



CREACIÓN DE PERSONAJES ORIGINALES

Serie Elementos

Miharu Touya

CREACIÓN
DE
PERSONAJES
ORIGINALES

Serie Elementos

Miharu Touya

INTRODUCCIÓN:

Éste libreto contiene todo el desarrollo de los personajes Aira, Faia, Terra y Aqua que forman la serie Elementos.

Se le denomina serie porque está planteada como una publicación bimesatral donde se expondrá el proceso creativo de diferentes personajes de una misma historia.

Ésta es la primera entrega. Están planteadas las próximas 3: serie lgtb, serie gemas y serie artistas.

Para una fácil lectura primero se contará la historia de los Elementos. Seguido de la investigación previa, bocetos e ideas primerizas. Más tarde encontraremos el **moodboard** (collage de todo aquello que nos inspira y que más tarde podemos incluir en el diseño final en mayor o menor medida). A continuación se expondrán las fichas de los personajes, seguidas de un par de ilustraciones, poses y diseño de props (accesorios).

Para finalizar el libreto, contaremos con varias páginas de actividades a modo de juego y ejercicios que puedes hacer sólo o como reto con amigos y compañeros para incentivar tu creatividad y dar un empujón en el diseño de personajes. Romeremos límites al ir más allá de lo que usualmente planteamos.

LA HISTORIA:

EL ORIGEN DE LOS ELEMENTOS

Dios había hecho la Creación, regalándosela a la humanidad. Pero cuatro guardianes, tenían el deber de custodiarla y llevar por el buen camino a las personas, siguiendo las palabras del Creador.

Dichos Elementos (aire, fuego, tierra y agua) se camuflaban como forma humana entre la sociedad. Eran seres sin edad, cambia-formas con poderes sobre la naturaleza. Ellos tenían a obligación de enderezar a los que perseguían el caos y la destrucción, ayudar a encontrar la armonía y seguir el ciclo de la vida. Por ése motivo existían las catástrofes naturales, avisos de los Elementos para proteger a la humanidad de la posibilidad de sucumbir a un poder superior, la mano de hierro del Creador, que tenía la capacidad de poner fin a toda vida.

Los Elementos, con los años, también adquirieron costumbres humanas, como la necesidad de relacionarse y la simpatía; querían proteger a sus hermanos, a los hijos y descendientes de aquellos que conocieron durante todas sus vidas. Por ésa razón, debían intentar no involucrar sus corazones, cada vez más vulnerables, más humanos; para protegerles.

Aire



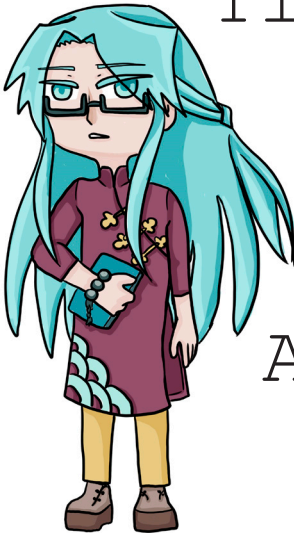
Fuego



Tierra



Agua



PROCESO CREATIVO:

Como cualquier proceso artístico, la primera idea nunca es la final. Siempre hay que ampliar nuestros horizontes investigando, adquiriendo nueva información que complemente la nuestra y que nos permita evolucionar.

La serie Elementos, en un principio, era fruto de un juego. El ejercicio trataba de preguntarles a compañeros varios adjetivos, y con éstos, hacer un personaje. Así nació Aira. Aira fue evolucionando durante años, no sólo su apariencia y rasgos psíquicos, sino que Aira generó su propia historia.

Los personajes que creamos, no sólo son éso, personjaes, sino que detrás de cada uno debe existir una historia que le respalde. Unas características que hagan a ése personaje único y atractivo.

Cómo se mueve, cómo se siente, qué parece... y por qué. Si no hacemos toda clase de preguntas aparecerá con más facilidad la propia historia del personaje.

Aira, era una chica dulce, algo ida de la realidad, serena y curiosa al mismo tiempo, pálida y con colores fríos... Recordaba al hecho de flotar en una nube. Entonces... por qué no ser la personificación del Elemento aire?

