala está principalmente basada en la casa de *Hagrid* de *Harry Potter*.

La casa, observada en la imagen de referencia, emana una atmósfera de pequeñez y calidez, elementos fundamentales en la construcción del set. Este espacio adquiere protagonismo al ser el refugio donde Melanit recibe atención y cuidado para curar sus heridas. La sensación de ser un hogar pequeño atribuye a la disposición de elementos en el set, estratégicamente amontonados para crear la ilusión de un espacio reducido.

Tomando como referencia la casa de *Hagrid*, se inicia una exploración más profunda en la cultura rural inglesa, donde predominan los ritos paganos, también conocidos como prácticas de brujería. Este comportamiento, lejos de ser exclusivo de esa región, encuentra similitudes en las zonas rurales de Colombia, país de referencia para la serie. Dado esta inspiración, se hace uso de los hábitos mantenidos en estas culturas para ambientar la casa y darle así un toque más místico, rural y mágico.

Dado el estilo de vida del personaje, arraigado en el campo y marcado por la supervivencia con recursos limitados y escaso contacto con la civilización, se destaca la importancia del conocimiento de la naturaleza para su subsistencia. La propia naturaleza se erige como la protagonista de su hogar, desempeñando un papel crucial en su continuo existir. En este contexto, Timnat hace uso significativo de las plantas para crear medicinas, mantener su hogar y cuidar de sí mismo, revelando la profunda conexión entre el personaje, su espíritu de creador y el entorno natural que lo rodea.

Mobiliario y detalles del ambiente

Para una creación de un espacio único para la casa rural del personaje principal Timnat se planteó el siguiente contexto:

La casa de Timnat tiene un trasfondo interesante, ya que estas fueron construidas por el gobierno con el propósito de proporcionar refugio a personas desplazadas debido a la violencia. En esa época, Vlinder estaba inmersa en la exploración del diseño orgánico en su arquitectura, y decidieron aplicar este enfoque innovador a estas casas. No solo era un experimento para probar

Figura 73



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Desde la inspiración del diseño orgánico arquitectónico, se planteó la idea de crear muebles con cierta deformidad que reprodujeran la fluidez de las formas orgánicas de los objetos naturales. En casos particulares, como la chimenea, el horno, la biblioteca o los estantes, se idearon de manera que emergieran de la propia pared y estuvieran conectados a la casa. Esto sugiere la noción de que la casa misma tiene vida y genera estos muebles como una manifestación orgánica de su entorno.

Paredes y ventanas

Figura 74



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Desde el contexto dado anteriormente, la innovación en el diseño de la casa se centró principalmente en su estructura, no tanto en la elección de materiales para su construcción. Dada la ubicación rural, desde la dirección de arte se optó por emplear materiales naturales para infundir ese cálido ambiente de una cabaña en el campo. Observando la imagen anterior, se propusieron paredes con texturas o manchas que transmitieran un aspecto sucio, desgastado e imperfecto, resaltando la autenticidad de la vivienda. Adicionalmente, se consideró la utilización de marcos de piedra como un guiño a las estructuras medievales construidas con este material, reforzando así la elección de elementos naturales en el diseño de la casa.

Detalles del ambiente

Figura 75



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Como se mencionó anteriormente, al diseñar los detalles del entorno de Timnat, se consideraron su estilo de vida, sus costumbres y sus hobbies. Desde arte, se tuvo en cuenta la ambición del personaje como inventor, reflejando su espíritu de investigación y exploración. Dado su contexto actual en la serie, su entorno, como se explicó anteriormente, está impregnado de naturaleza. Este conocimiento y conexión fue transmitido por un ser querido. Con un conocimiento base y un deseo de inventar, Timnat se embarca en experimentos, reflejados en un escritorio en la sala lleno de plantas envasadas o colgadas para sus proyectos. Los detalles fueron concebidos mayormente con productos naturales para enfatizar la idea de experimentación en este ámbito, presentados de manera natural a través de envases y desecación de plantas.

Resultado final

Figura 76



Figura 77



Nota. Fuente de elaboración propia

- **Set cocina**

La concepción de la cocina implicó una fusión entre la acogedora casa de Hagrid y la atmósfera rústica de las casas rurales de tiempos pasados, evocando los cuentos de hadas en los que las brujas desempeñaban un papel destacado. Se optó por el uso de barro, un elemento natural, para la creación de un horno casero, añadiendo un toque auténtico y conectado con la tierra. Otros recursos, como canastas, suculentas y una abundancia de alimentos, se incorporaron para transmitir la sensación de una cocina ubicada en una zona rica en recursos naturales. Este diseño no solo busca la funcionalidad sino también la creación de una experiencia visual que evoca la magia y la conexión con la naturaleza.

Referencias

Figura 78



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

Detalles del ambiente

Figura 79



Nota. Mood Board. Fuente de elaboración propia

En la búsqueda de consolidar la atmósfera rústica y natural de la cocina, cada detalle se ha concebido cuidadosamente para reflejar la esencia de lo auténtico y duradero. Los utensilios de cocina han sido seleccionados específicamente por sus materiales naturales, contribuyendo a la creación de un espacio que resuena con la simplicidad y la conexión con la tierra. La madera se erige como protagonista en la fabricación de cucharas y tablas para cortar verduras, transmitiendo

no solo la funcionalidad sino también la calidez de lo artesanal. Asimismo, el vidrio se incorpora para el almacenamiento, destacando la transparencia y la pureza en la presentación de los ingredientes. Las toallas de tela, un eco de prácticas sostenibles, se eligen para las tareas de limpieza, mientras que la presencia de verduras frescas no solo añade vitalidad al entorno, sino que también refleja el uso activo de ingredientes naturales en la cocina. Cada pieza, cada textura, se entrelazan para contar la historia de una cocina arraigada en lo natural y lo duradero.

Resultado

Figura 80



Figura 81



Nota. Fuente de elaboración propia

11. Capitulo piloto

11.1. Guion

Ikrista

Episodio 1, temporada 1

Dos extraños

versión 3.0

Juan José Guzmán

EXT. RÍO ZULUM - DÍA

En el atardecer.

MELANIT, mujer (19) tiene graves heridas en la pierna izquierda y en el brazo derecho. Se ve la marca de Atsva en su mano derecha, tiene un cinturón con diferentes objetos de supervivencia. Malherida e inconsciente, es arrastrada por el cauce del Río Zulum.

Un hombre la recoge.

INT. CASA TIMNAT / SALA - DÍA

TIMNAT (32), hombre, de contextura gruesa, con un aspecto un poco desarreglado vendar las heridas de Melanit que está inconsciente.

INT. CASA TIMNAT / SALA - DÍA

Melanit se despierta lentamente mientras recupera la conciencia. Se sienta, se apoya en la silla para levantarse, pero se siente mareada y se queda sentada.

Timnat está sentado leyendo un libro, al ver que Melanit despertó deja de leer y le señala la botella con medicamento que está en la mesa.

TIMNAT

Para el mareo.

Melanit lo mira con desconfianza.

MELANIT

¿Qué tan lejos estamos de Vlinder?

TIMNAT

En buenas condiciones, hora y media.

Melanit sonríe (con sarcasmo) y se apoya para levantarse, aunque el dolor en la pierna se lo dificulta.

TIMNAT

Así como está se la lleva el río.

Melanit hace un esfuerzo y se levanta, pero siente mucho mareo y se vuelve a sentar.

Melanit mira a Timnat con desconfianza.

TIMNAT

Si quisiera hacerle daño no la hubiera rescatado del río.

Melanit titubea para coger el medicamento, lo agarra y toma un sorbo.

MELANIT

(Hace cara de disgusto)
¡Qué cosa más horrible!

TIMNAT

Las semillas de ilitia son amargas, pero son las más eficientes.

MELANIT

No, yo no tomaré más eso.

TIMNAT

(Timnat deja el libro en la mesa y la mira). Sanar sus heridas requirió de medicina muy fuerte, con efectos colaterales. Las semillas son para contrarrestar eso.

Melanit toma la botella, toma otro sorbo y hace cara de disgusto.

MELANIT

No, no puedo tomarme eso, me aguanto el mareo.

Timnat le hace un gesto de "usted verá" toma el libro y lo deja en la biblioteca.

Melanit mira por la ventana con nostalgia. Timnat la mira.

TIMNAT

Descanse, lo necesita.

Melanit mira su vendaje, mira la ventana y suspira.

EXT. BOSQUE ZULUM - NOCHE

Patric (19) miembro de la resistencia, se venda el brazo frente a una fogata. Se queda mirando al fuego y llora.

INT. LUGAR OSCURO

En un espacio negro, una espada dorada ataca a Melanit.

HARD CUT

INT. CASA TIMNAT / SALA - NOCHE

Melanit se despierta abruptamente y con la respiración agitada, mira a su alrededor y se calma. Tiene fiebre. Timnat al escucharla sale de la habitación.

Melanit se siente mareada, y no coordina bien sus palabras.

MELANIT

Calor, siento calor.

Timnat pone su mano en la frente de Melanit, va por un trapo húmedo y vuelve.

MELANIT

¿Había más personas?

Timnat pone el trapo húmedo en la frente de Melanit.

MELANIT

Cuando me recogió ¿había más personas?

TIMNAT

No vi a nadie más.

MELANIT

¿En cuánto podré caminar?

TIMNAT

La herida de la pierna fue profunda, en 3 semanas puede ser.

Melanit suspira y respira un poco agitada.

TIMNAT

Lento.

Esto regulará la temperatura y podrá descansar.

INT. CASA TIMNAT / SALA - DÍA/NOCHE

Time-lapse de Melanit aburrida en el sofá.

INT. CASA TIMNAT / SALA - DÍA

Melanit intenta levantarse de la silla, logra ponerse de pie con dolor, da un paso y su pierna le duele tanto que cae al piso.

Timnat entra por la puerta con una planta en la mano y una pala de siembra. Los deja en el suelo y ayuda a Melanit a sentarse.

TIMNAT

Le dije que no se levantará

Melanit se queja del dolor.

TIMNAT

Así nunca se mejorará.

Melanit se sienta en el sofá, pero se le ve incomoda. Timnat recoge la pala y la planta

MELANIT

Ya no aguanto más estarme en este sofá.

TIMNAT

Es lo que toca.

Melanit suspira, Timnat la mira.

Timnat se levanta y va a un cuarto, vuelve a la sala con una muleta y la deja en la pared frente a ella. Melanit mira la muleta. Timnat se alista para salir.

TIMNAT

Tengo que cortar unas cañas, ¿Quiere venir?

MELANIT

Debó quedarme quieta para recuperarme.

Timnat hace un gesto de "Está bien", toma la muleta y abre la puerta.

TIMNAT

Pensé que ya no aguantaba estar más en el sofá, pero bueno.

EXT. BOSQUE - DÍA

MELANIT

¿Ya casi? esta pinche cosa esta que se parte.

TIMNAT

No creo que la culpa sea de la muleta.

MELANIT

Ah, todo bien. (se ríe)

TIMNAT

Aquí es.

Timnat empieza a cortar unas cañas, mientras Melanit clava en una planta su piolet casero.

TIMNAT

¿Qué hace un montanés tratando de ira Vlinder?

Melanit clava fuertemente el piolet y se queda quieta mirando la planta que tiene en frente. Timnat mira a Melanit.

EXT. FLASHBACK

Flashback del ataque al campamento 13 y de otros ataques de la SOMAN.

EXT. BOSQUE - DÍA

TIMNAT

¿La SOMAN?

MELANIT

Nos están acabando.

TIMNAT

Ir a Vlinder no les sirve de mucho.

MELANIT

¿Por qué?

TIMNAT

Los altos mandos viven para sí mismos y no más.

MELANIT

Son nuestra única esperanza

Timnat hace gesto de "jum, complicado"

MELANIT

De alguna forma tengo que proteger a mi gente.

TIMNAT

Abandonen las montañas entonces.

MELANIT

(molesta)

Las montañas lo son todo para nosotros.

TIMNAT

Para que conservar las montañas si solo habrá cadáveres en ellas.

MELANIT

Fácil decir eso cuando no está en el ojo del huracán.

TIMNAT

Vlinder nunca los escuchará, sino quieren ser exterminados tendrán que irse de la montaña, esa es la realidad de las cosas.

MELANIT

Hay quienes viven según la realidad y quienes la transforman.

Timnat escucha la última parte de la frase con la voz de Taliana, voltea sorprendido y ve a Taliana, parpadea, vuelva a ver a Melanit y voltea a ver las plantas, pero con una actitud seria.

MELANIT

No me rendiré hasta que las montañas estén en paz.

Timnat se queda en silencio y sigue cortando cañas.

MELANIT

Cuando uno no tiene por quien luchar es fácil quedarse quieto.

TIMNAT

(suspira)

Para qué cuidarla si luego irá a matarse.

MELANIT

Nunca se lo pedí.

Timnat corta una caña con mucha fuerza.

Timnat recoge las cañas que cortó y se retira.

EXT. CAMINO A LA CASA DE TIMNAT - DIA

Nublado.

Timnat camina rápidamente dejando a Melanit atrás.

MELANIT

Si seguimos a este paso la muleta se terminará de partir.

Timnat camina más rápido.

MELANIT

¿En serio?

Melanit trata de seguirle el paso a Timnat, pero se le rompe la muleta y cae al suelo y se embarra la mano derecha con el lodo.

Timnat se detiene. Suena un trueno. Timnat suspira.

INT. CASA TIMNAT / SALA - NOCHE

Mientras llueve.

Timnat abre la puerta y deja a Melanit en el sofá y luego se sienta a arreglarle la Muleta. Ella se escurre el cabello.

MELANIT

(Con un tono burlón y amistoso)
Por un momento creí que te ibas air.
Al perecer no eres tan mala persona.

Timnat se queda callado por un momento.

TIMNAT

(Serio)
Hay que cambiar ese vendaje, quíteselo por favor.

Timnat se levanta y va por otra venda, se acerca a Melanit, le deja la muleta al lado. Empieza a vendarla y mira su marca

en la mano.

TIMNAT

¿Cuándo le salió?

MELANIT

Hace un año, mi división había armado campamento, cuando unos tipos de la SOMAN se aparecieron, iban a matar a Patric, yo me puse en la mitad y me salió la marca.

TIMNAT

Ya veo, dicen que el gran creador se la otorga a aquellos que tienen algo valioso que proteger.

MELANIT

¿Quienes dicen eso?

TIMNAT

Libros.

MELANIT

¿Y tú crees en ellos?

TIMNAT

No lo sé

MELANIT

¿Cómo así?

Timnat la termina de vender

TIMNAT

No me preocupo por esas cosas ahora.

MELANIT

Que hombre tan reservado.

Timnat lleva la venda sucia a la cocina.

MELANIT

Bueno ya llevo cuatro días aquí y aun no sé su nombre.

Timnat vuelve a la sala.

TIMNAT

Timnat y el suyo?

MELANIT

Melanit, pero me gusta más mel, mely,
lany.

Timnat, jum que nombre tan aburrido,
tim... Timy... ¡Timny! Timny, Sí,
Suena mucho mejor.

