

SOLO UN MITO - BIBLIA DE PRODUCCIÓN



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 6 |
| 2. FICHA TÉCNICA | 6 |
| 2.1 STORYLINE | 6 |
| 2.2 SINOPSIS COMERCIAL | 7 |
| 2.3 GÉNERO | 7 |
| 2.4 FORMATO | 7 |
| 2.5 CANTIDAD DE TEMPORADAS | 7 |
| 2.6 CANTIDAD DE EPISODIOS POR TEMPORADA | 7 |
| 2.7 PANTALLA DE EMISIÓN | 7 |
| 2.8 TÉCNICA | 7 |
| 2.9 AUDIENCIA | 8 |
| 3. ENFOQUE | 8 |
| 3.1 MARCO CONCEPTUAL | 8 |
| 3.2 PUNTO DE VISTA NARRATIVO | 9 |
| 3.3 ESTRUCTURA NARRATIVA | 9 |
| 3.4 DIRECCIÓN DE CONTENIDOS | 9 |
| 3.4.1 EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN | 10 |
| 3.4.2 EL TIPO DE ESTRUCTURA | 10 |
| 3.4.3 LOS PERSONAJES Y SUS ARCOS DRAMÁTICOS | 11 |
| 3.4.4 LOS TONOS | 12 |
| 3.4.5 LA DIVERSIDAD CULTURAL | 13 |
| 5. UNIVERSO | 13 |
| 5.1 EL PAÍS | 13 |
| 5.2 LA POLÍTICA | 13 |
| 5.3 LA MÁGIA | 14 |
| 5.3.1 LA FUERZA MÁGICA | 15 |
| 5.3.2 LOS AMULETOS Y LOS OBJETOS MÁGICOS | 15 |
| 5.3.2.1 EL AMULETO DEL TIEMPO | 17 |
| 5.4 ICONOS NARRATIVOS | 18 |
| 6. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL | 18 |
| 6.1 TIPO DE ANIMACIÓN | 18 |
| 6.2 ENCUADRES Y COMPOSICIÓN | 20 |
| 6.3 ILUMINACIÓN Y COLOR | 23 |
| 6.4 SONIDO | 24 |
| 6.5 MONTAJE Y RITMO | 25 |
| 7. PROPUESTA DE ARTE | 26 |
| 7.1 ESTILO DE DIBUJO Y DISEÑO DE PERSONAJES | 26 |

| | |
|---|----|
| 7.2 PALETA DE COLOR | 27 |
| 7.3 DISEÑO DE FONDOS | 28 |
| 7.4 EFECTOS VISUALES | 30 |
| 8.PERSONAJES | 30 |
| 8.1 PERSONAJES PRINCIPALES | 30 |
| 8.1.1 JULIANA | 31 |
| 8.1.1.1 ASPECTO FÍSICO | 31 |
| 8.1.1.2 PODER DEL AMULETO | 31 |
| 8.1.1.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 32 |
| 8.1.1.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 32 |
| 8.1.1.3.2 MIEDOS | 32 |
| 8.1.1.4 ASPECTOS SOCIALES | 32 |
| 8.1.1.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 33 |
| 8.1.1.4.2 ELLA DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA: | 33 |
| 8.1.1.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 34 |
| 8.1.1.5.1 ENTORNO GENERAL | 34 |
| 8.1.1.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 34 |
| 8.1.1.5.3 ENTORNO PERSONAL | 35 |
| 8.1.1.5.4 ENTORNO ÍNTIMO | 35 |
| 8.1.1.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO | 35 |
| 8.1.1.6 PAPEL DE JULIANA EN LA SERIE | 35 |
| 8.1.1.7 CUESTIONARIO | 36 |
| 8.1.2 GADUER | 42 |
| 8.1.2.1 ASPECTO FÍSICO | 42 |
| 8.1.2.2 PODER DEL AMULETO | 42 |
| 8.1.2.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 43 |
| 8.1.2.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 43 |
| 8.1.2.3.2 PERSONALIDAD | 43 |
| 8.1.2.3.1 BACKSTORY | 44 |
| 8.1.2.3.4 MIEDOS Y MOTIVACIONES | 45 |
| 8.1.2.4 ASPECTOS SOCIALES | 45 |
| 8.1.2.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 45 |
| 8.1.2.4.2 ÉL DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA | 45 |
| 8.1.2.4.3 PAPEL DE GADUER EN LA SERIE | 46 |
| 8.1.2.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 46 |
| 8.1.2.5.1 ENTORNO GENERAL | 46 |
| 8.1.2.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 47 |
| 8.1.2.5.3 ENTORNO PERSONAL | 47 |
| 8.1.2.5.4 ENTORNO ÍNTIMO | 48 |
| 8.1.2.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO | 48 |
| 8.1.2.6 PAPEL DE GADUER EN LA SERIE | 48 |

| | |
|---|----|
| 8.1.2.7 CUESTIONARIO | 48 |
| 8.1.3 SANTIAGO | 54 |
| 8.1.3.1 ASPECTO FÍSICO | 54 |
| 8.1.3.2 PODER DEL AMULETO | 54 |
| 8.1.3.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 55 |
| 8.1.3.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 55 |
| 8.1.3.3.2 MIEDOS | 55 |
| 8.1.3.4 ASPECTOS SOCIALES | 55 |
| 8.1.3.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 55 |
| 8.1.3.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA | 56 |
| 8.1.3.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 56 |
| 8.1.3.5.1 ENTORNO GENERAL | 56 |
| 8.1.3.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 57 |
| 8.1.3.5.3 ENTORNO PERSONAL | 57 |
| 8.1.3.5.4 ENTORNO ÍNTIMO | 57 |
| 8.1.3.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO | 57 |
| 8.1.3.6 PAPEL EN LA SERIE | 58 |
| 8.1.3.7 CUESTIONARIO | 58 |
| 8.1.4 SALOMÉ | 64 |
| 8.1.4.1 ASPECTO FÍSICO | 64 |
| 8.1.4.2 PODER DEL AMULETO | 65 |
| 8.1.4.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 65 |
| 8.1.4.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 65 |
| 8.1.4.3.2 MIEDOS | 65 |
| 8.1.4.4 ASPECTOS SOCIALES | 66 |
| 8.1.4.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 66 |
| 8.1.4.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA | 66 |
| 8.1.4.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 67 |
| 8.1.4.5.1 ENTORNO GENERAL | 67 |
| 8.1.4.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 67 |
| 8.1.4.5.3 ENTORNO PERSONAL | 68 |
| 8.1.4.5.4 ENTORNO ÍNTIMO Y PSICOLÓGICO | 68 |
| 8.1.4.6 PAPEL EN LA SERIE | 68 |
| 8.1.4.7 CUESTIONARIO | 68 |
| 8.1.5 NATALÍ | 74 |
| 8.1.5.1 ASPECTO FÍSICO | 74 |
| 8.1.5.2 PODER DEL AMULETO | 75 |
| 8.1.5.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 75 |
| 8.1.5.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 75 |
| 8.1.5.3.2 MIEDOS | 75 |
| 8.1.5.4 ASPECTOS SOCIALES | 76 |