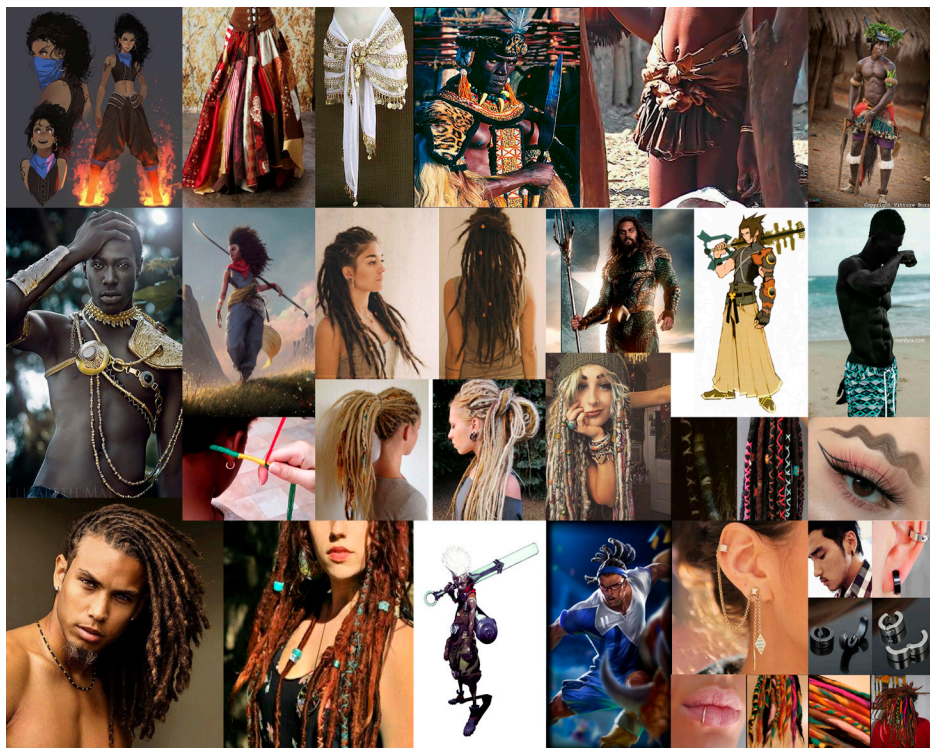
El punto de partida sólo acababa de empezar, desarrollar la historia y descubrir qué podría respaldar la información que quería remarcar porque era importante para que el lector pudiese ver lo mismo que pretendía mostrar.

Investigar ropajes, series/películas o incluso novelas o videojuegos donde los protagonistas tenían la capacidad de flotar o volar, qué y cómo lo hacían y se veían físicamente.

Así pues, recopilé información y Aira se basó en ropas ligeras con transparencias y sin peso. Mostrando su piel desnuda con un atuendo que recuerda a la danza del vientre. Decorada con ornamentación de tribus mongolas o de las montañas profundas de asia. El pelo, puntiagudo, corto, con dos mechones más largos a ambos lados del rostro para remarcar el viento ejerciéndose (también en los pliegues del atuendo). Utilicé colores azules, violetas y rosados con efecto relajante: Paleta algo agrisada en los colores más oscuros y apastelada en los más claros, añadiendo reflejos en los oros que lleva. Plumas coroaban sus cabellos, donde las orejas. El tono de su piel contrastaba con los labios sonrosados. De constitución flexible y delgada.

Para el Elemento fuego:

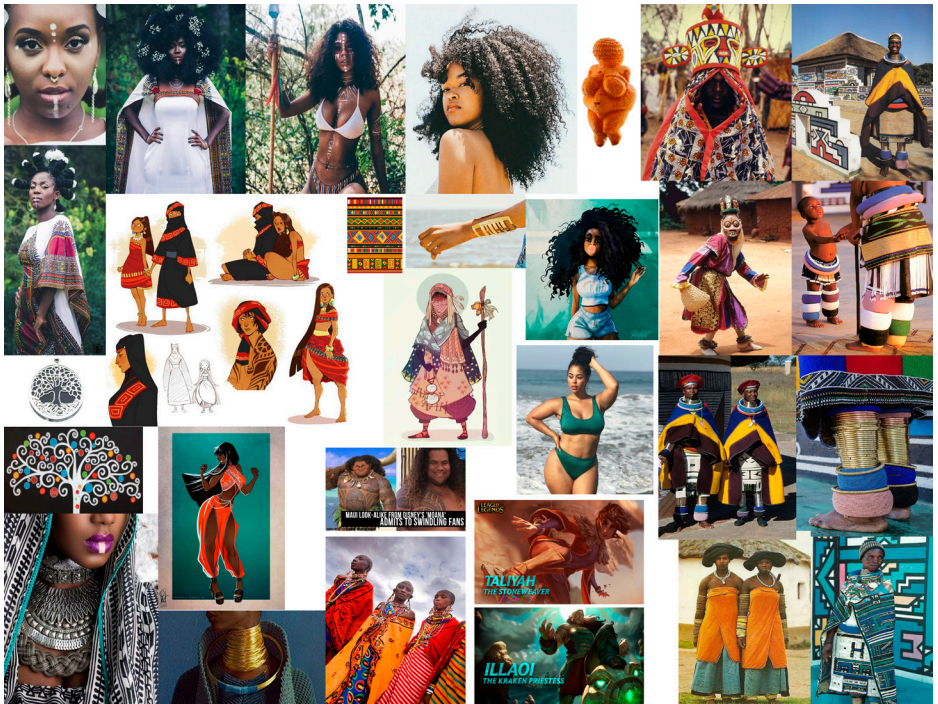
- Surfero (Australia)
- Rastas y piel bronceada
- Músculos
- Top que enseñe el abdomen
- Cejas con ondas, igual que las pestañas/forma de ojos
- Piercings
- Ropa inferior ancha



Para el Elemento tierra:

Palabras clave

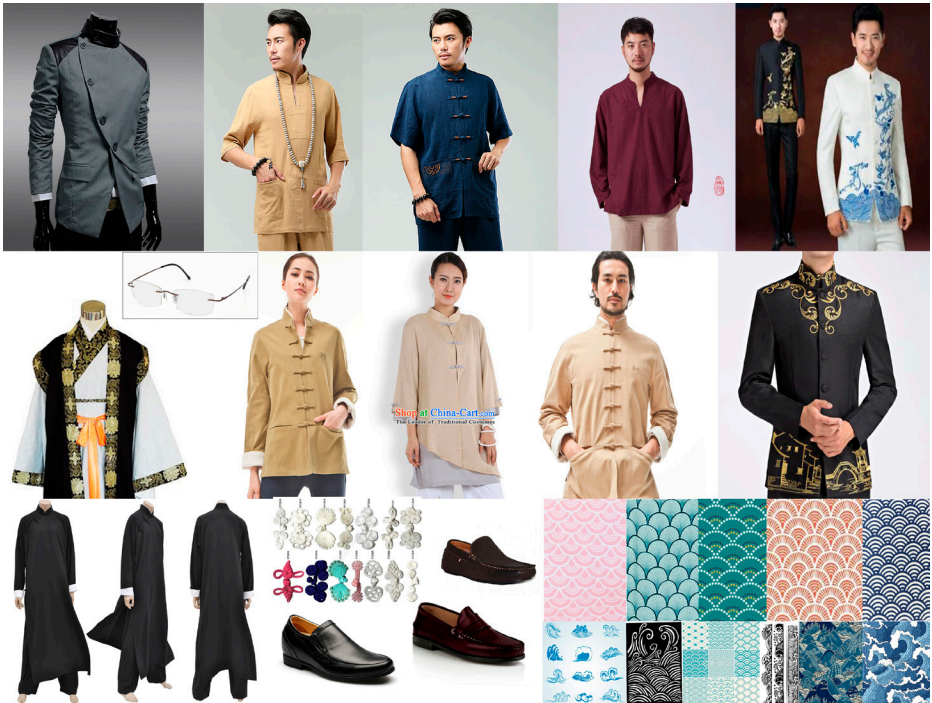
- Mujer de color (con curvas, piel morena, pelo afro, nariz ancha, voluptuosa, labios gruesos...)
- Pelo que recuerde a la naturaleza (decoraciones o color)
- Pintura/tatuaje blanco
- Colores cálidos
- Recuerda a una madre / Venus



Para el Elemento agua:

Palabras clave:

- Tradicional
- Motivos orientales
- Túnica o camisa
- Pelo largo que recuerde a las olas del mar
- Esbelto
- Cierre cruzado
- Budista/sintoista
- Intelectual



Aira

Físico:

Parece una joven de unos 17 años.

Mide sobre 1,56 cm

Pelo ondulado, color azul cielo muy claro

Ojos rasgados y violáceos, de largas pestañas.

Vestimenta basada en los trajes de baile indio conocidos como danza del vientre decorados con accesorios de oro. Dos parejas de tres plumas decoran su cabeza.]El velo que porta va sujeto a la parte trasera del top y anudado en unos anillos en sus dedos corazón.