TIMNAT

Eh, no, Timnat.

Melanit mueve los hombros haciéndole una seña de que no le importa.

TIMNAT

Agregarle "y" a los nombres no hace
que suenen mejor.

MELANIT

Eh, claro que sí, Timny.

Timnat hace cara de desaprobación. Melanit se levanta con la muleta y recorre la sala, en la repisa ve un foto-ikris y lo agarra.

TIMNAT

Deje eso quieto, por favor.

Melanit intenta prenderlo

TIMNAT

Melanit, que no.

Melanit sigue intentando. Timnat un poco enojado va y le quita el foto-ikris.

TIMNAT

¡Que no!

MELANIT

Ish, Timny el gruñón.

Melanit sigue mirando los objetos de la repisa y ve la linterna anti-ladrones.

TIMNAT

Que manos tan inquietas. No la vaya a prender.

Melanit sin querer la prende, se genera un gran destello en la habitación y la intenta apagar.

MELANIT

Perdón, perdón, perdón.

EXT. BOSQUE ZULUM - DÍA

Patric está corriendo por entre los árboles, se detiene por un momento y una granada de la SOMAN cae al lado de él, estalla y Patric queda en el suelo, herido. Un hombre de la SOMAN se acerca a él. Patric lo ve sorprendido.

PATRIC

Tú

¿Por eso nos dejó?

HOMBRE SOMAN

El comandante tiene unas preguntas que hacerle.

INT. CASA TIMNAT / COMEDOR - DÍA

Melanit está en el sofá afilando un pedazo de madera, Timnat le sirve a Melanit una bebida, va a la cocina y se tropieza con los palos que Melanit había dejado votados, se molesta y pateo el palo. Melanit lo mira, se ríe y empieza a tallar en el pedazo de palo. Timnat toma su bebida y se sienta al lado de Melanit.

TIMNAT

Buen provecho.

Timnat se toma su bebida gustosa. Melanit sigue tallando el palo mientras se ríe.

TIMNAT

¿No se la va a tomar?

MELANIT

Tómatela.

Timnat se toma la bebida de Melanit. Ella sigue concentrada en lo que hace.

TIMNAT

Bueno, ¿Qué es lo que la tiene tan concentrada?

MELANIT

Espera, espera, ya verás.

Melanit termina de tallar.

MELANIT

(Alegre)

¡Listo! Cierra los ojos.

Timnat cierra los ojos, ella le pone el palo enfrente, en el palo está tallado "timny el gruñon".

MELANIT

Listo, abre los ojos.

Timnat abre los ojos, ve el palo y se ríe con un poco de ironía.

EXT. CAMPAMENTO 13 - DIA

SULER (33) comandante de un escuadrón de la SOMAN, camina por los escombros y cadáveres del campamento. Patric ha sido amarrado con unas esposas doradas, mientras le quitan las botas y las arrojan a una pila de botas.

SULER

¿Dónde está la que falta?

Patric se queda en silencio.

SULER

Sabe lo que va a pasar sino habla.

PATRIC

No sé dónde está.

Suler se voltea, toma su espada y lo decapita.

INT. CASA TIMNAT / SALA - DÍA

Secuencia de montaje

Melanit se quita la venda de la pierna y empieza a caminar sin muleta, camina apoyada de la repisa, cada vez mejorando hasta que ya puede caminar cojeando.

INT. CASA TIMNAT / COCINA - NOCHE

Timnat está cocinando y Melanit llega a la cocina.

MELANIT

Estos días he caminado mejor, creo que pronto podré ir a Vlinder.

Timnat suspira fuertemente.

MELANIT

Tengo que irme, lo sabes.

TIMNAT

¿Para seguir sufriendo?

MELANIT

No puedo abandonar a mi gente.

TIMNAT

Ellos lo van a lograr sin ti, ¿para qué seguir en ese conflicto? aquí tiene un lugar donde quedarse y estar bien, ¿para qué arriesgar su vida?

MELANIT

Nada de lo que digas me hará cambiar de opinión, tengo una misión y no la abandonaré.

Timnat se queda callado; va a hablar, pero no lo hace y se concentra en terminar de preparar la comida. Melanit lo mira y lo abraza por detrás.

MELANIT

(Lo mira con cariño)

Gracias por cuidarme aun cuando "solo iré a matarme"

Timnat aprieta fuertemente la cuchara con la que está revolviendo.

INT. CASA TIMNAT - DIA

INICIO PLANO SECUENCIA

Timnat se levanta, mira si en el otro cuarto está Melanit, luego va a la sala; al no verla va a la cocina un poco preocupado y al no verla allí se preocupa.

TIMNAT

¿Melanit? ¿;Melanit!?

Nadie responde.

Se preocupa y sale de la casa para buscarla, la ve al lado del río.

FIN PLANO SECUENCIA

EXT. RÍO ZULUM - DÍA

Timnat, con la respiración agitada, llega donde está Melanit.

MELANIT

(Lo mira y sonríe)

No me iría sin despedirme.

Timnat sonríe, se acerca al río y se sienta a la orilla. Melanit suspira y se mete al agua lentamente, mira a Timnat y juega a sumergirse y volver a salir a la superficie.

Timnat la mira. Mientras Melanit está en el agua voltea su mirada hacia las montañas de Adha, ve que la cima de la montaña está llena de humo. Ella queda en shock; Timnat nota su cambio de actitud.

Melanit se pone seria y empieza a cruzar el río.

TIMNAT

Melanit ¿a dónde vas?

Melanit!

Timnat la empieza a seguir por detrás.

Timnat la agarra del brazo.

TIMNAT

¿Qué está pasando?

MELANIT

¡Están en tercera base!

Melanit se suelta del brazo de Timnat y sigue cruzando el río.

TIMNAT

Ir a Vlinder solo la convertirá en otro cadáver.

Escúchame, el concilio no les va a poner cuidado, no les importan los afuerinos, piden evidencia que nunca los convence, además no sabes si hay algún corrupto entre ellos.

Así no se protege a tu gente.

Melanit sigue caminando.

Timnat se le interpone y empiezan a forcejear.

MELANIT
(Gritando)
Suéltame! suéltame!

Melanit empieza a empujar y buscar como soltarse de Timnat

MELANIT
¡Que me suelte!

TIMNAT
(Gritando)
¡No, Taliana.!

MELANIT
¿De quién habla? Ya déjeme.

Timnat se queda callado, Melanit trata de seguir avanzando. Timnat la levanta y se la empieza a llevar para la casa. Melanit empieza a pegarle a Timnat y a tratar de soltarse, pero no lo logra. Melanit mira su cinturón, saca su cuchillo y se lo pone en el cuello. Mira fijamente a Timnat.

MELANIT
Que me suelte, dije.

Timnat la ve y ve a Taliana, va a dar un paso y Melanit le acerca aún más el cuchillo.

MELANIT
¿No me escucho?, bájeme ahora mismo.

Timnat la mira fijamente se queda quieto y la baja, ella se va.

EXT. CAMINO A VLINDER - DÍA

Melanit enojada y con los ojos aguados camina hacia Vlinder.

Melanit ve a la distancia a unos guardias reales, emocionada se acerca a ellos. Pero cuando llega donde ellos, la detienen, ella trata de liberarse pero los guardias usan sus guantes de ikris para neutralizarla.

INT. CASA TIMNAT - DÍA

Timnat llega triste y enojado, tira la puerta y se sienta en el sofá. Prende el foto-ikris y ve la foto de él con su esposa fallecida Taliana.

Timnat grita frustrado y llora.

EXT. AFUERA CASA TIMNAT - DIA

Una persona de la SOMAM ve la casa desde lejos. Se ve que empuña una espada dorada.

FIN EPISODIO 1

11.2. Storyboard

Para la organización, visualización y enumeración de los diferentes planos se realizó un Storyboard el cual se encuentra en el anexo 1, el storyboard funciona bajo el siguiente formato, el cual, por fines de practicidad se buscó hacer de forma sencilla. En primer lugar, se encuentra el título de la escena, esto solo se muestra una vez y es cuando hay un cambio de escena. Seguido a esto tenemos el número del plano, debajo el dibujo, debajo una descripción de este, debajo el valor del plano, y finalmente el dialogo, que en caso de no haber se marcará con “n/a” y en caso de haber se marcará lo que dice cada personaje con la inicial de su nombre, es decir para Timnat se marcaría con una “T”

Figura 82

ESC 1

Plano 1



Descripción: Bosque Zulum

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

Nota. Fuente de elaboración propia

11.3. Documentación

Con el fin de garantizar una correcta producción del capítulo piloto se realizaron varios ítems, el primero fue la suscripción del guion en la DNDA (Dirección nacional de Derecho de Autor), certificado que se encuentra en el anexo 2

Adicional a esto en el anexo 3 se encuentran los diferentes releases y contratos de las personas que hicieron parte del equipo de producción del rodaje, junto con los actores, músicos y demás personas involucradas en el proyecto.

11.4. Presupuesto

Como se denoto en la investigación hecha, una de las causas por las que no se produce este tipo de productos es el presupuesto. Este proyecto no cuenta con grandes sumas en su presupuesto por lo que se tuvo que invertir de la mejor manera para dar el mejor resultado propuesto.

Por lo que se elaboró un presupuesto de arte bastante desglosado, ya que por la naturaleza del proyecto era importante invertir principalmente en este departamento, esto se puede encontrar en el anexo 4, después se puede encontrar un presupuesto general en el anexo 5, en donde se encuentran los demás ítems como el alquiler de los diferentes equipos los cuales la mayoría fueron pagados en especie. Dándonos así una cifra en efectivo no tan alta la cual se pagó por inversión propia.

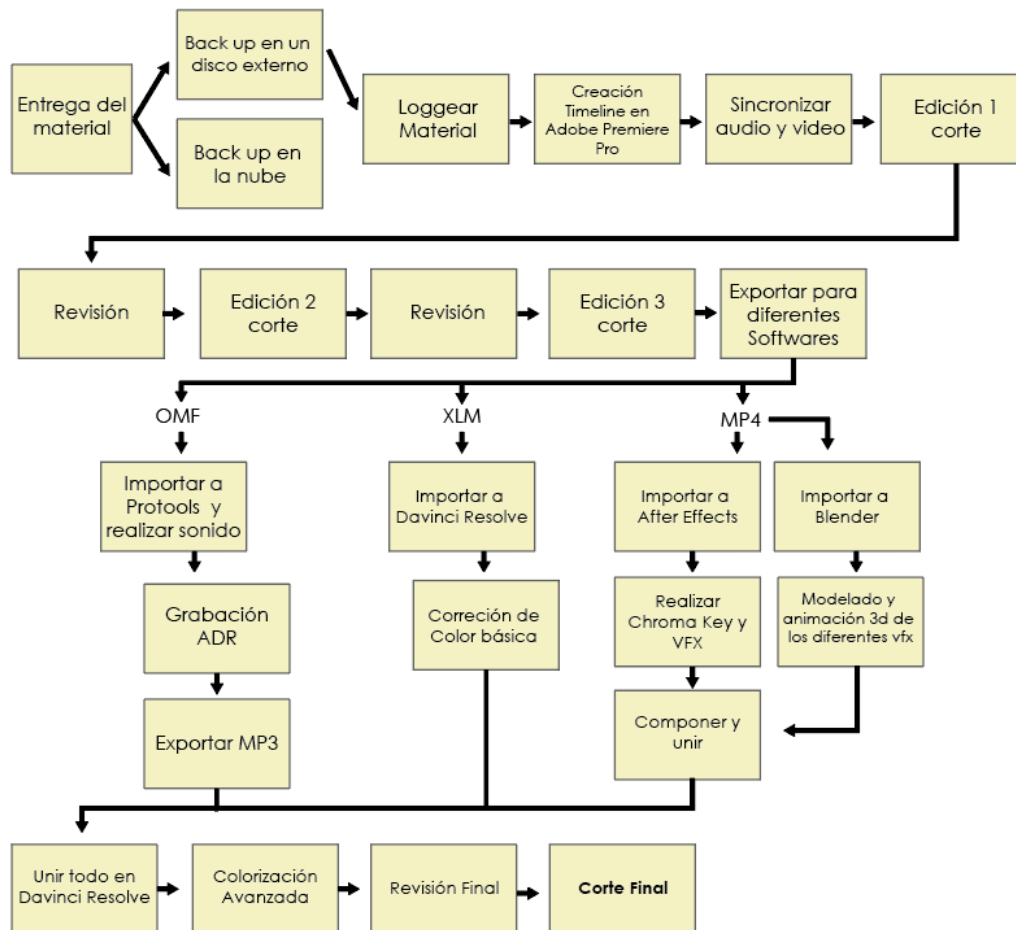
11.5. Plan de rodaje

Con el fin de garantizar un correcto ejercicio de grabación de desarrollaron los diferentes planes de rodaje, estos dados la disponibilidad del equipo y set se encuentran con varias semanas de distancia. Los planes de rodaje se encuentran en el anexo 6

11.6. Flujo - post producción

Para poder garantizar la mayor eficiencia en la etapa de post producción se diseñó un flujo de trabajo, el cual toma en consideración los diferentes softwares que se utilizaran debido a los diferentes efectos visuales que se proponen y demás elementos de esta etapa. el cual se puede ver en la siguiente figura

Figura 83



Nota. Fuente de elaboración propia

11.7. Resultados

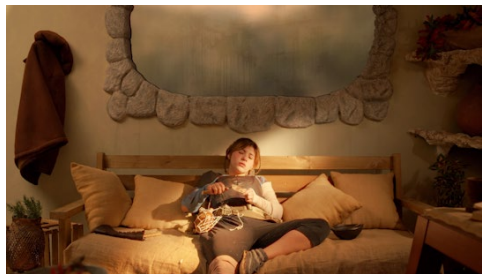
Dada la elección del género, que en este caso es fantasía, era de esperarse que a la hora de producir el capítulo piloto habría varias limitaciones y retos. La producción de una serie en este género demanda un presupuesto considerable y un equipo de trabajo muy amplio, sin embargo, no se contaba con ninguno de estos dos elementos, por lo que a continuación se mostrará como se abordaron las diferentes problemáticas.

Una de las principales dificultades fue encontrar las locaciones de los diferentes escenarios, especialmente el set de la casa de Timnat. Este fue complicado por las intervenciones que se querían hacer sobre el espacio, estas tomaban varios días y no era viable económicamente alquilar un lugar por tanto tiempo, además este se debía encontrar rodeado de un bosque, lo que hace aún más complicado el scouting. Al final un integrante del equipo prestó una bodega que no usaba mucho, esto solventaba el problema de la disponibilidad, pero traía consigo otros retos. El principal era que el lugar no tenía ventanas que sirvieran para iluminar o como parte del arte, además no se podía contar con la fachada ni exteriores del lugar pues tampoco eran adecuados para lo que se buscaba, para solventar esto se decidió usar pantallas verdes y azules, a estas se les agregó punto de alto contraste con una cinta roja para poder capturar precisamente su movimiento a la hora de remplazarlas en postproducción. Esto permitió dar la sensación de que la casa de Timnat está en medio de las montañas. Esto lo podemos ver en los siguientes fotogramas del episodio, donde se muestra el material original y posteriormente el resultado final de postproducción.