| | |
|---|----|
| 8.1.5.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 76 |
| 8.1.5.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA | 76 |
| 8.1.5.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 77 |
| 8.1.5.5.1 ENTORNO GENERAL | 77 |
| 8.1.5.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 77 |
| 8.1.5.5.3 ENTORNO PERSONAL | 78 |
| 8.1.5.5.4 ENTORNO ÍNTIMO | 78 |
| 8.1.5.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO | 78 |
| 8.1.5.6 PAPEL EN LA SERIE | 79 |
| 8.1.5.7 CUESTIONARIO | 79 |
| 8.1.6 SAMIR | 85 |
| 8.1.6.1 ASPECTO FÍSICO | 85 |
| 8.1.6.2 PODER DEL AMULETO | 85 |
| 8.1.6.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 86 |
| 8.1.6.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 86 |
| 8.1.6.3.2 MIEDOS | 86 |
| 8.1.6.4 ASPECTOS SOCIALES | 86 |
| 8.1.6.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 86 |
| 8.1.6.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA | 87 |
| 8.1.6.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 87 |
| 8.1.6.5.1 ENTORNO GENERAL | 87 |
| 8.1.6.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 88 |
| 8.1.6.5.3 ENTORNO PERSONAL | 88 |
| 8.1.6.5.4 ENTORNO ÍNTIMO | 89 |
| 8.1.6.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO | 89 |
| 8.1.6.6 PAPEL EN LA SERIE | 89 |
| 8.1.6.7 CUESTIONARIO | 89 |
| 8.1.7 VANE | 95 |
| 8.1.7.1 ASPECTO FÍSICO | 95 |
| 8.1.7.2 PODER DEL AMULETO | 96 |
| 8.1.7.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS | 96 |
| 8.1.7.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES | 96 |
| 8.1.7.3.2 MIEDOS | 96 |
| 8.1.7.4 ASPECTOS SOCIALES | 96 |
| 8.1.7.4.1 POSICIÓN POLÍTICA | 97 |
| 8.1.7.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA | 97 |
| 8.1.7.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES | 97 |
| 8.1.7.5.1 ENTORNO GENERAL | 97 |
| 8.1.7.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO | 98 |
| 8.1.7.5.3 ENTORNO PERSONAL | 98 |
| 8.1.7.5.4 ENTORNO ÍNTIMO | 98 |

| | |
|---|-----|
| 8.1.7.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO | 99 |
| 8.1.7.6 CUESTIONARIO | 99 |
| 8.2 PERSONAJES ANTAGÓNICOS | 103 |
| 8.2.1 EL DIABLO | 103 |
| 8.2.2 EL MOHÁN | 106 |
| 8.2.3 LA MUELONA | 107 |
| 8.2.4 LA PATASOLA | 108 |
| 8.2.5 EL SOMBRERÓN | 109 |
| 8.2.6 EL RIBEREÑO | 109 |
| 8.3 PERSONAJES SECUNDARIOS | 110 |
| 8.3.1 EL HOJARASQUÍN DEL MONTE | 110 |
| 8.3.2 RUBÍ GAITÁN | 110 |
| 4.3.3 MIGUEL | 111 |
| 4.3.4 LOS PÁJAROS FANTASMA | 111 |
| 8.4 OTROS PERSONAJES MÍTICOS | 111 |
| 8.4.1 LA MADREMONTE | 111 |
| 8.4.2 LA MANO PELUDA | 112 |
| 8.4.3 MARÍA LA LARGA | 112 |
| 8.4.4 EL HOMBRE CAIMÁN | 113 |
| 8.4.5 SAMUEL PUYANA | 114 |
| 8.4.6 EL CURA SIN CABEZA | 114 |
| 8.4.7 JUAN MACHETE | 115 |
| 8.4.8 EL TUNJO DE ORO | 116 |
| 8.4.9 LA TUNDA | 116 |
| 8.4.10 EL PIRATA MORGAN | 117 |
| 8.4.11 LOS DUENDES | 117 |
| 8.4.12 EL SILBÓN | 117 |
| 8.4.13 LA CANDILEJA | 118 |
| 8.4.14 EL POLLO MALIGNO | 118 |
| 8.4.15 LA MADRE DE AGUA | 119 |
| 8.4.16 EL PATETARRO | 119 |
| 8.4.17 LA LLORONA | 120 |
| 9. CONTENIDO TEMPORADA 1 | 120 |
| 9.1 SINOPSIS DE EPISODIOS - TEMPORADA 1 | 120 |
| 9.1.1 CAPÍTULO 1 | 120 |
| 9.1.2 CAPÍTULO 2 | 120 |
| 9.1.3 CAPÍTULO 3 | 120 |
| 9.1.4 CAPÍTULO 4 | 120 |
| 9.1.5 CAPÍTULO 5 | 121 |
| 9.1.6 CAPÍTULO 6 | 121 |
| 9.1.7 CAPÍTULO 7 | 121 |

| | |
|---|-----|
| 9.1.8 CAPÍTULO 8 | 121 |
| 9.1.9 CAPÍTULO 9 | 121 |
| 9.1.10 CAPÍTULO 10 | 122 |
| 9.1.11 CAPÍTULO 11 | 122 |
| 9.1.12 CAPÍTULO 12 | 122 |
| 9.1.13 CAPÍTULO 13 | 122 |
| 9.1.14 CAPÍTULO 14 | 122 |
| 9.2. MAPA DE TRAMAS | 123 |
| 10. ARGUMENTO | 125 |
| 10.1 PRIMERA TEMPORADA | 125 |
| 10.2 SEGUNDA TEMPORADA | 126 |
| 10.3 TERCERA TEMPORADA | 127 |
| 10.4 ANTECEDENTES | 128 |
| 10.5 LISTA DE CAPITULOS | 141 |
| 10.2 TEMPORADA 1 | 141 |
| 10.3 TEMPORADA 2 | 149 |
| 10.4 TEMPORADA 3 | 165 |
| 11. ESCALETA CAPÍTULO 1 | 179 |
| 12. PLAN DE PRODUCCIÓN CAPÍTULO PILOTO | 183 |

1. INTRODUCCIÓN

Solo un mito nace como trabajo de grado del estudiante Cristian Andrés Navarro Araújo, del pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia. La siguiente es la biblia de producción oficial de la serie 'Solo un mito'. Esta biblia contiene los aspectos narrativos más importantes y fundamentales para que el equipo de realización tenga en cuenta. Además de aspectos estéticos y técnicos. Este libro busca ser una guía y un apoyo para que todos los elementos de la serie, tanto de la historia como de los aspectos visuales, se mantengan en una misma línea, evitando incongruencias y permitiendo que el desarrollo de la serie se dé de manera efectiva.