Labios sonrosados que destacan por su piel pálida.

Habilidades:

Con su velo puede planear por el cielo y volverse invisible. Susurra a las nubes y le transmite mensajes. Se convierte en cualquier tipo de ave o mariposa. Salta muy alto y tiene mucha flexibilidad.

Personalidad y relaciones:

Aira es una chica muy cariñosa, amable, pacifista y ligera. Ama cantar y ayudar a las personas (a veces, le han tenido que llamar la atención por inmiscuirse demasiado en asuntos humanos). Muy fantasiosa, le encanta leer, como Aqua.

Ella respeta y admira mucho a Terra por colaborar y ser tan cercana con los más necesitados.

Es muy cercana con Faia, han llegado a tener relaciones esporádicas a lo largo de todas sus vidas.

Personificación del Elemento aire







Faia

Físico:

Aparentemente, un chico de 21 años.

De unos 1,71 cm de alto y puro músculo.

Ojos color rojo terracota y piel tostada.

Pelo mixto de rapado y rastas, con una más larga decorada con hilos de colores y una anilla dorada. Su vestimenta se basa en las armaduras celtas (como su hombrera y muñequeras macizas) y en los tejidos de los moradores del desierto. Parece un surfero. Viste un top de cuero con correas que sujetan la hombrera. Va descalzo, con las plantas resistentes al calor y las irregularidades de la tierra. En su tobillo derecho hay una pulsera de pelo blanco. Tiene varias cicatrices, las más notables son las que le atraviesan el ojo izquierdo y el lado del labio.

Habilidades:

Tiene gran potencia en sus golpes. Puede crear fuego con sus manos o patadas. Controla los truenos de las tormentas que puede generar Aqua. Modifica la temperatura de su entorno y cuerpo. Como todos, es un cambia-formas. Prefiere felinos grandes o animales de gran podería. También zorros. Bueno en el ejercicio físico y combates.

Personalidad y relaciones:

Es impulsivo a veces, muy apasionado y con un corazón valiente.

Genera seguridad a los que están a su alrededor. Buen líder.

Está encantado por la libertad que muestra Aira. Enamorado de su dulce voz y gráciles movimientos. No se lleva bien con Aqua, a su parecer es algo 'estirado'. Respeta a Terra.

Personificación del Elemento fuego







Terra

Físico:

Mujer con 42 años en apariencia de unos 1,74 cm y robusta. Su cuerpo recuerda a las modelos con curvas. Voluptuosa. Fuerte y con resistencia. Se ve como una madre.

Ojos pardos, grandes y redondos.

Cejas gruesas con actitud amable.

Tatuajes de pintura blanca le recorren el cuerpo: tres círculos en su frente, arco en el labio inferior y tres líneas en el víceps izquierdo.

Lleva pendientes de tela roja. Su pelo abro cae cambiando de marrón a verde gracias al pigmento que extrae de las plantas. Sus tobillos son gruesos, como sus muñecas.

Ropajes basados en la tradicional India y tribus africanas. Su cascabel forma parte de ritos sanadores.

Habilidades:

Puede hacer crecer la vegetación de la nada.

Sus cantos y nanas ayudan a los nacimientos y calman el dolor. El tocar las plantas le evocan recuerdos de cualquier suceso que rodeara su entorno. Cuidado, con un pisotón o puñetazo puede partir la tierra en dos.

Personalidad y relaciones:

Es el nexa para que los Elementos se encuentren. La más antigua de ellos, junto con Aqua. Madre de la vida. Tierna, comprensiva y trabajadora. Prefiere vivir en lugares necesitados y brindarles su ayuda.

Aira es el Elemento con el que se relaciona más difícilmente por ser tan fantaiosa.

Personificación del Elemento tierra







Aqua

Físico:

Aparenta ser un hombre de unos 30 años, de 1,67 de altura y rasgos orientales. Pelo largo color aguamarina con una coletilla recogiendo los laterales de su flequillo. Su ropa está basada en una mezcla de vestimenta tradicional y moderna china. Porta gafas de montura al aire en color gris oscuro. Y lleva un rosario con un pequeño trenzado en su muñeca derecha.