Figura 84.



Figura 85



Nota. Fuente de elaboración propia

Figura 86

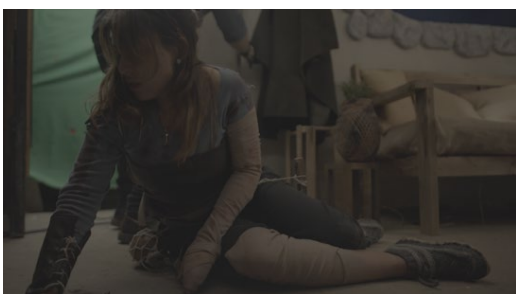


Figura 87



Nota. Fuente de elaboración propia

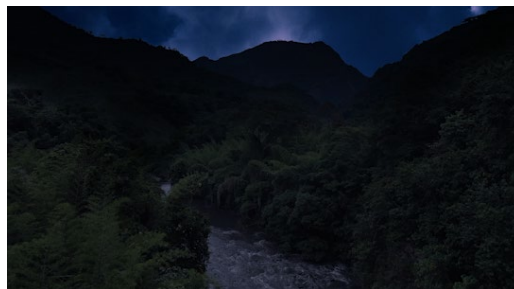
Este proceso se realizó desde After Effects, donde a través del Chroma Key, técnicas de roscopia y las funciones de captura de movimiento se logró remplazar las ventanas de más de 60 planos.

Otro reto importante fue conseguir los planos de los diferentes exteriores, para esto se realizó un rodaje exclusivamente para recolectar material con el dron, esto se grabó en el municipio de La Peña en Cundinamarca. El material recolectado fue muy bueno, sin embargo, para darle un toque más fantástico se le dio una colorización especial como se puede ver en los siguientes fotogramas. Esta colorización busca mostrar las montañas de una forma más siniestra para apoyar la sensación de miedo que causa la SOMAN.

Figura 88



Figura 89



Nota. Fuente de elaboración propia

Esto se logró en Davinci Resolve, donde se aplicó el efecto de Dehaze, junto con diferentes máscaras para poder oscurecer las montañas, adicional se crearon nodos que separaron los

diferentes canales de la imagen, esto sirvió para usar el canal Azul como base para remover el cielo y remplazarlo por uno más interesante.

Otro desafío que se enfrentó fue materializar varios de los objetos propuestos en el departamento de arte. Dentro de la casa de Timnat el equipo dedicó varias semanas para poder crear una biblioteca distintiva y única, la cual le daría ese toque diferencial al set, No obstante, había varios elementos que no se tenía la forma de poderlo crear, dado a la complejidad de estos, en este caso se buscó solventar esta limitación con el uso de efectos visuales, esto lo podemos ver en la escena en la Melanit se encuentra con un soldado, el material original fue grabado en un río y no se disponía con más elementos desde el departamento de arte que el vestuario. Debido a esto se grabó pensando en adicionar elementos al plano, por esto se grabó un plano general con poco movimiento.

El primer paso fue exportar un fotograma clave para agregar los diferentes elementos desde Photoshop, y también limpiar un poco el terreno ya que estaba lleno de ramas. Allí se le agregó elementos que hacen parte de la ciudad de Vlinder, dando al espectador un destello de cómo se podría ver esta ciudad. Adicional al trabajo fotográfico, se hizo un modelado tridimensional de la bandera de Vlinder, a la cual se le agregó una simulación de ropa para darle el movimiento característico de una bandera. Este elemento se agregó para darle movimiento a la escena y así el espectador no note que la mayoría de los elementos son bidimensionales y estáticos.

Figura 90



Figura 91



Nota. Fuente de elaboración propia

Por último, uno de los retos más grandes que se tenía en el capítulo piloto era la capacidad de mostrar todo lo que se planteó en la biblia de la serie, debido a diferentes limitaciones, no fue posible disponer de planos generales de la ciudad de Vlinder ni mostrar la totalidad de los personajes involucrados en la serie, entre otros elementos. De todas maneras, se buscó la forma de que el espectador pudiera sentir que el universo de Ikrista es mucho más, para esto se creó una secuencia de introducción donde a través de varios dibujos vemos a personajes y lugares que no aparecen en el capítulo piloto pero que si son claves en la historia, se hizo mediante dibujos por la flexibilidad que permite este formato de mostrar los diferentes elementos, estos dibujos fueron importados a un software 3D donde se les dio una textura de pergamino y se crearon los diferentes patrones de iluminación. También se aprovechó para mostrarle al espectador el alfabeto Ikrisino, elemento que se encuentra dentro de la biblia de la serie. En los siguientes fotogramas se puede ver los resultados de este proceso. En el primero vemos las murallas de Vlinder, en el siguiente se ve a Zhukov, personaje que estará haciendo de espía dentro de Vlinder y en el tercero la marca de Atsva en acción, que sin duda es uno de los elementos fantásticos más importantes de la serie.

Figura 92



Nota. Fuente de elaboración propia

Figura 93



Nota. Fuente de elaboración propia

Figura 94



Nota. Fuente de elaboración propia

El episodio piloto de Ikrista supuso un desafío de producción por el género que abarca. A pesar de todas las limitaciones, se obtuvieron resultados satisfactorios al aprovechar de forma óptima los recursos disponibles. El resultado fue una producción de calidad que logró superar las adversidades presentadas. Siendo así, podría decirse que el objetivo de la presente propuesta se cumplió.

11.8. Distribución

Ikrista es una propuesta de serie, por lo que su capítulo piloto no tiene el objetivo de distribuirse o darle publicidad de forma masiva, más bien lo que se busca son posible inversionistas que puedan materializar la producción completa de la serie.

Dada las condiciones de la serie, su género, sus capítulos y todos los diferentes elementos planteados en las propuestas de foto, sonido, montaje y arte, la búsqueda se orienta hacia inversionistas afines a la calidad buscada. En este sentido, el objetivo no se limita a productoras nacionales como Señal Colombia o convocatorias de incentivos específicos, aunque, en una etapa posterior, podrían considerarse para una coproducción. La meta primordial es atraer a productoras de renombre, como Netflix, Amazon prime, Disney+ y HBO, que han demostrado su capacidad de crear proyectos de alta calidad.

Vemos que Ikrista puede ser de interés para estas productoras ya que es una propuesta innovadora que ayuda a diversificar su catálogo de contenidos. Se piensa también en la posibilidad de un contrato de exclusividad con una de estas productoras, ya que esto podría aumentar significativamente la posibilidad de su realización. La serie se destaca notablemente entre otros proyectos, gracias a sus características distintivas, como su enfoque en la fantasía maravillosa y su narrativa arraigada en la cultura colombiana.

Por lo que se realizaría un pitch a estas diferentes productoras, mostrando el capítulo piloto realizado, junto con los diferentes elementos mostrados en la biblia, así como mostrar cómo se podrían desarrollar los diferentes episodios, mostrando una trama integrante y emocionante para el público actual.

12. Conclusión

El propósito fundamental del proyecto fue desarrollar una propuesta de una serie de fantasía inspirada en la geografía, historia y condiciones sociopolíticas de Colombia, así como la producción de un capítulo piloto de la misma. Fue un proyecto muy ambicioso el cual estuvo rodeado de retos y aprendizajes.

Este proyecto permitió experimentar con diferentes culturas y épocas para poder cumplir el reto que se deseaba, el cual consistía en mostrar desde lo visual una realidad similar a la colombiana sin usar necesariamente los códigos estéticos de este país. Esto último con el propósito de poder hablar sobre las problemáticas del territorio sin que se sintiera tan directo a este público colombiano.

Para hacer la propuesta realidad, desde arte, se tuvo en cuenta los desafíos y limitaciones, principalmente derivados de la naturaleza del género que exige una considerable inversión de recursos por parte del departamento., lo que condujo a la adopción de decisiones estratégicas para superar las limitaciones financieras. Una de estas decisiones fue la búsqueda de recursos necesarios para la serie entre contactos cercanos, aprovechando la disposición de personas de confianza dispuestas a contribuir. Asimismo, se logró viabilizar el set, el vestuario y el maquillaje mediante la colaboración de conocidos con interés en el proyecto, quienes ofrecieron su ayuda prescindiendo de compensaciones económicas.

Por ende, el departamento recibió apoyo externo de varias personas que deseaban colaborar con ciertos roles de arte durante la filmación. Esto resultó en una disponibilidad constante de ayuda, aunque esta no solía provenir de un grupo fijo, sino que variaba entre distintas sesiones de rodaje. Como resultado, no se conformaba un equipo de arte estable, lo que podía generar un desempeño caótico y en ocasiones improvisado durante el rodaje. Esta situación llevó a que algunas partes de la propuesta original no se ejecutaran exactamente como se había planeado, ya que se trabajaba con los recursos disponibles en ese momento. No obstante, se logró alcanzar el objetivo y el producto final reflejó la esencia de lo propuesto por el departamento de arte.

Desde dirección hubo el objetivo de crear un muy ambiente a la hora de realizar los rodajes para que salieran de la mejor forma. El equipo tuvo gran sinergia y fue preciso la elección de

cada integrante en su cargo. Los integrantes disfrutaron los días de rodaje a la vez que se esforzaron por dar lo mejor de sí mismos, esto fue clave para poder lograr un proyecto tan ambicioso como Ikrista, de lo contrario no se hubiera podido realizar.

Cuando se planteó el proyecto y estaban desarrollando las diferentes propuestas, no se sabía cómo se iban a alcanzar la mayoría de los objetivos, todo se veía muy ambicioso y complicado, pero a la vez emocionante. Un proyecto de este calibre requiere de una dedicación y esfuerzo especial, por lo que no es de sorprenderse la escasez de estos productos en el país. No obstante, Ikrista nos demuestra que, si es posible hacer este tipo de producciones, solo que se necesita ver las diferentes limitaciones no como un obstáculo sino como un reto creativo, que muchas veces no requiere de grandes recursos económicos sino de la creatividad de sus autores. Esperamos que Ikrista sea de inspiración para futuros creadores audiovisuales en este género y aun para las grandes productoras colombianas, abriendo la puerta a historias nunca contadas en el país.

13. Referencias

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. PAIDÓS.
- BBC. (18 de abril de 2011). Bang Goes the Theory.
<https://www.bbc.co.uk/programmes/p00gfdg1>
- Burguera, J. J. (1972). Cine de fantasía y cine fantástico. *Revista Iberoamericana*, 38(80). 135-152.
- Cisneros, S. (02 de septiembre de 2022). Cuánto costó hacer “El señor de los anillos: Los anillos de poder”. *MAG*. <https://mag.elcomercio.pe/fama/el-senor-de-los-anillos-los-anillos-de-poder-cuanto-costo-hacer-la-serie-de-amazon-prime-video-nnda-nnlt-noticia/>
- ECONOMÍA Y NEGOCIOS. (10 de febrero de 2020). Así es el consumo y las preferencias de cine de los colombianos. *EL TIEMPO*.
[https://www.eltiempo.com/economia/finanzas-personales/a-proposito-de-los-premios-oscar-asi-consumen-cine-los-colombianos-459820#:~:text="El%2031%2C3%20por%20ciento,indicó%20la%20firma%20de%20consultoría.](https://www.eltiempo.com/economia/finanzas-personales/a-proposito-de-los-premios-oscar-asi-consumen-cine-los-colombianos-459820#:~:text=)
- Esteban, Á., & Montoya Juárez, J. (2009). Miradas oblicuas en la narrativa latinoamericana contemporánea: límites de lo real, fronteras de lo fantástico. Miradas oblicuas en la narrativa latinoamericana contemporánea. *proquest* (2).1-286.
- Fandango. (2022a). THE LORD OF THE RINGS: THE RINGS OF POWER. 25 Rotten Tomatoes.
https://www.rottentomatoes.com/tv/the_lord_of_the_rings_the_rings_of_power
- Fandango. (2022b). VIKINGS: VALHALLA. 25 Rotten Tomatoes.
https://www.rottentomatoes.com/tv/vikings_valhalla

- Fandango. (2022C). ONE PIECE. 25 Rotten Tomatoes.
https://www.rottentomatoes.com/tv/one_piece_2023
- FantasoLab. (2023). *FantasoFest 2023*. <https://fantasolab.com/fantasofest2022/>
- Franco, M., & Castaño, J. F. (2008). Género de cine fantástico.¿ Existe cine fantástico en Colombia?. *Luciérnaga Audiovisual*. (1)
- Guzmán D. F. (Director). (2022) La otra forma [Película de animación]. Hierroanimación, Smith y Smith LTDA, Estudio GIZ, RTVCplay.
- Guzmán, D. [Radix Animaciones] (2023). Entrevista a Diego Guzmán, director de La otra forma [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3uqh9z5tifM>
- Huapaya , F. (2021). Lo fantástico como género liminal en el cine . *Ventana Indiscreta*, 26(026). 4-8. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2021.n026.5674>
- Idarraga, O. L. (2003). La historia del lenguaje escrito: La evolución de la escritura hasta nuestros días. *Ánfora: Revista Científica de la Universidad Autónoma de Manizales*, 11(18), 125-144.
- IMDbPro. (2023). The Lord of the Rings: The Return of the King (2003). Box Office Mojo. https://www.boxofficemojo.com/title/tt0167260/?ref_=bo_se_r_2
- Navarrete, J y Castaño, G. (2015). Avances en la Entomología Cultural Mexicana (Libro Coordinado). https://www.researchgate.net/profile/Jose-Navarrete-Heredia/publication/345219025_Avances_en_la_Entomologia_Cultural_Mexicana_Libro_Coordinado/links/5fa0d9bf458515b7cfb5bec5/Avances-en-la-Entomologia-Cultural-Mexicana-Libro-Coordinado.pdf#page=14
- NETFLIX. (14 de septiembre de 2023). 'One Piece' - ¡La Sensación Global Volverá a Netflix Por Más!. <https://about.netflix.com/es/news/one-piece-the-instant-global-sensation-is-coming-back-for-more-on-netflix>
- Niño-González, C. (2017). Breve historia del conflicto armado en Colombia. *Revista de Paz y Conflictos*, 10(1), 327-330.