2. FICHA TÉCNICA

2.1 STORYLINE

Durante la travesía de encontrar el amuleto del tiempo, un equipo de adolescentes, de diferentes regiones y clases sociales, conocerán conflictos sociales consecuentes de la desigualdad en Colombia.

2.2 SINOPSIS COMERCIAL

Juliana, una adolescente bogotana adinerada, descubre la magia que existe en Colombia cuando se le asigna a ella y a otros seis adolescentes de diferentes regiones del país la misión de encontrar el amuleto del tiempo antes de que lo haga el diablo, quien busca borrar la historia de Colombia. Juliana se encontrará con seres míticos, quienes le develarán difíciles situaciones que se viven en el país, y la harán pensar en el enigma entre decidir si deben salvar la historia del país o cambiarla.

2.3 GÉNERO

Misterio, comedia, aventura

2.4 FORMATO

Full HD - 1920 - 1080. Televisión.

2.5 CANTIDAD DE TEMPORADAS

3 temporadas.

2.6 CANTIDAD DE EPISODIOS POR TEMPORADA

- **Primera temporada:** 14 episodios de 8 minutos.
- **Segunda temporada:** 16 episodios de 8 minutos.
- **Tercera temporada:** 16 episodios de 8 minutos.

2.7 PANTALLA DE EMISIÓN

Web y televisión nacional.

2.8 TÉCNICA

‘Solo un mito’ es una serie ideal para producirse en animación digital 2d, específicamente en la técnica ‘tradigital’, también llamada animación digital paperless.

Una de las razones es para poder hacer una representación de una Colombia mágica, alejada de la realidad, pero que permita al espectador sentirse familiarizado con que está viendo a Colombia. Que la serie sea animada en 2d le permite al público entender que esa no es la Colombia en la que vivimos, pese a ser muy similar a la real. Esta técnica se presta para que el diseño y animación de personajes mágicos sea interesante y no esté limitado por la dimensionalidad del espacio.

Idealmente, se desea utilizar animación cuadro por cuadro. Porque, tener la libertad de realizar dibujo por dibujo permite que las escenas dinámicas como las peleas y las persecuciones se vean más naturales, facilita una sensación de tridimensionalidad, y da posibilidad a que los movimientos no se sientan forzados o tiesos. Además, apostarle a representar paisajes Colombianos

dibujados en 2d sigue siendo un aspecto novedoso en los productos animados del país.

Por otra parte, 'Solo un mito' busca revivir la nostalgia que se tiene por las series animadas clásicas occidentales de los años 2000, las cuales eran realizadas con esta técnica.

2.9 AUDIENCIA

Niños de 8 a 12 años.

3. ENFOQUE

3.1 MARCO CONCEPTUAL

Solo un mito se encamina en la aventura de siete jóvenes colombianos de diferentes regiones del país, que son obligados a reunirse para salvar a Colombia. La serie tiene como fin darle visibilidad a Colombia y su diversidad cultural. El objetivo está en representar lugares memorables del país, personas de diferentes municipios con diferentes formaciones culturales y puntos de vista sociales, y el folklore visto desde mitos y leyendas populares en el territorio nacional. Todo esto a partir de un emocionante viaje fantástico. Esta diversidad de puntos de vista incluye también, implícitamente, que se toquen temas de desigualdad socioeconómica y corrupción política; donde se evidencia la vulnerabilidad que aún existe en muchas zonas del país, especialmente las zonas rurales, y la vulnerabilidad que viven comunidades como las indígenas y las afrodescendientes, entre otras.

Es importante para la serie retratar cómo podemos tener diferencias y convivir entre nosotros, avanzando juntos por un mejor país, más empático y amistoso. Por esto se busca que un público joven tenga, desde una edad temprana, un producto audiovisual colombiano más que aporte para su formación cultural con relación a su propio entorno. Que conozca las regiones más cercanas a su vivienda y la humanidad presente en todas estas. Para que el país no sea ajeno para nosotros mismos y podamos tener mayor apropiación a nuestras propias raíces culturales.

La serie no busca decirles a los jóvenes qué tienen que pensar, ni qué es bueno o malo. Sino que, en cambio, ellos puedan empezar a desarrollar un criterio propio que se vaya enriqueciendo a medida que van creciendo y experimentando sus propias experiencias. Esto significa que la serie no busca ofrecer moralejas como tal, sino simplemente tocar temas específicos, representar realidades y hacernos ver a los colombianos que aquí estamos y podemos narrarnos a nosotros mismos.

3.2 PUNTO DE VISTA NARRATIVO

La serie ve a Colombia desde una perspectiva adolescente y contemporánea, mostrando cómo pueden entender los conflictos sociales colombianos los jóvenes de catorce años de hoy día. Esto incluye la manera en la que se pueden tomar las cosas con humor e inocencia, cómo también muchos temas solo se tocan de maneras superficiales, sin ahondar en estos porque en dicha edad no se suelen hacer análisis profundos sobre realidades sociales. La historia estará siempre enfocada en los intereses de los personajes principales en lugar de hacer énfasis en el entorno en el que se encuentran.

Solo un mito se narra desde un punto de vista omnisciente. Esto en el sentido de que no se quedará con la perspectiva de un solo personaje. Sin embargo, siempre estaremos en el presente, descubriendo lo mismo que descubren los personajes. La información se irá revelando a medida que los personajes investigan y se aproximan a sus objetivos. Pese a que Juliana es la protagonista, en diferentes capítulos uno de los siete personajes principales es el hilo conductor de la historia, y el punto de vista se centra más en dicho personaje. El punto de vista puede centrarse en el antagonista en ocasiones, ya que la historia busca dar importancia y validez a todos los personajes principales y no solo a la protagonista. No hay narraciones en voz en off, todo se va narrando a través de los diálogos y las acciones presentes.