Habilidades:

Aqua puede hablar con los habitantes del agua, ya sean algas, peces, patos o incluso ballenas o seres de las profundidades. Como cambia-formas, prefiere adquirir un cuerpo de cisne, grulla o garza para encontrarse con Aira en su forma pájaro y poder hablar. Habitualmente se aisala en lagos, montañas o incluso océanos para reflexionar.

Personalidad y relaciones:

De carácter difícil y filosófico, medita sobre temas complicados. Es un apasionado por la tradición y curioso por la ciencia y sus innovaciones. Valora el arte. Ama los libros y colecciona pergaminos y textos antiguos. Practica la caligrafía de diversos idiomas. Como Elemento, tiene la capacidad de hablar cualquier idioma pero destaca por dominarlos por encima de sus compañeros. Es calmado. Prefiere reflexionar antes de decidir. Suele buscar consejo y ampliar su visión, suele preguntarle a Terra por ser la más antigua. Faia y él suelen chocar en sus decisiones, por éso prefieren mantener distancias.

Personificación del Elemento agua







ACTIVIDADES PARA CREAR TU PROPIO PERSONAJE

Ya conoces iniciativas como el **MerMay** (*ilustrar una sirena con un concepto diferente por día durante todo el mes de mayo*) o el conocido **Inktober** (*iniciativa similar, por Jake Parker, que trata de una ilustración a lápiz o tinta por día todo el mes de octubre y compartirla por las redes*)?

Si no es así, ahora habrás entendido un poco más lo que plantearán los próximos ejercicios. Como son para iniciarse haremos juegos que pueden darse tanto individualmente como en grupo y sin ningún tipo de temática en particular, de éste modo tendremos un abanico muy amplio de posibilidades de creación y diseño.

1) Coge 3 dados y un diccionario. En la primera tirada tenemos que obtener un número entre el 1 y el 27, nos dará por qué letra del abecedario empezará el adjetivo que tenemos que usar en nuestra ilustración (A-1, B-2...). En la segunda tirada obtendremos el número de fila en el que está la palabra.

Una vez anotemos el resultado, tendremos que hacer un personaje con esa palabra como determinante para el proceso creativo.

2) Preguntarás entre un grupo de 4 a 10 personas (o incluso por las redes) adjetivos, palabras, acciones o características en general. Recopilaremos en una lista y con ello podremos trabajar nuestro personaje nuevo.

Ejemplo: Zombie, morado, mujer, zapatillas, comer.

3) Haremos una tabla de adjetivos. 7 adjetivos por cada sección. Las secciones serán: físico, afición o profesión, vestimenta, raza, color. Así tendremos atributos de su apariencia, color a integrar, acción o pose que explique su afición o profesión...

Entre tres personas elegiréis las palabras y entre los tres os pasaréis el dibujo para intentar ahunar estilos e ideas. Para mayor dificultad podeís hacer uso de un cronómetro, id haciendo rodas de pasaros el dibujo cada vez más rápidas y con menos tiempo de dibujo por cada persona.

4) Crea un personaje único y cambia su estilo dependiendo en qué universo se encuentre. Por ejemplo, cómo se vería un elfo en el mundo de Star Wars? O una bailarina en un juego de peleas pro turnos? No sólo modificas y crear versiones, sino que irás probando qué se ve mejor en tu personaje y te ayudará para indagar en cómo te gustaría que acabase siendo realmente.

5) No sólo hacemos personas y razas humanoides (vampiros, hombres-lobo, sirenas, hadas, arpias...) sino que vamos a hacer animales mezclados con objetos! (Se pueden incluir dinosaurios).

Ejemplo: rueda, vaca, cola de tiburón, nariz de erizo, esponja.

Espero que hayáis podido disfrutar
de éstas iniciativas
y os animéis a crear personajes
innimaginables y llenos de encanto.

Os animo a compartirlos por las redes
con el hastag *#creandoconmi*
y puedes etiquetarme
por instagram como *mi_to_art*

**TE GUSTARÍA CREAR
TUS PROPIOS PERSONAJES
PERO NO SABES POR DÓNDE EMPEZAR?**

**QUISIERAS VER LA APARIENCIA
DE TU AVATAR
EN DIFERENTES UNIVERSOS?**

**ESCRIBES INTERESANTES HISTORIAS
PERO TE PIERDES
EN EL DISEÑO DE PERSONAJES?**

**AQUÍ ENCONTRARÁS
UNA GUÍA MUY ESPECIAL
PARA INTRODUCIRTE
EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES**

**Incluye ejercicios y juegos
que pondrán a prueba tu creatividad**