- Orchard Enterprises. [ethermachines] (2019). Die Hölle Ist Leer, Alle Teufel Sind Hier [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=TryYC53TIvA&t=111s>
- Peña-Reyes, L. B., (2008). Reflexiones sobre las concepciones de conflicto en la geografía humana. Cuadernos de Geografía: Revista Colombiana de Geografía, (17), 89-115.
- Torres, A. (octubre 2 de 2016). Los 16 tipos de personalidad (y sus características). Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/personalidad/tipos-de-personalidad>
- Ramos, S (2021). Justicia espectral: violencia política y género fantástico en el cine latinoamericano actual. Pandora: *Revue d'études hispaniques*, 16, pp.89-107. (hal-03983953)
- Romero, J. (2009). Geografía económica del Pacífico colombiano. Banco de la república. <https://core.ac.uk/download/pdf/6296854.pdf>
- Sánchez, G., y Gallego, E. (2003). ¿Qué es la ciencia-ficción?. SdCF. Sitio de Ciencia-Ficción. https://w3.ual.es/personal/egallego/textos/que_cf.pdf
- Semana. (2 de noviembre de 2023). ¿Qué hay en el 'top 10' de Netflix Colombia en septiembre de 2023?. <https://www.semana.com/tecnologia/articulo/que-hay-en-el-top-10-de-netflix-colombia-en-septiembre-de-2023/202321/>
- Señal Colombia. (29 de octubre de 2013). En cine nos vemos - Triángulo de oro - Jairo Pinilla, 1984 Hier [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=sl67rXZTr6c>
- Tedesco, M y Briceño, A. (12 de marzo de 2020). Costos de producción de ficción por episodio en Colombia. PRODU. <https://www.produ.com/noticias/costos-de-produccion-de-ficcion-por-episodio-en-colombia>
- Zavala, L. (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, (80), 131-138.

- Zavala, L. (2022). Los géneros cinematográficos en el cine iberoamericano: una propuesta tipológica. *Revista Brasileira de Estudos sobre Géneros Cinematográficos e Audiovisuais*, 10(1), 9-22.
- Reina-Rozo, J. (2021). Art, energy and technology: the solarpunk movement. *International Journal of Engineering, Social Justice and Peace*, 8 (1), p. 47-60, <https://doi.org/10.24908/ijesjp.v8i1.14292>.
- Sundén, J. (2021). Steampunk Practices: Time, Tactility, and a Racial Politics of Touch. *Ada New Media*. ISSUE NO. 5.
<https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/26816/ada05-steam-sun-2014.pdf?sequence=1>

14. Filmografía

- Araki T. (Director). (2013). *Shingeki no Kiojin*. [Anime]. Wit Studio.
- Bayona J. A. Yip W. Brändström C. (directores). *El Señor de los Anillos: los Anillos de Poder* [Serie de televisión]. Amazon Prime.
- Benioff D. Weiss D. B. (Creadores). (2011). *Game of Thrones*. [Serie de televisión]. HBO.
- Botti, L. (Director). (1986). *La boda del acordeonista*. FOCINE, Grupo Cine Taller.
- Brannon A. (Director). (2022). *Arcane* [Serie animada]. Netflix
- Mayolo C. (Director). (1983) *Carne de tu Carne* [Película].
- Duque, L. (Director). (2001). *Los niños invisibles*. [Película]. Ramiro Fierro.
- Guarnizo, D y Lizarralde, G. (Directores Creativos). *Pablo Escobar: El Patrón del Mal*. [Serie de televisión]. Caracol Televisión.
- Guzmán, D. (Director). *La otra Forma (2022)*. [Película]. Hierroanimación, Smith y Smith LTDA, Estudio GIZ, RTVCplay y Daniel Velazco
- Mallarino V. (Director). (1989). *Calamar*. [Serie de televisión]. Caracol TV
- Pinilla, j. (Director). (1984). *Triángulo de oro* [Serie de televisión]. Jairo Pinilla.
- Restrepo, L. (Director). (1998). *la dama del pantano*. [Serie de televisión]. Caracol Televisión.
- .

15. Anexos

Anexo 1 - Storyboard Ikrista:

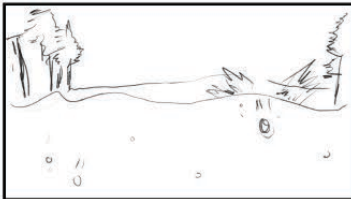
ESC 1

Plano 1



Descripción: Bosque Zulum
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 2



Descripción: POV dentro del Río
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 3



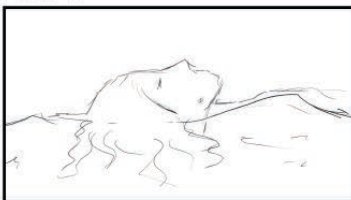
Descripción: Melanit siendo arrastrada
Valor de plano: Plano general, cenital
Dialogo: n/a

Plano 5



Descripción: Marca de Atsva activada
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

Plano 6



Descripción: Melanit inconsciente
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a

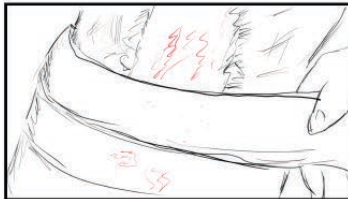
Plano 7



Descripción: Debajo del agua, hombre la recoge
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

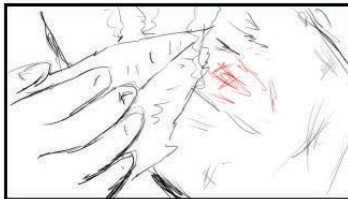
ESC 2

Plano 8



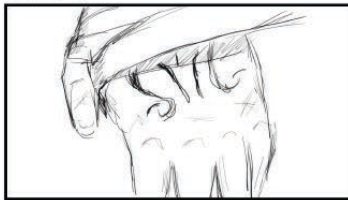
Descripción: Vendando herida
Valor de plano: Primer Plano
Dialogo: n/a

Plano 9



Descripción: Remedio en herida
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a

Plano 10



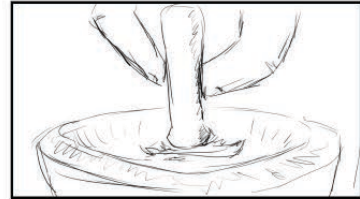
Descripción: Vendando marca de Atsva
Valor de plano: Primer Plano
Dialogo: n/a

Plano 11



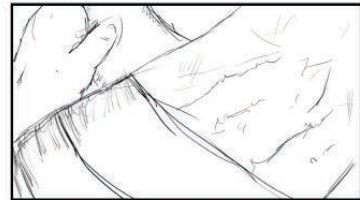
Descripción: Senando herida cabeza
Valor de plano: Primer Plano
Dialogo: n/a

Plano 12



Descripción: Bosque Zulum
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

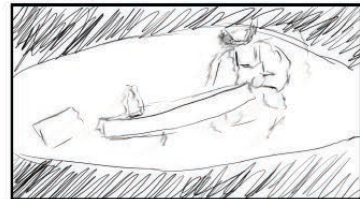
Plano 13



Descripción: POV dentro del Río
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

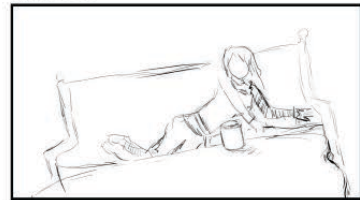
ESC 3

Plano 14



Descripción: POV Melanit despertando
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 15

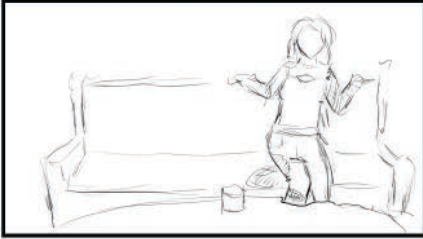


Descripción: Melanit levantándose
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: Para el mareo. M: ¿Qué tan lejos estamos de Viinder?

Plano 16



Descripción: Timnat Leyendo
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: En buenas condiciones, hora y media.



Descripción: Melanit intenta levantarse
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: Así como está se la lleva el río.



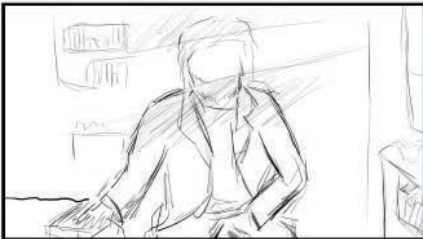
Descripción: Timnat leyendo
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: Si tiene prisa, tómese el remedio.



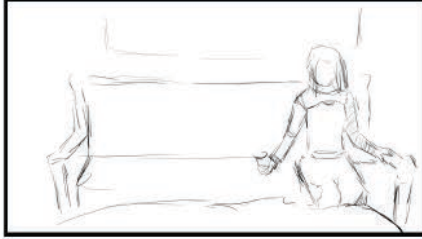
Descripción: Melanit vuelve a levantarse y cae.
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: Si quisiera hacerle daño no la hubiera rescatado del río.



Descripción: Timnat leyendo
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: ¡Que cosa más horrible! T: Las semillas de illita son amargas, pero son las más eficientes.



Descripción: Timnat deja el libro en la mesa.
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: No, yo no tomaré más eso. T: Sanar sus heridas requirió de medicina muy fuerte, con efectos colaterales. Las semillas son para contrarrestar eso.



Descripción: Melanit toma sorbo
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: No, no puedo tomarme eso, me agunto el mareo.



Descripción: Timnat hace gesto disgustado
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a



Descripción: Melanit reflexiona
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: n/a

ESC 4



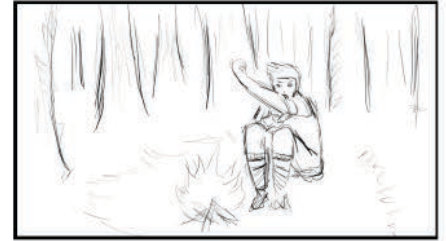
Descripción: Patric en el bosque
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a



Descripción: Patric asustado
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a



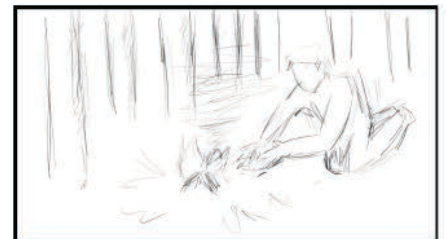
Descripción: Paneo en el bosque
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a



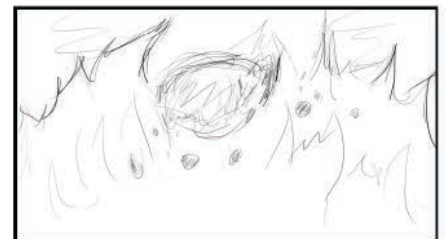
Descripción: Patric cerca de la fogata
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a



Descripción: Patric asustado
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a



Descripción: Patric apaga la fogata
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a



Descripción: Fogata apagada
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

ESC 5

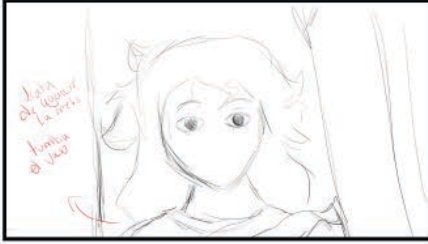
Plano 32



Descripción: POV ataque a Melanit
Valor de plano: Plano detalle

ESC 6

Plano 33



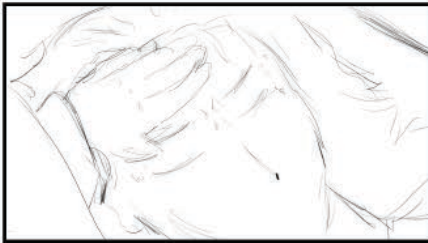
Descripción: Melanit se despierta asustada
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: (respiración agitada)

Plano 34



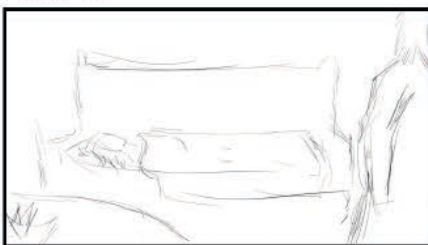
Descripción: Timnat sale a atenderla
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 35



Descripción: Timnat le pone la toalla a Melanit
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: M: Calor, siento calor

Plano 36

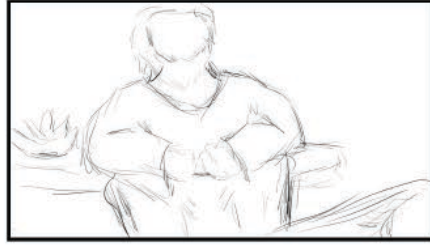


Descripción: Timnat va a la cocina
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: ¿había más personas?

Plano 37

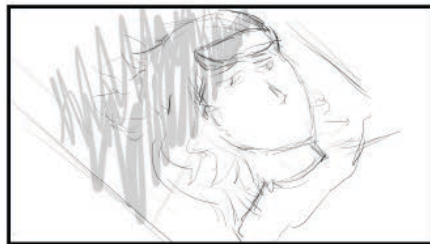


Descripción: Melanit resfriada
Valor de plano: Primer Plano
Dialogo: M: Cuando me recogió ¿había más personas?
Plano 38



Descripción: Timnat sentado en la mesa
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: No vi a nadie más.

Plano 39



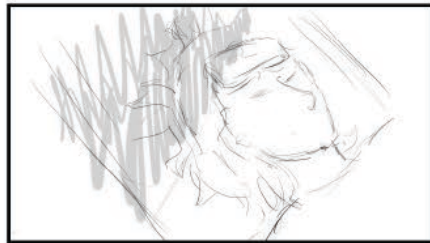
Descripción: Melanit mira a Timnat
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: M: ¿en cuánto podré caminar?

Plano 40



Descripción: Timnat mirando a Melanit
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: T: La herida de la pierna fue profunda, en 3 semanas puede ser.

Plano 41

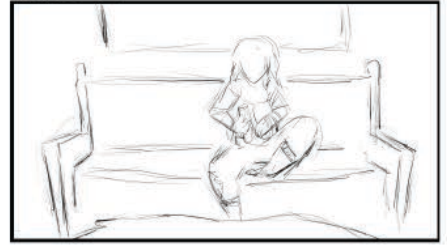


Descripción: Melanit intenta descansar
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: T: lento. Esto regulará la temperatura y podrá descansar.