3.3 ESTRUCTURA NARRATIVA

La estructura narrativa de 'Solo un mito' cumple con la base del camino del héroe. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace y la historia avanza de manera lineal de presente a futuro. En la historia los personajes principales viven una aventura en la que tienen que viajar de lugar en lugar buscando objetos que les irán revelando poco a poco aspectos del pasado y les irán haciendo entender la situación en la que se encuentran. Es a través del encuentro de estos objetos, los descubrimientos dados en las experiencias del viaje y las interacciones con las criaturas mágicas que se van a ir desvelando los secretos que construyen la premisa de la serie y los motivos de la aventura. Después de un largo viaje, la historia llega a un momento de clímax en el que se revela la mayor verdad que cambiará el objetivo de nuestros protagonistas y los ayudará a llegar a la resolución de la historia para cerrar el caso y dar fin a su aventura.

3.4 DIRECCIÓN DE CONTENIDOS

Hay prioridades en base a cómo se narra la historia que se deben tener en cuenta para que los objetivos no sean ambiguos:

3.4.1 EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Si bien es parte de la intención tocar temas que son conflictivos socialmente, se van a tocar de maneras tan sutiles que, posiblemente, un niño no va a captar hasta que no haga un análisis voluntario. *Solo un mito* busca que se toquen ciertos temas, pero no busca educar explícitamente a nadie, sino simplemente poner el tema en la mesa para que los niños se familiaricen con las diferentes realidades que les rodean, especialmente si ellos no conocen de determinados temas. Al final, lo importante es que los niños se entretengan y deseen ver el contenido, en lugar de que se sientan forzados a aprender de algo que ignoran. Se puede hablar de temas difíciles sin que esto deje de ser entretenido, divertido e interesante.

3.4.2 EL TIPO DE ESTRUCTURA

Aunque la historia va avanzando de manera serial, siguiendo la estructura del viaje del héroe. Los capítulos son autoconclusivos, ya que en cada uno hay un conflicto nuevo que se resuelve a corto plazo, el cual involucra a un nuevo personaje mítico y a una nueva locación que solamente están presentes en dicho episodio. Sin embargo, por términos de producción, cada historia se resuelve en dos episodios y no en uno. Es decir, los capítulos están divididos en dos, teniendo dos tipos de estructura: El primero se centra en mostrar el inicio y finaliza en el nudo. Y el segundo se centra en continuar el nudo y terminar con un desenlace, así como dejar un asunto sin resolver con relación a la trama general.

PRIMER CAPÍTULO

Acto 1:
Problema del personaje
Conocemos el problema que tiene el personaje que maneja la línea narrativa del episodio

Acto 2:
Problema del municipio
Se nos presenta el misterio que está en el entorno, el cual es la misión que deben resolver para conseguir nuevas pistas del paradero del amuleto del tiempo

Acto 3:
Descubrimiento del ser mítico
Entramos a un climax cuya resolución es la revelación del ser mítico responsable del problema en el entorno.

SEGUNDO CAPÍTULO

Acto 4:
Desarrollo de investigación
El equipo elabora un plan para detener al ser mítico

Acto 5:
Climax
El equipo lucha con el ser mítico y, posteriormente, con El diablo, hasta que el que gane la pelea se queda con el amuleto encontrado en la misión.

Acto 6:
Resolución
Se da un cierre al problema inicial del personaje que manejó la línea narrativa del episodio.

3.4.3 LOS PERSONAJES Y SUS ARCOS DRAMÁTICOS

Por episodio, exceptuando los episodios canónicos, los siete personajes no están siempre juntos. En promedio, participan en las misiones cuatro personajes. Cuando están los siete personajes tienden a dividirse en dos grupos. Esto quiere decir que solo están juntos los siete en los momentos más importantes de toda la historia.

La serie es canónica y cada uno de los siete personajes principales tienen por lo menos una historia en la que es el hilo conductor y quien tiene una mayor transformación en su arco dramático. Sin embargo, el protagonismo de los personajes sí se encuentra jerarquizado.



Juliana: Protagonista. Está en todos los episodios, pero no siempre es el hilo conductor.



Gader: Co-protagonista. Aparece en casi todos los episodios y dirige el conflicto interno del grupo.



Salomé: Aparece en casi todos los episodios, pero no está casi en las misiones. Participa desde casa, por lo cual está en solo una escena en casi todos los capítulos.



Santiago y Natalí: Participan en la mayoría de las misiones, pero con menos frecuencia que



Samir y Vane: Participan activamente en misiones, pero son los que menos aparecen, ya que tienen objetivos menores en la trama.

El arco dramático está enfocado en los personajes que participan en el problema central del episodio. Es decir, la protagonista no

necesariamente será la que siempre tendrá transformaciones, porque el punto de vista variará dependiendo del personaje, entre los siete personajes principales.

Es decir, que en ocasiones la transformación de arco la tendrán solamente dos personajes que estarán directamente involucrados en el conflicto. Y las transformaciones suelen presentarse máximo en tres personajes, para que podamos quedarnos más tiempo con cada personaje, a quien se le pueda dar el protagonismo que merece.

3.4.4 LOS TONOS

Los tonos que predominan en la serie son tres: un tono de misterio, un tono cómico y un tono dramático. El tono principal es el tono de misterio, ya que las situaciones en las que se encuentran los personajes siempre están centradas en el descubrimiento de casos y la búsqueda de objetos mágicos. Además, los personajes suelen estar tensionados por la gravedad de los asuntos y las incógnitas: ¿quién es el responsable del problema?

Sin embargo, el tono cómico está presente como complemento, para dar un equilibrio y generar un ambiente agradable en todas las situaciones. Pero, es importante aclarar que suele ser un humor sutil. Que, si bien sí espera producir euforia y ser divertido, no busca ser forzado ni extremadamente infantil. Siendo una de las razones que a los catorce años los jóvenes tienden a asumirse mayores y tratan de alejarse de actitudes muy infantiles. Entonces, es un humor muy situacional y espontáneo que refleja que aún son jóvenes inexpertos para desenvolverse en ciertas situaciones y que, a fin de cuenta, aún son niños.

El tono dramático es el menos evidente, pero también es muy tenido en cuenta, porque hay momentos de la historia que requieren seriedad. Por ejemplo, cuando un personaje se abre emocionalmente ante sus nuevos amigos debido a una situación por la que está pasando, o cuando se enteran de una mala noticia, es importante mantener un tono de seriedad para que los personajes puedan conectar íntimamente con el espectador, y se pueda sentir su humanidad con mayor respeto. Esto se da con el fin de que si, por ejemplo, el espectador también está pasando por un momento difícil, se pueda sentir identificado con los personajes y entienda que no está solo. Es un recurso que busca mostrar que no es necesario recurrir al humor de manera forzada y que estar triste también está bien en cuanto busquemos un apoyo.

3.4.5 LA DIVERSIDAD CULTURAL

La intención de la serie no funcionaría si no se representa a Colombia de maneras verosímiles. Es decir, que los personajes hablen los acentos del entorno en el que crecieron, que se muestre la música local, con géneros como la música, el joropo y el vallenato, entre otros. Y, al mismo tiempo, también reconocer las influencias internacionales que existen en la cultura contemporánea. Es decir, que sea evidente el choque entre culturas por locación, generación e intereses y condiciones personales a través de los personajes, los entornos e incluso las situaciones. Que se representen los elementos enriquecedores de las culturas y también que se hagan críticas sobre elementos cuestionables de estas mismas. Es decir, *Solo un mito* busca poner a conversar algunas de las tantas diferentes raíces culturales que tenemos los colombianos.

5. UNIVERSO

5.1 EL PAÍS

Las características identitarias de Colombia son un elemento base en el universo de la serie. La serie es una representación del país y busca ser lo más cercana posible a este. A continuación se especificará qué aspectos de Colombia destacan más y cuáles sí son elementos particulares de la serie que no existen en la Colombia real.

Pese a que la Colombia de la serie es muy similar a la que conocemos ahora, una Colombia que se independizó el 20 de Julio de 1810; que está en un terreno originalmente habitado por comunidades indígenas como la Muisca o Chibcha y la Arhuaca, y posteriormente conquistado por españoles, quienes trajeron esclavos desde África; que tiene los mismos climas, la misma economía, el mismo idioma, la misma geografía que la Colombia real; que tuvo eventos importantes como la abolición de la esclavitud en 1852, la pérdida de Panamá el 3 de Noviembre de 1903, o guerras como la de los mil días sucedida en 1899 y toda la época de la violencia desde 1925; Una Colombia con seis regiones: Caribe, Andina, Pacífico, Orinoquía, Amazonía y Insular; con treinta y dos departamentos y una capital llamada Bogotá; Un país con tragedias naturales como la de Armero y la avalancha de Mocoa; La Colombia de este universo tiene algunos elementos que difieren de la real, los cuales van a ser mencionados a continuación.

5.2 LA POLÍTICA

La historia política no es la misma, pero es demasiado similar: Ha existido la Izquierda con los liberales y la derecha con los conservadores. Existió la época de la violencia y se formaron grupos armados de extrema derecha y de

extrema izquierda, todos trabajando a contrabando. La derecha es la que ha tenido mayor influencia en el país y la mayoría de los presidentes son de partidos de derecha.

En este universo no existen los mismos partidos políticos ni los mismos personajes políticos famosos, sin embargo, la historia política es muy similar a la original. Los personajes históricos importantes del país son prácticamente los mismos, pero tienen distintos nombres y apariencias. Este universo no tiene los mismos presidentes, pero tiene presidentes con reputaciones similares a los presidentes populares de la Colombia real, exceptuando personajes polémicos como Álvaro Uribe e Iván Duque, es en este aspecto en el que la Colombia de 'Solo un mito' difiere más con la Colombia real. Para las elecciones del año 2018 se destaca un hombre del partido 'Gente de bien' llamado Alberto Cortéz, él es quien tiene mayores probabilidades de ser el nuevo presidente, pero es también el líder de un grupo corrupto que es el que lo ha ayudado a llegar tan alto.

El partido conservador 'Partido Gente de Bien' es el partido más influyente en el país. Los seguidores del partido gente de bien se hacen llamar de la misma manera, "gente de bien". Este partido tiene un subgrupo que ejerce corrupción a contrabando, y es el único que utiliza un recurso que es un secreto en el país, pero que es posible en el universo de la serie: La magia. En este partido hay un grupo que utiliza amuletos de poder para mantenerse arriba, pero la gente no lo sabe. Las personas que se enteran de esto suelen ser asesinados o amenazados.

La historia de la serie se desarrolla entre los años 2017 y 2018, finalizando en el día de las elecciones en Julio de 2018.

5.3 LA MÁGIA

En esta Colombia hasta la persona más agnóstica puede experimentar la magia en el momento que menos se espere. Los poderes sobrenaturales son posibles y las criaturas míticas sí existen. Sin embargo, hasta la época (2018) la magia sigue siendo un misterio y algo que solo se ejerce a contrabando. Muchas personas la conocen y muchas personas hablan de ella, pero no es algo que todos puedan comprobar, porque es escasa. Esto debido a que el grupo corrupto del 'Partido Gente de Bien' ha mantenido el orden en este aspecto. Algunas personas la han tratado de hacer pública, pero fallecen misteriosamente días posteriores. Es por esto que no se puede decir si la magia es legal o ilegal, porque sigue siendo un factor poco demostrable y una comunidad la usa a su favor. Todo el que tenga magia que no sea del partido tiene el riesgo de ser asesinado.

Por esto personas como los clarividentes suelen ser asesinados, o muchos tienen que esconder sus poderes, o tratar de demostrar que la magia que

tienen es inofensiva y no tiene posibilidades de poner en riesgo al grupo corrupto.

5.3.1 LA FUERZA MÁGICA

En este universo hay una fuerza mayor que es la que ofrece la magia a los seres humanos, pero no se sabe nada de esta fuerza. No se sabe si es un dios, una diosa, si es solo uno o son varios, si es solo un ser inteligente que no es antropomórfico, etc. Sin embargo, varias religiones tratan de personificar a esta fuerza. Los cristianos lo llaman Dios, los muisca tienen diferentes dioses (como Chiminigagua, Bachué, Chibchaqúm, etc), otras comunidades religiosas le dan nombres como Buda, Allah, o nombres de dioses griegos. O incluso las brujas le dan el título de todopoderoso al diablo.

Esta fuerza es la que establece la vida y la muerte. Ha creado todo en el universo. Tiene un sentido moral en conveniencia propia, es decir, beneficia a quienes le benefician. Por lo cual, ofrece regalos cuando alguien le rinde tributos, pero no mide si beneficiar a esa persona puede perjudicar a otra, ya que esta no tiene la misma moral que tiene el ser humano contemporáneo.: No se preocupa en pensar si hay un bien o un mal. Es como la naturaleza, permite que unos se perjudiquen para que otros se beneficien. No busca castigar a nadie, sin embargo, no evita que las personas sufran. El único sentimiento que tiene es el de agradecimiento, el cual manifiesta compartiendo magia. Es gracias a esto que elementos como el tesoro del dorado tienen magia.