ESC 7

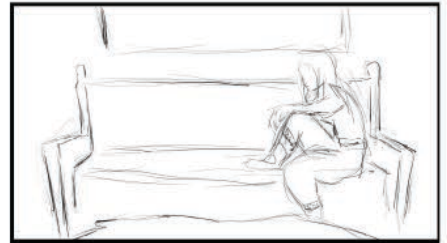
172

Plano 42



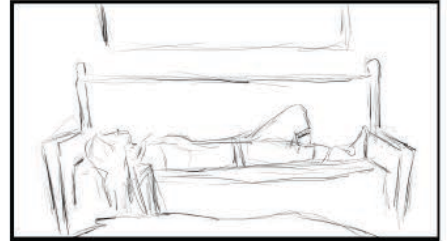
Descripción: Melanit aburrida en el sofá (tarde)
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 43



Descripción: Melanit aburrida en el sofá (noche)
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 44



Descripción: Melanit aburrida en el sofá (Día)
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

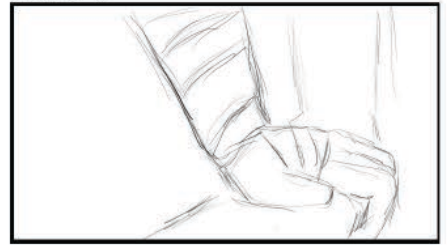
ESC 8

Plano 45



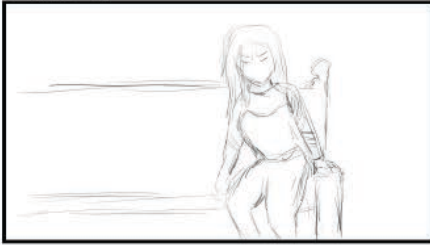
Descripción: Melanit frustrada
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a

Plano 46



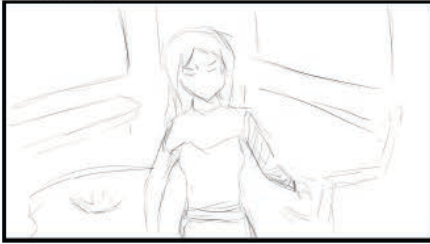
Descripción: Melanit intenta a levantarse
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

Plano 47



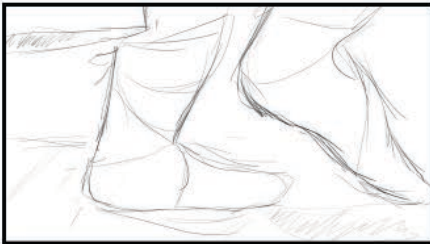
Descripción: Melanit intenta levantarse
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 48



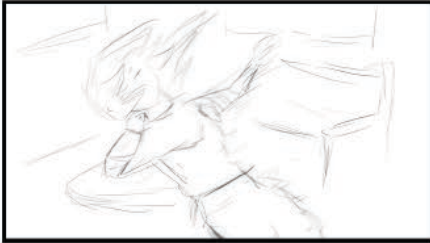
Descripción: Melanit camina con dolor
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 49



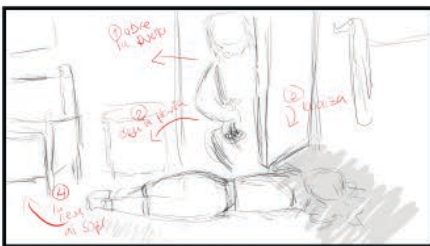
Descripción: Melanit tropieza
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

Plano 50



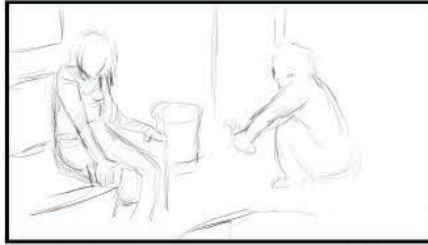
Descripción: Melanit se cae
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 51



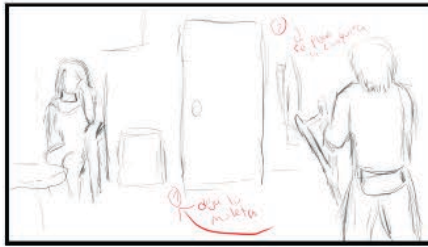
Descripción: Timant entra a ayudarla
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: le dije que no se levantará. Así nunca se mejorará.

Plano 52



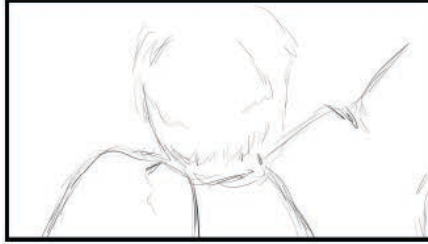
Descripción: Timnat la acomoda en el sofá
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 53



Descripción: Timnat le trae una muleta
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 54



Descripción: Timnat se alista para salir
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: T: Tengo que cortar unas cañas, ¿Quiere venir?

Plano 55



Descripción: Melanit mira la muleta
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: M: Debó quedarme quieta para recuperarme. T: Como quiera

ESC 9

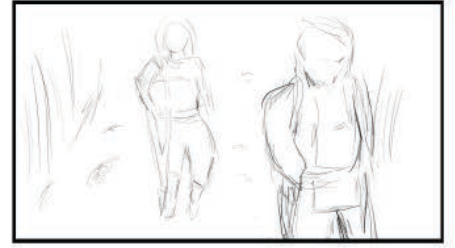
Plano 56



Descripción: Bosque de cañas
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: ¿Ya casi? esta pinche cosa esta que se parte. T: No creo que la culpa sea de la muleta.

Plano 57

173



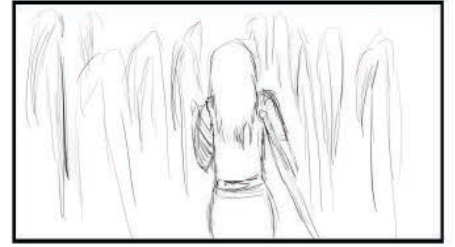
Descripción: Timant y Melanit en el bosque
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: Ah, todo bien T: Llegamos.

Plano 58



Descripción: Timnat empieza a cortar cañas
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: T: ¿Qué hace una montanés tratando de ir a Vllander?

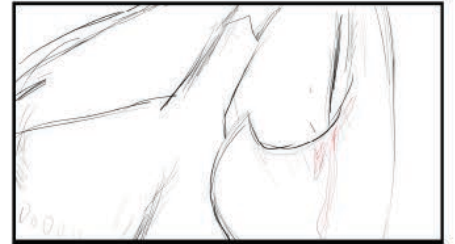
Plano 59



Descripción: Melanit clava el cuchillo fuertemente
Valor de plano: Plano medio largo + zoom in
Dialogo: n/a

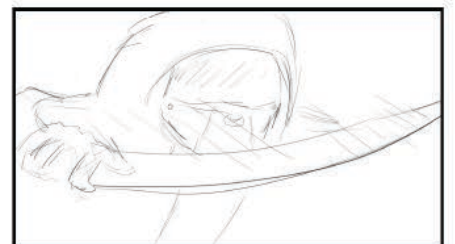
ESC 10

Plano 60



Descripción: Espada de la SOMAN con sangre
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

Plano 61



Descripción: Ataque de la soman
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a



Descripción: Explosiones SOMAN

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

ESC 11

Plano 63

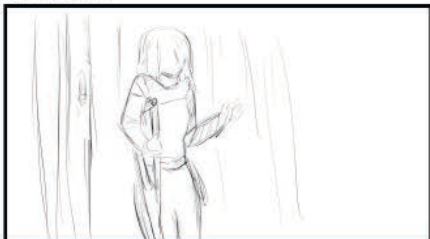


Descripción: Timnat cortando cañas

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: T: ¿La SOMAN? M: Nos están acabando.

Plano 64



Descripción: Melanit discutiendo

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: T: Ir a Vlinder no les sirva de mucho.

M: ¿Por qué? T: Los altos mandos viven para sí mismos y no más.

Plano 65

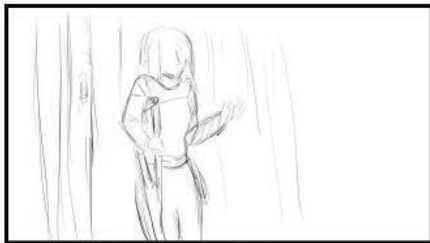


Descripción: Timnat cortando cañas

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: M: Son nuestra única esperanza De alguna forma tengo que proteger a mi gente. T: Abandonen las montañas entonces.

Plano 66



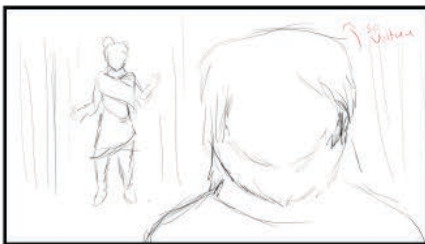
Descripción: Melanit discutiendo

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: M: Las montañas lo son todo para nosotros.

T: Para que conservar las montañas si solo habrá cadáveres en ellas.

Plano 67



Descripción: Timnat escucha la voz de Taliana

Valor de plano: Plano medio/general

Dialogo: M: Hay quienes viven según la realidad y quienes la transforman.

Plano 68

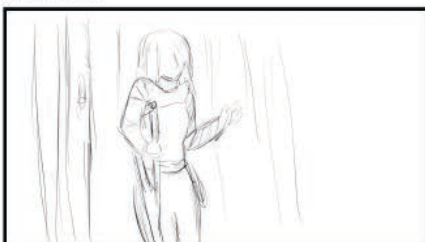


Descripción: Timnat la mira sorprendido

Valor de plano: Primer plano

Dialogo: M: No me rendiré hasta que las montañas estén en paz.

Plano 69



Descripción: Melanit discutiendo

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: M: Cuando uno no tiene por quien luchar es fácil quedarse quieto.

Plano 70



Descripción: Timnat corta fuertemente una caña

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: T: Para qué cuidarla si luego irá a matarse. M: Nunca se lo pedí.

Plano 71



Descripción: Timnat recoge y se va

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

ESC 12

Plano 72

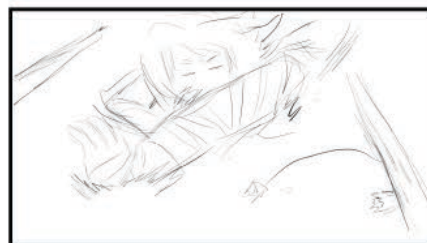


Descripción: Timnat camina rápidamente

Valor de plano: Plano general / Medio

Dialogo: M: Si seguimos a este paso la muleta se terminará de partir. ¿en serio?

Plano 73

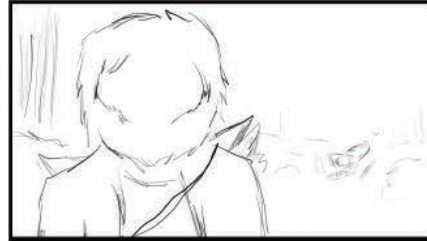


Descripción: Se rompe la muleta, Melanit cae.

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

Plano 74



Descripción: Timnat se detiene

Valor de plano: Plano general

Dialogo: T: (suspira)

ESC 13

Plano 75

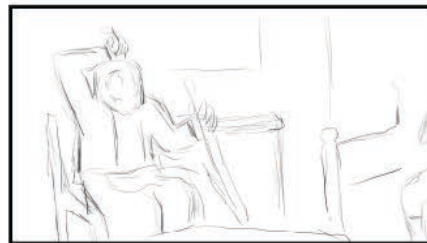


Descripción: Timnat entra a la casa cargandola

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

Plano 76

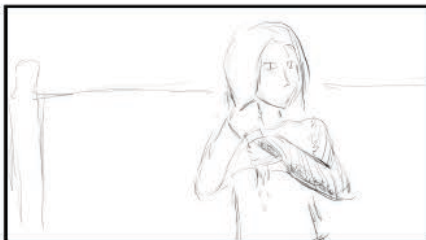


Descripción: Timnat se sienta a arreglar la Muleta

Valor de plano: Plano general

Dialogo: M: Por un momento creí que te ibas a ir.

Plano 77



Descripción: Melanit se seca el cabello
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: M: Al parecer no eres tan mala persona.

Plano 78



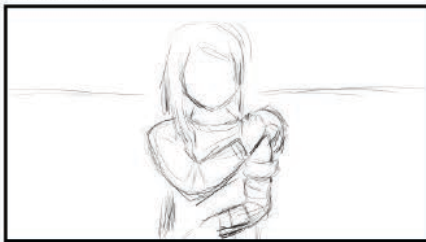
Descripción: Timnat termina de arreglarla
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: Hay que cambiar ese vendaje, quítaselo por favor.

Plano 79



Descripción: Timnat va por más vendaje
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 80



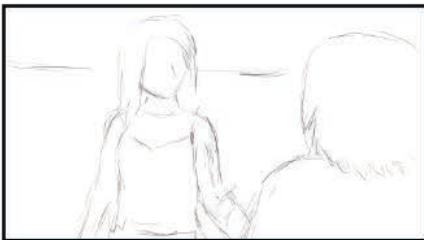
Descripción: Melanit se quita su vendaje
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: n/a

Plano 81



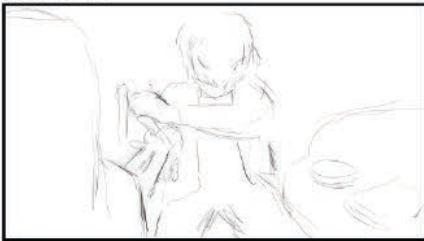
Descripción: Timnat se alista para vendarla
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 82



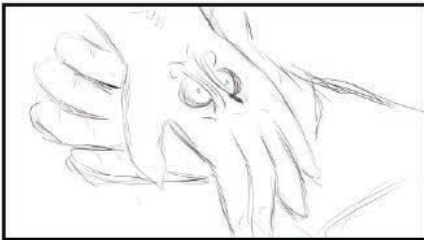
Descripción: Timnat mira la mano de Melanit
Valor de plano: OTS Plano medio
Dialogo: T: ¿Cuándo le salió? M: Hace un año, mi división había armado campamento,

Plano 83



Descripción: Timnat la empeiza a vendar
Valor de plano: OTS Plano medio
Dialogo: M: cuando unos tipos de la SOMAN se aparecieron, iban a matar a Patric, yo me puse en la mitad y me salió la marca.

Plano 84



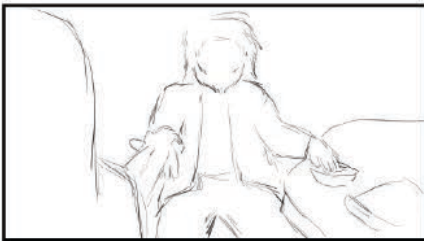
Descripción: Marca de Atsva
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: T: Ya veo, dicen que el gran creador se la otorga a aquellos que tienen algo valioso que proteger.

Plano 85



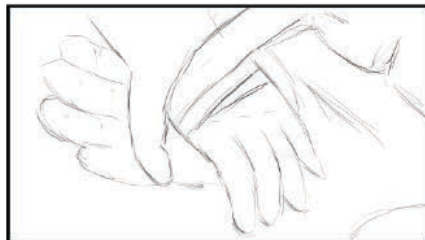
Descripción: Melanit hablando con Timnat
Valor de plano: OTS Plano general
Dialogo: M: ¿Quiénes dicen eso? T: Libros.

Plano 86



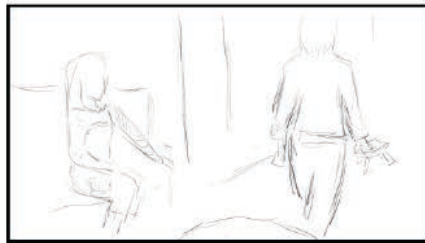
Descripción: Timnat vendando a Melanit
Valor de plano: OTS Plano medio
Dialogo: M: ¿Y tu crees en ellos? T: No lo sé

Plano 87



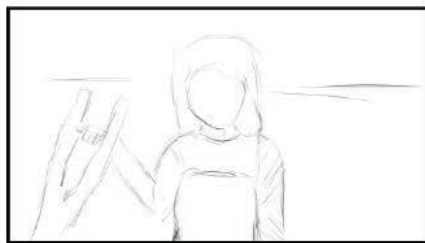
Descripción: Timnat terminando de vendar
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: M: ¿Cómo así? T: No me preocupó por esas cosas ahora. M: Que hombre tan reservado.