5.3.2 LOS AMULETOS Y LOS OBJETOS MÁGICOS

Cualquier objeto ofrecido a diosis puede tener magia de cualquier tipo. Es diosis quien decide las características mágicas de dichos objetos. Pero, por lo general, al objeto le otorga un poder en relación a algo que necesita la persona que le dió la ofrenda. Para que diosis pueda hacerlo las personas la deben personificar, pues necesita saber que le están hablando a ella. Ya sea llamándola Dios, Chiminigagua o cualquier dios en el que se crea y del modo que quieran, pero deben ofrecerle lo más preciado que tengan como regalo; esto puede ser un objeto material importante o un ser vivo importante; es por esto que muchas veces los objetos mágicos son piezas de oro o joyas. Y diosis debe entender que quien entrega ese objeto está dispuesto a dejarlo ir. Pero, las personas no suelen enterarse de la magia que contiene el objeto, porque diosis nunca se los comunica. Es un cacique muisca el primero en darse cuenta del poder que tienen los objetos del tesoro del dorado, por decidirse a desobedecer a su comunidad y nadar hasta el fondo de la laguna de guatavita para sacar un tunjo que habían entregado a los dioses como ofrenda.

El poder de los objetos mágicos lo puede activar cualquier persona, pero debe haber un nivel determinado de una emoción determinada conectada al objeto para despertar el poder. Cada amuleto funciona con una emoción específica (son infinitos los amuletos, así que sí es normal que se repitan las emociones). Además, para poder controlarlos hay que saber nivelar las emociones, porque a veces uno no puede despertar las emociones por sí solo; y, a su vez, nivelar su energía, porque cuando se aumenta la energía se aumenta el nivel del poder. Si el portador del objeto mágico abusa de su energía por un tiempo determinado, este tiene el riesgo de abusar de su nivel de poder. Cuando un ser humano abusa del nivel de su poder, este poder empieza a manejar a su portador. Por esto, si el poder es cambiar su morfología, es posible que el cuerpo del humano empiece a sufrir cambios en relación con su poder. Razón por la cual muchos seres míticos son mutantes. Cuando el poder es una habilidad física, esta habilidad física tomará control de la persona. Por ejemplo, si el humano usa un objeto que le da superfuerza, si abusa de su poder ya no lo podrá regular y maltratará a toda cosa con la que tiene contacto.

Los objetos mágicos brillan mientras se están usando, como indicadores del nivel de energía que reciben, cuanto más brillan más energía están recibiendo. También brillan cuando están bajo el agua.

Por lo general los amuletos activan su poder la primera vez que su portador despierta la emoción correspondiente al amuleto, porque el portador usualmente no sabe que los amuletos tienen poderes. Los portadores de los amuletos deben aprender a controlar sus niveles de energía para que los poderes se activen y desactiven cuando ellos deseen al nivel que ellos deseen.

Cuando se tiene experiencia con el manejo de los amuletos, estos se pueden empezar a usar creativamente a un nivel en el que pueden tenerse nuevas habilidades conectadas a los poderes originales del amuleto y también puede activarse un nivel dos, en el que el poder otorga nuevas funciones que complementan el poder original.

Algunos amuletos están interconectados y dependen del otro para funcionar correctamente. Se pueden usar de manera independiente pero el rendimiento no es el mismo, ya que su propósito es otro.

5.3.2.1 EL AMULETO DEL TIEMPO

- Funciona a partir de la memoria, el cerebro es el que da el paso a viajar en el tiempo. Es decir: quien lo utiliza tiene que visualizar el año al que quiere viajar.
- Solo puedes viajar a espacios geográficos en los que has estado, espacios que tu mente puede asociar a partir de la memoria.
- Puedes viajar a años previos a tu nacimiento, pero solo yendo a lugares que conoces.
- Cada vez que se hace un cambio en la historia se abre una nueva dimensión. Porque todo lo que pasa no se puede revertir, pero las cosas no dejan de existir. Cada vez que viajas al pasado, viajas a una nueva dimensión. Porque tu intervención en el tiempo modifica la historia. Sin embargo, son posibles los casos en los que viajas a tu propia dimensión y la historia no cambia, o incluso creas un bucle, finito o infinito, los cuales son casos paradójicos.
- No puedes viajar a un futuro posterior al último momento en el que estuviste antes de viajar al pasado. Porque el amuleto necesita que exista información existente y completa de la época a la que vas a viajar. No puedes viajar a un futuro que desconoces.
- Siguiendo la misma lógica del punto anterior, cuando haces un cambio en la historia no puedes viajar a un futuro de esa dimensión. Porque, al haber cambiado los hechos, ya no sabes qué va a pasar en dicho futuro. Por ende, si quieres conocer ese futuro tendrás que vivir ahí en tiempo real. Solo puedes regresar al futuro en el que estuviste, como si nunca hubieras hecho dicho cambio. Sin embargo, aunque hayas regresado a un futuro en el que no cambiaste las cosas, si robaste algún objeto, todavía puedes tener el objeto (y ese objeto ahora existiría dos veces).
- Nunca vas a volver a ser tu yo del pasado o tu yo del futuro. Si viajas a un momento del tiempo en el que ya exististe vas a existir dos veces (o más, dependiendo de cuántas veces hayas viajado a dicho momento. La cantidad de versiones de ti pueden ser infinitas si así lo deseas). Si tu yo del futuro y tu yo del pasado se conocen no va a pasar nada porque, incluso si tu yo del pasado rompe el ciclo, solo se estaría creando una nueva dimensión en la que la historia es distinta.
- Las dimensiones nunca dejan de existir aunque se cambien los hechos. Si quieres viajar al pasado para evitar cometer un error, lo que realmente harás al corregir dicho error será crear una nueva dimensión, pero la dimensión en la que cometiste el error

va a seguir existiendo (Sin mencionar que para corregir el error habrás tenido que enfrentarte a tu yo del pasado).

- Puedes viajar en el tiempo pero tu cuerpo seguirá su ciclo común y corriente. En otras palabras, puedes viajar al pasado pero seguirás envejeciendo.

5.4 ICONOS NARRATIVOS



A lo largo de la historia hay elementos representativos de la historia que le dan una mayor identidad a la serie. Estos son: Los pájaros fantasma o Urutaúes y los tunjos.