Plano 88



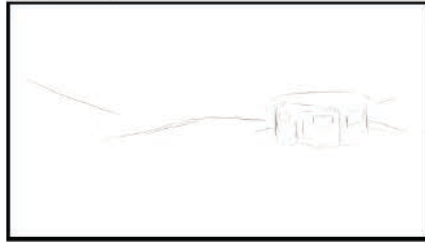
Descripción: Timnat recoge las cosas que usó
Valor de plano: Plano general
Dialogo: M: Bueno ya llevo cuatro días aquí y aun no se su nombre. T: Timnat y el suyo?

Plano 89



Descripción: Melanit en el sofá
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: M: Melanit, pero me gusta más mel, mely, lany. Timnat, jum, que nombre tan aburrido, Tim... Timy... ¡Timny! Timny, Sí, Suenan mucho mejor.

Plano 90



Descripción: Casa Timnat
Valor de plano: Plano general
Dialogo: T: Eh, no, Timnat. Agregarle "y" a los nombres no hace que suenen mejor. M: Eh, claro que sí, Timmy.

ESC 14

Plano 91



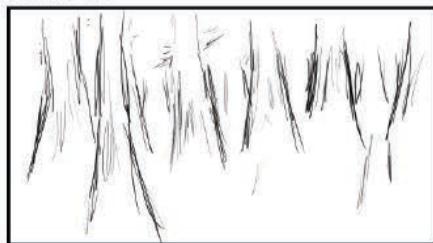
Descripción: Montañas Zulum
Valor de plano: Plano general + Zoom in
Dialogo: n/a

Plano 92



Descripción: Patric huyendo
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 93



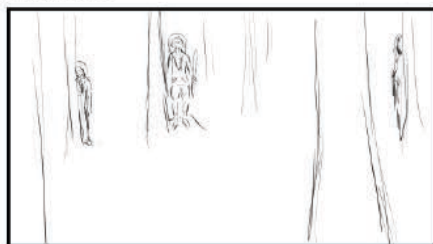
Descripción: Bosque zulum
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 94



Descripción: Patric sigue corriendo
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 95



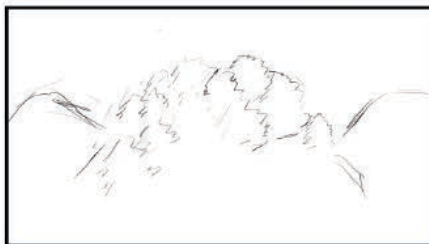
Descripción: La sombra de la SOMAN
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 96



Descripción: Patric continua huyendo y cae
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 97



Descripción: Se escucha una explosión
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 98



Descripción: Patric queda mal herido
Valor de plano: Primer plano
Dialogo: n/a

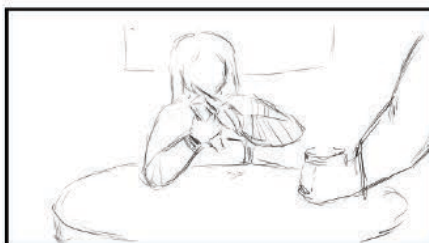
Plano 99



Descripción: SOMAN parandose frente a él
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

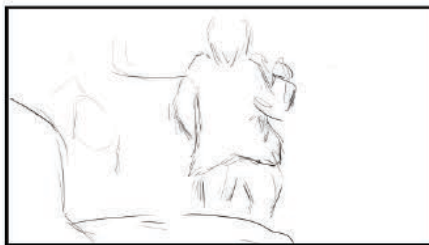
ESC 15

Plano 100



Descripción: Melanit tallando en la madera
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: n/a

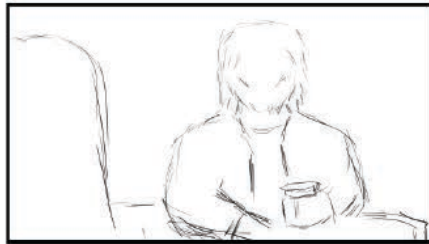
Plano 101



Descripción: Timnat sirve unas bebidas
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 102

176



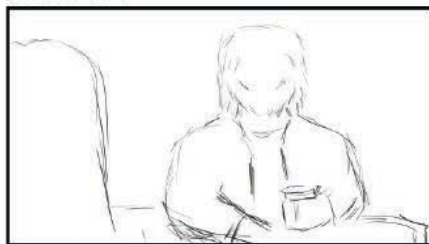
Descripción: Timnat se sienta y toma
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: T: Buen provecho.

Plano 103



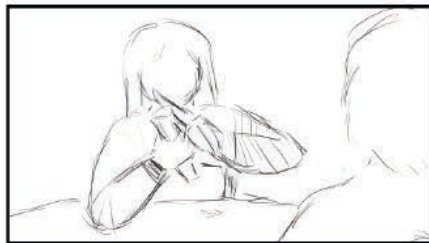
Descripción: Melanit sigue tallando
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: T: ¿No se la va a tomar?

Plano 104



Descripción: Timnat sentado en la mesa
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: M: Tómatela.

Plano 105



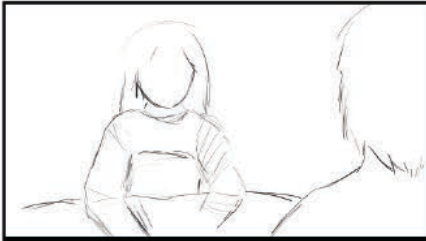
Descripción: Melanit sigue tallando
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: T: Bueno que es lo que la tiene tan concentrada.

Plano 106



Descripción: Timnat en la mesa
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: M: Espere, espere y ya verá.

Plano 107



Descripción: Melanit finaliza lo que hacía
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: M: ¡Listo! Cierra los ojos.

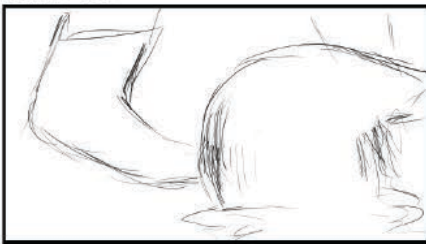
Plano 108



Descripción: Pedazo de madera tallado por ella
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

ESC 16

Plano 109



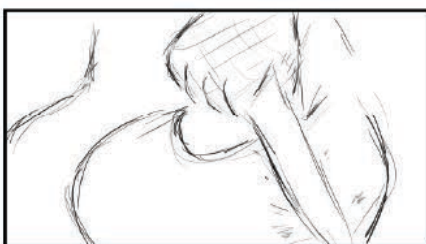
Descripción: SOMAN Camina entre los muertos
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

Plano 110



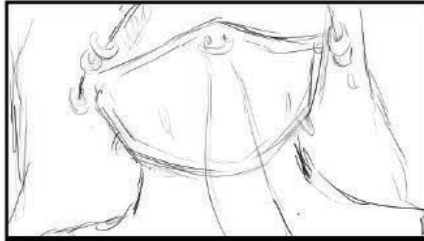
Descripción: Destrucción por el ataque
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

Plano 111



Descripción: SOMAN afilando la espada
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: HS: ¿Ningún rastro de ella? CS: No señor.

Plano 112



Descripción: Rostro Hombre SOMAN
Valor de plano: Primerísimo primer plano
Dialogo: HS: Ya debió haber llegado a Vlinder. ¡Carajo! Tendremos que infiltrarnos.

ESC 17

Plano 113



Descripción: Melanit intenta Caminar (día 1)
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 114



Descripción: Melanit intenta Caminar (día 3)
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

Plano 115



Descripción: Melanit intenta Caminar (día 5)
Valor de plano: Plano general
Dialogo: n/a

ESC 18

Plano 116



Descripción: Timnat preparando la comida
Valor de plano: Plano detalle
Dialogo: n/a

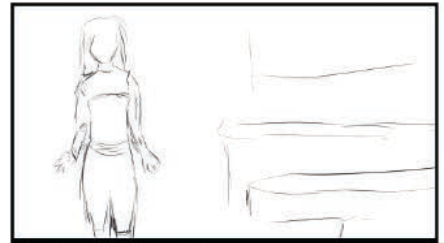
Plano 117

177



Descripción: Timnat cocinando
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: n/a

Plano 118



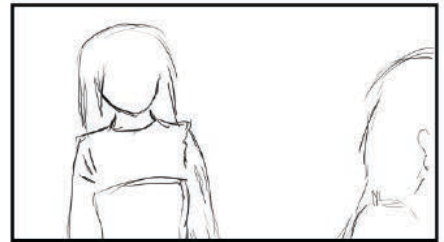
Descripción: Melanit llega
Valor de plano: Plano medio largo
Dialogo: M: Estos días he caminado mejor, creo que pronto podré ir a Vlinder. Tengo que irme, lo sabes.

Plano 119



Descripción: Timnat cocinando
Valor de plano: Plano medio largo
Dialogo: T: ¿para seguir sufriendo? M: No puedo abandonar a mi gente.

Plano 120



Descripción: Melanit habla con Timnat
Valor de plano: Plano medio
Dialogo: T: Ellos podrán continuar sin ti, ¿para qué seguir en ese conflicto? Aquí yo le doy comida, puede quedarse libremente, ¿para qué arriesgar tanto su vida?

Plano 121



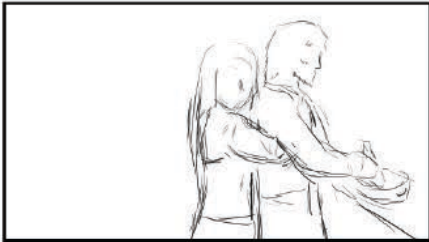
Descripción: Timnat cocinando
Valor de plano: Plano medio largo
Dialogo: M: Nada de lo que digas me hará cambiar de opinión, tengo una misión y no la abandonaré.



Descripción: Melanit se queda en silencio

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: n/a



Descripción: Melanit abraza a Timnat

Valor de plano: Plano medio largo

Dialogo: M: Gracias por salvarme y cuidarme aun cuando "solo iré a matarme"

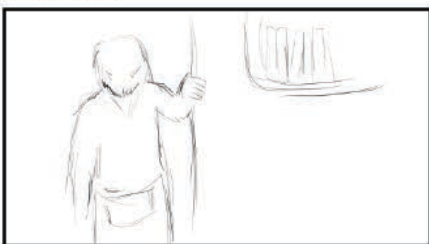


Descripción: Timnat aprieta fuertemente

Valor de plano: Plano detalle

Dialogo: n/a

ESC 19



Descripción: Timnat entra a la casa

Valor de plano: Plano general / medio

Dialogo: n/a



Descripción: Timnat busca a Melanit

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: M: ¿Melanit? ¿¡Melanit!?

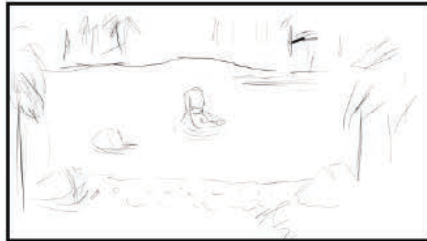
ESC 20



Descripción: Timnat llega al rio donde está Melanit

Valor de plano: Plano general

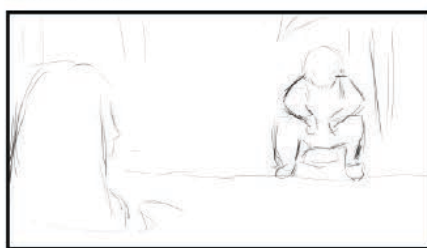
Dialogo: n/a



Descripción: Melanit mira a Timnat

Valor de plano: Plano general

Dialogo: M: No me iría sin despedirme.



Descripción: Timnat se sienta en la orilla

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a



Descripción: Melanit jugando en el agua

Valor de plano: Primer plano

Dialogo: n/a



Descripción: Timnat observando y reflexionando

Valor de plano: Primer plano

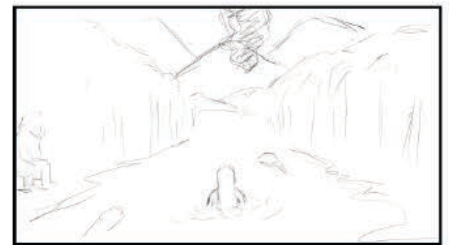
Dialogo: n/a



Descripción: Melanit en el agua

Valor de plano: Primer plano

Dialogo: M: ¿Escuchaste eso?



Descripción: Montaña de Adha en llamas

Valor de plano: Plano general

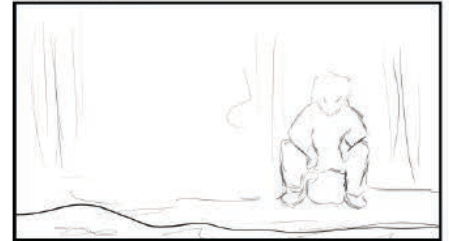
Dialogo: n/a



Descripción: Melanit en shock

Valor de plano: Primer plano

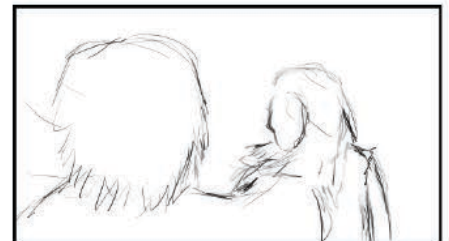
Dialogo: n/a



Descripción: Timnat ve que Melanit se va

Valor de plano: Plano general

Dialogo: T: Melanit ¿a dónde vas? Melanit!



Descripción: Timant agarra a Melanit

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: T: ¿Qué está pasando?

Plano 137

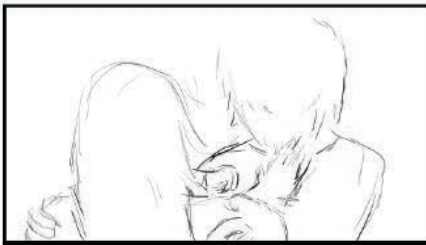


Descripción: Melanit y Timant forcejeando

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: M: ¡Están en tercera base!

Plano 138

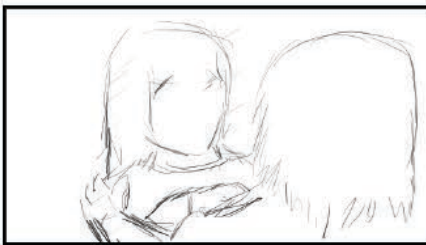


Descripción: Melanit y Timant forcejeando

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: T: Ir a Vlinder no es la solución, el concilio no les importan los afuerinos, piden evidencia que nunca los convencen.

Plano 139



Descripción: Melanit y Timant forcejeando

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: T: Además, no sabes si hay algún corrupto entre ellos. Así no se ayuda a tu gente.

Plano 140



Descripción: Melanit y Timant forcejeando

Valor de plano: Plano general

Dialogo: M: Que me sueltes!

Plano 141



Descripción: Timnat sigue forcejeando

Valor de plano: Primer plano

Dialogo: T: Que no Taliána

Plano 142

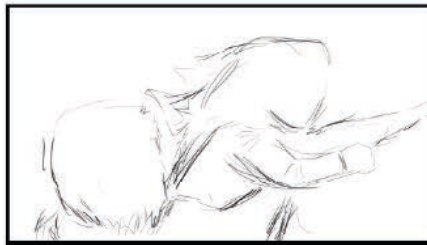


Descripción: Melanit enojada

Valor de plano: Primerísimo primer plano

Dialogo: ¿Quién es esa?

Plano 143



Descripción: Melanit se suelta y se va

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: n/a

Plano 144



Descripción: Timnat queda impotente

Valor de plano: Primer plano

Dialogo: n/a

ESC 21

Plano 145

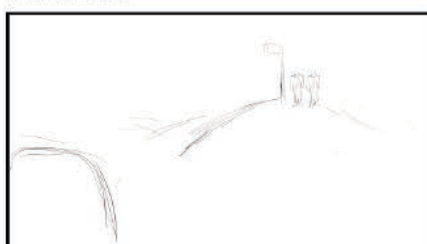


Descripción: Melanit camina hacia Vlinder

Valor de plano: Primer plano

Dialogo: n/a

Plano 146



Descripción: Melanit se encuentra con los soldados

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

Plano 147

179

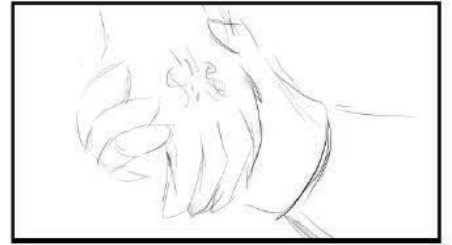


Descripción: Soldado Vlinder

Valor de plano: Plano medio corto

Dialogo: n/a

Plano 148

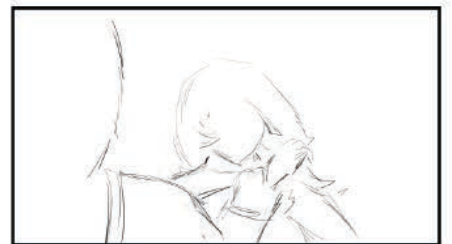


Descripción: Examinan a Melanit

Valor de plano: Plano detalle

Dialogo: n/a

Plano 149

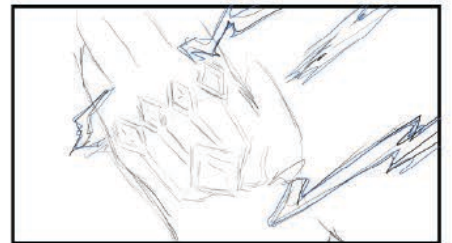


Descripción: Melanit se intenta ir

Valor de plano: Plano medio

Dialogo: n/a

Plano 150

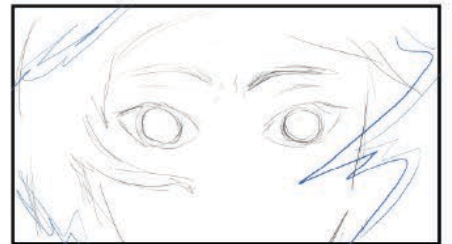


Descripción: Guante Ikris activado

Valor de plano: Plano detalle

Dialogo: n/a

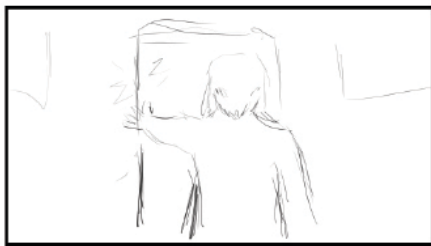
Plano 151



Descripción: Melanit asustada

Valor de plano: Primerísimo primer plano

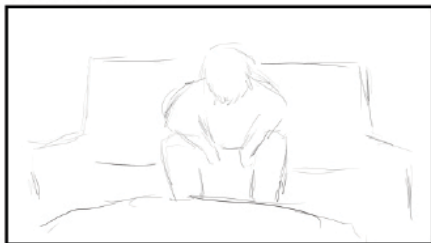
Dialogo: n/a

ESC 22*Plano 152*

Descripción: Timnat llega a su casa enojado

Valor de plano: Plano medio

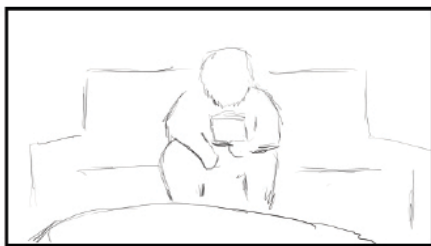
Dialogo: n/a

Plano 153

Descripción: Timnat frustrado se sienta

Valor de plano: Plano general

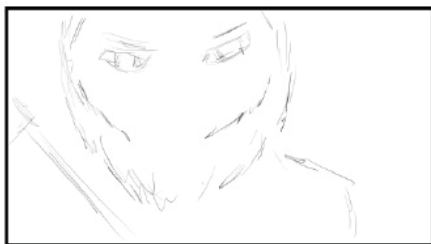
Dialogo: n/a

Plano 154

Descripción: Timnat toma el foto-ikris

Valor de plano: Plano general

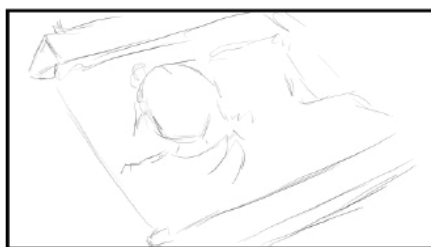
Dialogo: n/a

Plano 155

Descripción: Timnat lo mira con tristeza

Valor de plano: Primer plano

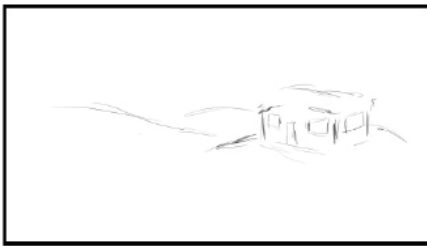
Dialogo: n/a

Plano 156

Descripción: Foto ikris

Valor de plano: Plano detalle

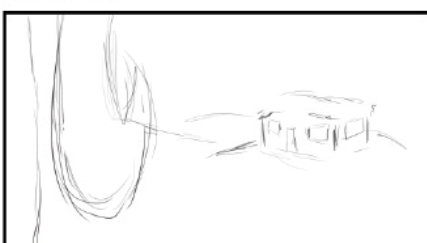
Dialogo: n/a

ESC 23*Plano 157*

Descripción: Casa Timnat

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

Plano 158



Descripción: llega la SOMAN

Valor de plano: Plano general

Dialogo: n/a

Anexo 2

Certificación de Derechos de autor

	MINISTERIO DEL INTERIOR DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL OFICINA DE REGISTRO <u>CERTIFICADO DE REGISTRO OBRA LITERARIA INEDITA</u>		Libro - Tomo - Partida 10-1159-436 Fecha Registro 26-sept.-2023
	Page 1 of 1		
<u>1. DATOS DE LAS PERSONAS</u>			
AUTOR			
Nombres y Apellidos	JUAN JOSÉ GUZMÁN RAMÍREZ	No de identificación CC	1007781603
Nacional de	COLOMBIA		
Dirección	CALLE 19 #5A - 64	Ciudad	CHIA
<u>2. DATOS DE LA OBRA</u>			
Título Original	IKRISTA		
Año de Creación	2023		
CLASE DE OBRA	INEDITA		
CARACTER DE LA OBRA	OBRA INDIVIDUAL		
CARACTER DE LA OBRA	OBRA ORIGINARIA		
AMBITO LITERARIO	INTERES GENERAL		
<u>3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA</u>			
<u>4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA</u>			
<u>5. DATOS DEL SOLICITANTE</u>			
Nombres y Apellidos	JUAN JOSÉ GUZMÁN RAMÍREZ	No de Identificación	1007781603
Nacional de	COLOMBIA	Medio Radicación	REGISTRO EN LINEA
Dirección	CALLE 19 #5A - 64	Teléfono	3046693352 Ciudad CHIA
Correo electrónico	JUAN1007781@GMAIL.COM	Radicación de entrada	1-2023-85517
En representación de	EN NOMBRE PROPIO		
 <hr/> NATHALIE GRANADOS BERMEO JEFE OFICINA DE REGISTRO (E)			

Nota: El derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni su aprovechamiento industrial o comercial (artículo 7o. de la Decisión 351 de 1993).

Anexo 3

Release Felipe Barragán

RELEASE IKRISTA**AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA**

Yo, Luis Felipe Barragán Grisales mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1072709244 de Chía, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases
<input checked="" type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input checked="" type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input checked="" type="checkbox"/> Derechos de autor
<input checked="" type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegará a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

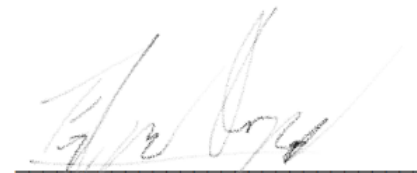
Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 100781603 de Bta.
PRODUCTOR



CC: 1072709244

Release Nicolás Quintana

RELEASE IKRISTA**AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA**

Yo, JOSUE NICOLÁS Q mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1193384832 de BOGOTÁ, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input checked="" type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input checked="" type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor
<input checked="" type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegará a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 1007781603 de Bta.
PRODUCTOR



CC: 1193384832

Release Natalia Arciniegas

RELEASE IKRISTA

AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA

Yo, Natalia Arciniegas Jiménez mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1192803502 de Bogotá, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input checked="" type="checkbox"/> Frases
<input checked="" type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegaré a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 1007781603 de Bta.
PRODUCTOR



CC:1192803502

Release Nicolás Villalobos

RELEASE IKRISTA

AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA

Yo, Nicolás Antonio Villalobos mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1193072880 de Bogotá, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases
<input checked="" type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input checked="" type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input checked="" type="checkbox"/> Derechos de autor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegará a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 1007781603 de Bta.
PRODUCTOR

~~NICOLAS VITOLOTA~~

CC:

Release María Fernanda Bacca

RELEASE IKRISTA

AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA

Yo, María Fda Bacca mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1009369115 de Bta, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegaré a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 1007781603 de Bta.
PRODUCTOR



María Fda Bacca C.
cc: 1007369115
Asistente de Dirección

Release Juan David Vargas

RELEASE IKRISTA

AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA

Yo, Juan David Vargas Riveras mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1.014 303 195 de Bogotá, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input checked="" type="checkbox"/> Productor musical	<input checked="" type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegará a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

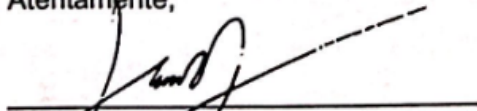
comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 100781603 de Bta.
PRODUCTOR



CC: 104303195

Release Santiago Sánchez

RELEASE IKRISTA

AUTORIZACIÓN PARA PROYECTO IKRISTA

Yo, Santiago Sánchez Arellano mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía. No 1000950805 de Bogotá, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del proyecto Ikrista, proyecto de grado y académico de la Universidad de La Sabana, para que hagan uso de (señalar a continuación el concepto de esta autorización):

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input checked="" type="checkbox"/> Frases
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input checked="" type="checkbox"/> Derechos de autor
<input checked="" type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input checked="" type="checkbox"/> Edición musical

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar, en cualquier lugar del mundo, el proyecto en formato video denominado Ikrista (o cómo llegará a denominarse)

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos que los estudiantes estimen convenientes.

Manifiesto que cedo al equipo de producción los derechos de autor patrimoniales en y sobre mi participación en el programa, de tal manera que estos están facultados para usar, difundir y licenciar a otros, el uso de dicha participación, en todos los medios de

RELEASE IKRISTA

comunicación y formatos bien sean conocidos e inventados en el futuro, incluyendo cualquier prórroga, reactivación, reversión y renovación de estos.

Adicionalmente, otorgo irrevocablemente todos los consentimientos y renunciaciones que sean exigidos de conformidad con la Ley 23 de 1982 y demás normas que la modifiquen, deroguen o revoquen y bajo leyes similares en cualquier parte del mundo que puedan crear derechos sobre la participación, para permitir a los estudiantes efectuar el uso pleno del programa sin restricción alguna.

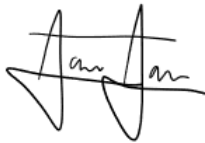
Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar

La vigencia de esta autorización es por un término indefinido, durante el cual Juan José Guzmán Ramírez es titular de los derechos sobre las producciones a emitir.

Atentamente,



Juan José Guzmán Ramírez
CC: 1007781603 de Bta.
PRODUCTOR



Santiago Sánchez Arellano
CC: 1000950805
DIRECTOR DE SONIDO

Anexo 4

Presupuesto Arte:

Presupuesto Departamento de Arte								
	ítem	Cantidad	Alquiler	Confección	Compra	Valor unidad	Valor total	
Utillería	Vendas (tela lino)-	1			x	\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	
	Sofá-	1	x				\$ -	
	Libro Timnat	1	x				\$ -	
	tasa (medicamento)	1	x				\$ -	
	Mesa de madera pequeña-	1	x				\$ -	
	Biblioteca	1	x				\$ -	
	Espada dorada-	1	x				\$ -	
	Trapo (humedo)-	2	x				\$ -	
	Silla	1	x				\$ -	
	Pala de siembra	1	x				\$ -	
	Mata larga	1			x	\$ 15.000,00	\$ 15.000,00	
	Muleta rota-	1	x				\$ -	
	Muleta (rústica y de madera)-	1	x				\$ -	
	Caña	3	x				\$ -	
	Machete-	1	x				\$ -	
	Fotoikris	1	x				\$ -	
	Pedazo de madera (para afilar)	3	x				\$ -	
	Cadenas doradas-	1				x	\$ 9.900,00	\$ 9.900,00
	Linterna anti ladrones-	1	x				\$ -	
	Vaso para la bebida-	2	x				\$ -	
	Palos de madera (Melanit)	3	x				\$ -	
	Foto Timnat y La esposa-	1	x				\$ -	
	Cuchillo pequeño-	1	x				\$ -	
							\$ -	
						\$ -		
						\$ -		
						\$ -		
TOTAL UTILERIA							\$ 44.900,00	
AMBIENTACIÓN	Libros	20	x				\$ -	
	Horno casero-	1	x				\$ -	
	Ollas-	3	x				\$ -	
	Cucharas de palo	4	x				\$ -	
	Cubiertos	2	x				\$ -	
	Repisa-	1	x				\$ -	
	Objetos (repisa)-	5	x				\$ -	
	Platos forma orgánica	3	x				\$ -	
	Tabla para picar	1	x				\$ -	
	Mortero	1	x				\$ -	
	Semillas girasol-	1			x	\$ 6.450,00	\$ 6.450,00	
	Embudo	1	x				\$ -	
	Pequeños frascos de cristales	4	x				\$ -	
	Cabulla	1			x	\$ 4.500,00	\$ 4.500,00	
	Guayacales-	6			x	\$ 10.000,00	\$ 60.000,00	
	Matas colgadas-	5			x	\$ 10.000,00	\$ 50.000,00	
	Hojas viejas con información en tinta-	10	x				\$ -	
	Tomate	1			x	\$ 2.450,00	\$ 2.450,00	
	Cebolla	1			x	\$ 3.590,00	\$ 3.590,00	
	Zanahoria	1			x	\$ 1.800,00	\$ 1.800,00	
							\$ -	
						\$ -		
						\$ -		
						\$ -		
TOTAL AMBIENTACIÓN							\$ 128.790,00	