Los Urutaúes son quienes al final de las misiones les entregan a los chicos los tunjos y las pistas que necesitan para completar el viaje. También son los que guían a los chicos a ciertos lugares cuando están perdidos. Pero, siempre lo hacen de manera lejana y misteriosa, incitando a los chicos a seguirlos hasta llegar al lugar al que deben llegar.

6. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

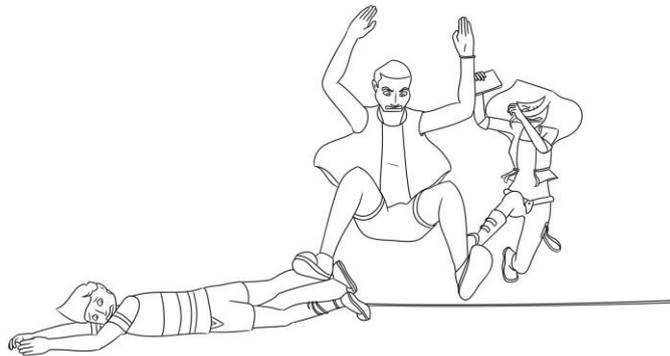
6.1 TIPO DE ANIMACIÓN

Animación 'tradigital'. Es decir, animación 2d digital influenciada por las técnicas de animación tradicional cuadro por cuadro. Ha sido utilizada en programas como Los Simpsons, Steven Universe, Hora de Aventura, etc.

Teniendo en cuenta la complejidad de este tipo de animación, la serie no busca altos niveles de exigencia para la animación en el sentido de que las acciones de los personajes van a ser más breves y se centrarán más en poses base en las que los personajes puedan estar la mayoría del tiempo de cada plano. Al mismo tiempo, se animarán acciones repetitivas que se puedan hacer en loop. La mayoría del tiempo en los episodios se presentan acciones básicas, con poco movimiento. Estas estrategias bajan el requerimiento de la cantidad de fotogramas a animar, haciendo que en ocasiones sea incluso suficiente dibujar 12 fotogramas que se pueden poner en loop. Además, se pueden tener como apoyo modelos 3d básicos que ahorren trabajo en términos de perspectiva, anatomía, iluminación e incluso movimiento.



Base en 3d



Linework



Resultado con color, fondos e iluminación.

A su vez, para los diálogos los personajes no se mueven mucho mientras hablan, dependiendo de qué acciones hagan al mismo tiempo. Incluso, hay muchos momentos en los que los personajes hablan en voz en off o de espaldas, ya que las escenas pueden ir siendo complementadas visualmente, ya sea por acciones que pasen simultáneamente o imágenes del entorno que nos brinden información adicional.

Los momentos más complejos para animar serán las escenas de acción, que requerirán más fotogramas. Sin embargo, a partir del montaje y el diseño sonoro se pueden juntar planos que no sean tan complejos y dar el mismo impacto que un plano largo con muchos fotogramas.

6.2 ENCUADRES Y COMPOSICIÓN

Los encuadres buscarán centrarse en las emociones de los personajes y al mismo tiempo nos ayudarán a enfocarnos en los objetos que queremos narrar.

Los primeros planos son clave para dar intensidad a las expresiones de los personajes en los momentos de tensión y misterio. Si los personajes están pensativos, dudosos, furiosos, o nos quieren evidenciar una emoción con un gesto, los planos serán muy cercanos al personaje, para que dichas intenciones sean claras.



A veces, los planos generales ayudarán a aportar al misterio, ya que dificultan un poco el enfoque del espectador en los objetos distantes, y esto despierta más incógnitas.



¿Quién está por allá?

La ley de tercios es predominante porque se puede aprovechar para suministrar la información de maneras más eficientes, sin necesidad de recurrir a muchos planos.



Los planos generales se utilizarán principalmente como planos introductorios de las escenas, que nos permitan visualizar el entorno en el que están los personajes y cuántos personajes van a haber en escena. Esto es importante porque, incluso si en escena hay muchos personajes, los planos suelen mostrar entre uno y tres personajes, para no llenar de información los cuadros. Por viabilidad, el tratamiento audiovisual busca trabajar muchas metonimias visuales: mostrando la parte por el todo, ya que no es necesario mostrar a todos los personajes todo el tiempo.



Plano introductorio que nos permite saber dónde están y cuántos personajes están.



El resto de la escena nos quedamos con Santiago. Vemos incompleto a Gaduer y a Juliana solamente la escuchamos hablar.

Los planos predominantes son los planos medios, porque este tipo de planos permite que sean claras las acciones de los personajes, y al mismo tiempo no se alejan demasiado de este, para que podamos permanecer enfocados en quien ejerce la acción.

Solamente en las escenas de acción puede haber movimientos de cámara que llevan de planos generales a primeros planos o viceversa. Porque en situaciones la espacialidad debe ser cambiada muy rápidamente, ya sea por el movimiento rápido en las acciones o por actos sobrenaturales como los cambios de tamaño de algunos personajes.



Plano americano de María la larga en su forma humana.



La cámara se mueve mientras ella se transforma, pasándonos a un plano general.

6.3 ILUMINACIÓN Y COLOR

La iluminación siempre está presente, incluso en los entornos más oscuros. Los colores son de tonos pastel, poco saturados pero vivos. Esto hace que sea visualmente interesante porque hay un contraste entre la estética y la temática de la serie, mostrando criaturas terroríficas y situaciones difíciles en entornos coloridos y fáciles de visualizar.



Tanto los personajes como los monstruos son coloridos, contrarrestando el tono terrorífico.

6.4 SONIDO

La serie busca tener un diseño sonoro, además de naturalista, verosímil. Es decir, busca que los ambientes sonoros sean muy similares a como suenan los entornos representados en la realidad. Por ejemplo, que una calle de Valledupar suene como una calle de Valledupar. Esto también es un recurso importante para que el espectador se pueda ubicar en los espacios sin que haya necesidad de ser explícitos con qué lugar es.

La música es un elemento que enriquece mucho la narrativa de Solo un mito. Ya que a través de esta se puede representar, estereotípicamente, elementos culturales de determinados municipios del país. Dependiendo del lugar en el que se encuentren, la situación y el personaje en el que se quiera hacer enfoque se trabajarán diferentes géneros musicales como la cumbia, el vallenato y el llanero y, al mismo tiempo, música contemporánea occidental. Por ejemplo, si el capítulo es en valledupar, la música de fondo predominante sería el vallenato.

Un referente de esto es la serie infantil 'Los Backyardigans', en la que cada episodio era ambientado musicalmente por instrumentos musicales de determinados géneros.

Cada personaje tiene un leitmotiv, una corta canción en loop, todas son en distintos géneros, reflejando la personalidad de los personajes y el contexto al que son más cercanos.