VESTUARIO	Camisa Larga	1			x		\$ -		
	Pantalón elegante	1			x		\$ -		
	Botas militar/caucho (por definir)	1			x		\$ -		
	Cinturón de tela naranja quemada	1			x		\$ -		
	Vest Vino tinto	1			x		\$ -		
	Bata Timnat	1			x		\$ -		
						x		\$ -	
						x		\$ -	
						x		\$ -	
						x		\$ -	
Timnat	Cinturón de sobrevivencia	1	x				\$ -		
	Pantalón tipo cargo	1			x		\$ 40.000,00	\$ 40.000,00	
	Medias zapatos (cuerina)	1			x		\$ 55.000,00	\$ 55.000,00	
	Body gris	1			x		\$ -		
	Buzo azul claro	1			x		\$ 20.000,00	\$ 20.000,00	
	Armadura	1	x				\$ -		
	Piolet	2			x		\$ -		
	Cuchillo	1	x				\$ -		
	Lana	1	x				\$ 12.000,00	\$ 12.000,00	
	Cantimplora (totumo)	1	x				\$ -		
Melanit	Tunica timnat	1					\$ -		
							\$ -		
	Camisa asimétrica	1			x		\$ 180.000,00	\$ 180.000,00	
	Pantalón	1			x		\$ 85.000,00	\$ 85.000,00	
	Tatuajes	1					\$ -		
	Decorados dorados (hilos)	1			x		\$ 14.000,00	\$ 14.000,00	
	Guantes carnicero	1			x		\$ 39.900,00	\$ 39.900,00	
							\$ -		
							\$ -		
							\$ -		
SOMAN (SULER)	Toque de la cabeza/gafas	1					\$ -		
	Chaqueta	1			x		\$ 210.000,00	\$ 210.000,00	
	Pantalón azul oscuro	1			x		\$ 60.000,00	\$ 60.000,00	
	Guantes	1			x		\$ 30.000,00	\$ 30.000,00	
	Botas militar negro	1			x		\$ 17.700,00	\$ 17.700,00	
	pantalones anchos de lino	1			x		\$ 40.000,00	\$ 40.000,00	
	cinturon sobrevivencia	1	x						
	chaleco/armadura	1							
	Camisa manga larga	1	x				\$ -		
	zapatillas de tela cuero	1			x		\$ 17.700,00	\$ 17.700,00	
TOTAL VESTUARIO							\$ 821.300,00		
MATERIALES	Pintura	1	x				\$ 142.900,00	\$ 142.900,00	
	Icopor	2	x				\$ 30.900,00	\$ 61.800,00	
	Cinta stuco	1	x				\$ 10.400,00	\$ 10.400,00	
	Espuma	1	x				\$ 39.900,00	\$ 39.900,00	
	Cinta doble fax	1	x				\$ 47.900,00	\$ 47.900,00	
	Cinta enmascarar	1	x				\$ 15.900,00	\$ 15.900,00	
	Masilla 28kg	1	x				\$ 45.600,00	\$ 45.600,00	
	Madera sofa	1	x				\$ -		
	Tela para muebles	1	x				\$ -		
	Papel higienico	2	x				\$ 14.900,00	\$ 29.800,00	
	Colbón	2	x				\$ 29.500,00	\$ 59.000,00	
	Colador	1	x				\$ 10.000,00	\$ 10.000,00	
	Envoltura de plástico		x				\$ -		
	Balde grande		x			x	\$ -		
	Fomi	2	x			x	\$ 6.500,00	\$ 13.000,00	
	Espuma	1	x				\$ 39.900,00	\$ 39.900,00	
	Cinta doble faz	1	x				\$ 47.900,00	\$ 47.900,00	
	Cinta enmascarar pro		x				\$ 15.900,00	\$ 15.900,00	
	Silicona en barra (comercial)	1					\$ 4.900,00	\$ 4.900,00	
	Cartón kraft	1					\$ 7.500,00	\$ 7.500,00	
	Acrílico (comercial)	2					\$ 3.500,00	\$ 3.500,00	
	Vinilo	1					\$ 32.000,00	\$ 32.000,00	
	Tela yute	3,5	x				\$ 17.000,00	\$ 59.500,00	
	Bandeja para pintar	1					\$ 8.700,00	\$ 8.700,00	
	Brocha multi usos	1					\$ 3.900,00	\$ 3.900,00	
	Acrílico (dolar)	1	x				\$ 6.000,00	\$ 6.000,00	
	Cinta enmascara (comercial)	1	x				\$ 13.500,00	\$ 13.500,00	
	Fundación		x				\$ 67.731,00	\$ 67.731,00	
	Bisturí	1	x				\$ 14.400,00	\$ 14.400,00	
	silicona (Panamericana)	1	x				\$ 10.600,00	\$ 10.600,00	
	Duck tape (panamericana)	1	x				\$ 22.200,00	\$ 22.200,00	
	Toma aerea blindada	1	x				\$ 16.500,00	\$ 16.500,00	
	Clavija en caucho	1	x				\$ 16.500,00	\$ 16.500,00	
	Cinta ducto	1	x				\$ 18.900,00	\$ 18.900,00	
	Harina de trigo	3	x			x	\$ 2.190,00	\$ 6.570,00	
	TOTAL MATERIALES							\$ 892.801,00	
	Maquillaje	Toalla desmaquillante	1			x		\$ 6.000,00	\$ 6.000,00
		Esponja cosmetica	1			x		\$ 5.000,00	\$ 5.000,00
		Moretones en la cara							
Peinado Melanit									
	Marca Atsva				x		\$ -		
TOTAL MAQUILLAJE							\$ 6.000,00		
Total:							\$ 1.893.791,00		

Anexo 5

Presupuesto General:

Item	Valor/Día	Cantidad de Días	Valor ítem total	Alquiler/Compra	Tipo de pago	Valor departamento
Fotografía						\$8,485,000.00
Sony A7IV	\$300,000.00	5	\$1,500,000.00	Alquiler	En especie	
Lente Rokinon 14 mm	\$50,000.00	5	\$250,000.00	Alquiler	En especie	
Lente Rokinon 25 mm	\$50,000.00	5	\$250,000.00	Alquiler	En especie	
Lente Rokinon 30 mm	\$50,000.00	5	\$250,000.00	Alquiler	En especie	
Lente Rokinon 50 mm	\$50,000.00	5	\$250,000.00	Alquiler	En especie	
Lente Rokinon 80 mm	\$50,000.00	5	\$250,000.00	Alquiler	En especie	
Lente Sony 14 - 130 mm	\$40,000.00	5	\$200,000.00	Alquiler	En especie	
Shoulder Myrig	\$60,000.00	5	\$300,000.00	Alquiler	En especie	
Followfocus	\$40,000.00	5	\$200,000.00	Alquiler	En especie	
SD Card 126 gb	\$30,000.00	5	\$150,000.00	Alquiler	En especie	
Kit godox (3 luces)	\$400,000.00	5	\$2,000,000.00	Alquiler	En especie	
Maleta grip	\$276,000.00	5	\$1,380,000.00	Alquiler	En especie	
Kit Luces Arri (600,350,150)	\$114,000.00	5	\$570,000.00	Alquiler	En especie	
Monitor Cámara	\$187,000.00	5	\$935,000.00	Alquiler	En especie	
Producción						\$2,460,000.00
Transporte Día 1	\$160,000.00	1	\$160,000.00	No aplica	Efectivo	
Transporte Día 2	\$100,000.00	1	\$100,000.00	No aplica	Efectivo	
Transporte Día 3	\$80,000.00	1	\$80,000.00	No aplica	Efectivo	
Transporte Día 4	\$170,000.00	1	\$170,000.00	No aplica	Efectivo	
Transporte Día 5	\$40,000.00	1	\$40,000.00	No aplica	Efectivo	
Alimentación	\$220,000.00	5	\$1,100,000.00	Compra	Efectivo	
Imprevistos	\$150,000.00	1	\$150,000.00	No aplica	Efectivo	
Máquina de humo	\$60,000.00	2	\$120,000.00	Alquiler	Efectivo	
Actor 1	\$60,000.00	4	\$240,000.00	No aplica	En especie	
Actor 2	\$60,000.00	4	\$240,000.00	No aplica	En especie	
Actor 3	\$60,000.00	1	\$60,000.00	No aplica	En especie	
Arte (Detallado en el anexo del presupuesto de arte)						\$1,893,791.00
Valor final Total:						\$12,838,791.00

Anexo 6

Plan de rodaje por días

Plan de rodaje Ikrista Día 1				
Ikrista	Director: Juan José Guzmán		Día: enero 27	
	Productor: Juan José Guzmán		Hora de llamado crew: 12:00 pm	
	Ubicación: Cl. 4 Sur #3-25, Cajicá, El Tejar, Cajicá, Cundinamarca		Hora de llamado actores: 1:00 pm	
Hora	Escena	Set	Planos (en orden de grabación)	Anotaciones
1:00 pm - 1:30 pm	2	Sala		Preparación iluminación y maquillaje
1:30 pm - 2:30 pm	2	Sala	8 al 13	
2:30 pm - 3:00 pm	Receso			
3:00 pm - 3:40 pm	3	Sala		Preparación iluminación
3:40 pm - 6:00 pm	3	Sala	14, 16, 18, 20, 21, 23, 15, 17, 19, 22	
6:00 pm - 6:40 pm	Receso (Cena)			
6:40 pm - 7:30 pm	7	Sala	42, 43, 44	Cambio de iluminación en los planos
7:30 pm - 9:00 pm	6	Sala	33, 35, 37, 39, 41, 34, 35, 38, 40	Iluminación similar a la anterior
9:00 pm - 9:30 pm	Receso			
9:30 pm - 10:00 pm	8	Sala		Preparación iluminación
10:00 pm - 11:30 pm	8	Sala	49, 48, 50, 51, 52, 53, 45, 46, 47, 54, 55	

Plan de rodaje Ikrista Día 2				
Ikrista	Director: Juan José Guzmán		Día: enero 29	
	Productor: Juan José Guzmán		Hora de llamado crew: 2:00 pm	
	Ubicación: Cl. 4 Sur #3-25, Cajicá, El Tejar, Cajicá, Cundinamarca		Hora de llamado actores: 3:00 pm	
Hora	Escena	Set	Planos (en orden de grabación)	Anotaciones
2:00 pm - 3:30 pm	19	Sala		Preparación iluminación y maquillaje
3:30 pm - 4:30 pm	19	Sala	125, 126	
4:30 pm - 5:30 pm	17	Sala		Preparación iluminación
5:30 pm - 6:30 pm	17	Sala	113, 114, 115	Cambio de iluminación en los planos
6:30 pm - 7:30 pm	Receso (Cena)			
7:30 pm - 8:30 pm	13	Sala		Preparación iluminación
8:30 pm - 11:00 pm	7	Sala	75, 76, 78, 81, 77, 79, 80, 82, 85, 88, 89, 81, 83, 84, 86, 87	Cambio de iluminación en los planos

Plan de rodaje Ikrista Día 3				
Ikrista		Director: Juan José Guzmán	Día:	febrero 5
Ubicación		Cl. 4 Sur #3-25, Cajicá, Cundinamarca	Hora de llamado crew	1:00 pm
			Hora de llamado actores	2:00 pm
Hora	Escena	Set	Planos (en orden de grabación)	Anotaciones
2:00 pm - 3:30 pm	15	Cocina		Preparación iluminación y maquillaje
3:30 pm - 5:30 pm	15	Cocina	100, 103, 105, 107, 108, 101, 102, 104, 106,	
5:30 pm - 6:30 pm	Receso (Cena)			
6:30 pm - 7:30 pm	18	Cocina		Preparación iluminación
7:30 pm - 10:00 pm	18	Cocina	117, 119, 121, 123, 118, 120, 122, 116, 124	

Plan de rodaje Ikrista Día 4				
Ikrista		Director: Juan José Guzmán	Día:	marzo 13
Ubicación		Villeta-La Vega, La Vega, Cundinamarca, costado occidental	Hora de llamado crew	8:00 am
			Hora de llamado actores	8:00 am
Hora	Escena	Set	Planos (en orden de grabación)	Anotaciones
8:00 am - 9:00 am	Receso (desayuno)			
9:00 am - 11:00 am	Tomas Dron e insertos	Montañas	1, 56, 90, 91, 158, 2	Se divide el equipo en dos, por un lado se grabará la esce 9 y 11 y por otro las tomas de dron
9:00 am - 11:00 am	9 y 11	Bosque Cañas	57, 58, 59, 63, 65, 66, 68, 70, 71, 64, 66, 69	Misma escena solo que dividida en 2 por el flash back
11:00 am - 12:30 am	13	Camino Bosque	72, 74, 73	Escena corta
12:30 am - 1:30 pm	Reeceso (Almuerzo)			
1:30 - 2:00 pm	20	Río Zulum		Preparación escena
2:00 pm - 3:30 pm	20	Río Zulum	128, 131, 130, 132, 134, 133, 129, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 144, 142, 143,	
3:30 pm - 4:30 pm	21	Camino a Vlinder	145, 149, 151, 146, 147, 148, 150	
4:30 - 5:00 pm	1	Río Zulum		Preparación maquillaje
5:00 pm - 5:30 pm	1	Río Zulum	3, 5, 6, 7	

Plan de rodaje Ikrista Día 5				
Ikrista		Director: Juan José Guzmán	Día:	marzo 27
Ubicación		Universidad de la Sabana, Chía, Cundinamarca	Hora de llamado crew	1:00 pm
			Hora de llamado actores	2:00 pm
Hora	Escena	Set	Planos (en orden de grabación)	Anotaciones
1:00 pm - 2:00 pm	5 y 23	Estudio foto		Para VFX, preparación iluminación y vestuario
2:00 pm - 3:00 pm	5 y 23	Estudio foto	32, 158	Para VFX, preparación iluminación y vestuario
3:00 - 3:30 pm	10	Bosque 2		Preparación maquillaje
3:00 - 3:30 pm	10	Bosque 2	60, 61, 62	Preparación maquillaje
3:30 pm - 5:00 pm	16	Bosque 2	109, 110, 111, 112	
5:00 pm - 6:00 pm	Reeceso (comida)			
6:00 pm - 7:00 pm	4	Bosque 2		Preparación iluminación
7:00 pm - 8:00 pm	4	Bosque 2	25, 27, 28, 30, 26, 29, 31	
8:30pm - 9:00 pm	14	Bosque 2		Preparación iluminación
9:00 pm - 10:30 pm	14	Bosque 2	92, 94, 96, 98, 95, 93, 99	