Además, se propone experimentar sonidos de suspenso con instrumentos musicales tradicionales, porque el suspenso es el elemento más recurrente en el desarrollo de los capítulos.

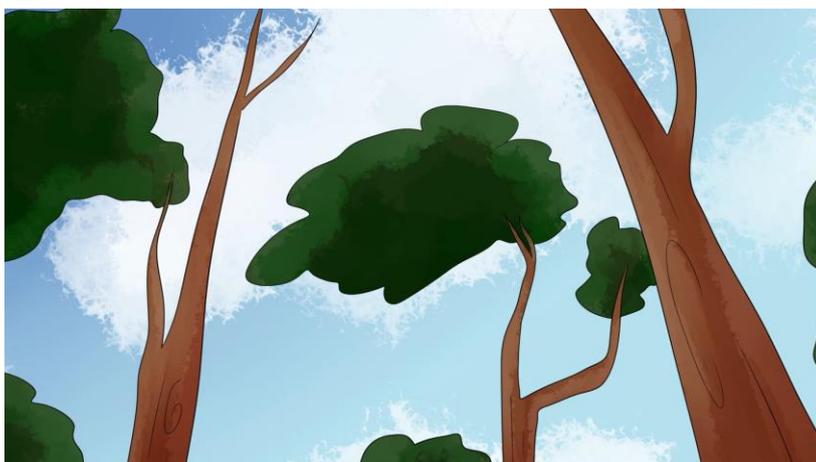
La música también ayuda a mantener un tono de humor en ciertas situaciones para bajar la tensión de los momentos serios. Sin embargo, la música solo será un apoyo sutil y no busca ser recargada, para no llamar tanto la atención. Incluso, también se considera hacer buen uso de los silencios en los momentos adecuados, esto mantiene el tono serio de la serie y el mismo suspenso.

6.5 MONTAJE Y RITMO

En términos generales, el montaje es dinámico. Pero, muchos planos son imágenes fijas o con muy poco movimiento que al estar montadas juntas en una secuencia no permiten que se pierda la sensación de que estamos viendo un producto animado.

El ritmo es más rápido en los momentos de acción, porque las acciones son cortas y esto lleva a que duren menos los planos. En cambio, en los momentos de suspenso, que están en la mayor parte del episodio, el montaje es más lento y sutil. Al mismo tiempo, las animaciones son más minimalistas. Son los momentos de acción los que requieren más esfuerzo en la animación.





Estos dos planos conversan entre sí. Ambos son imágenes fijas. Pero los movimientos de cámara, el suspenso de la situación y el apoyo del diseño sonoro evitan que se pierdan las sensaciones de movimiento.

7. PROPUESTA DE ARTE

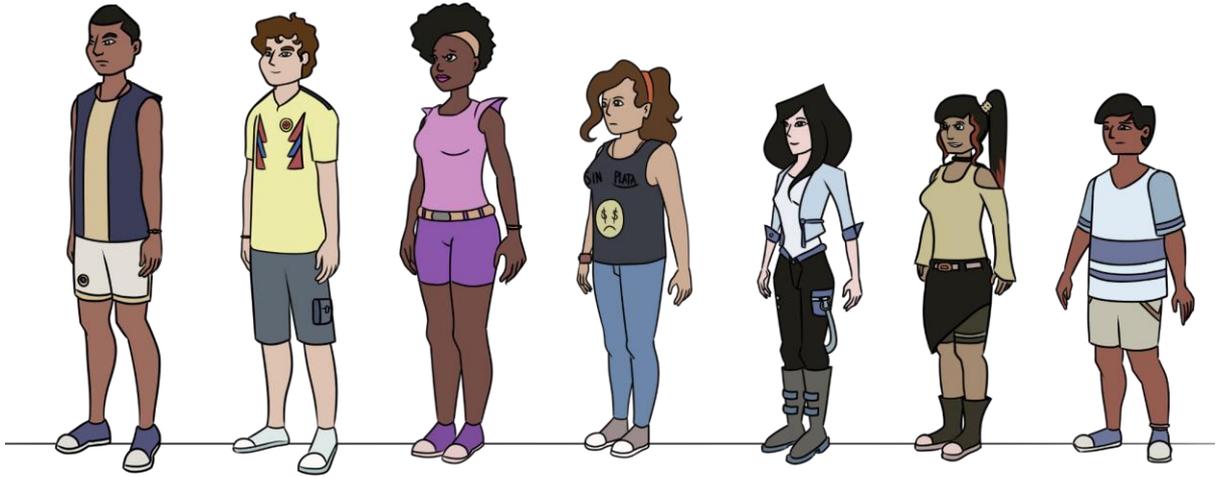
7.1 ESTILO DE DIBUJO Y DISEÑO DE PERSONAJES

El estilo de dibujo es caricaturesco, con proporciones corporales fieles a la anatomía realista, pero con alteraciones en su forma. Los personajes pueden tener cabezas planas o mejillas y rodillas puntiagudas, con el fin de que sus siluetas sean reconocibles.

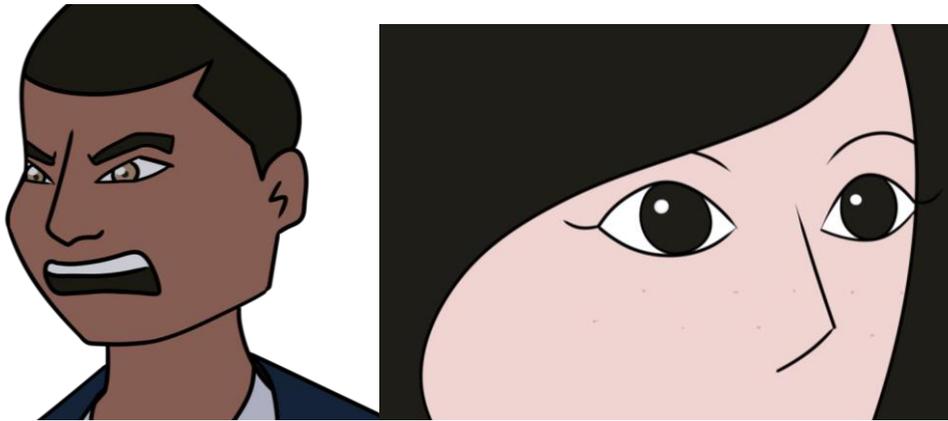
Es un estilo semi-realista con respecto a que no exagera las proporciones de los personajes y objetos a grandes rasgos, pero se mantiene minimalista con la mayoría de sus elementos.

También depende mucho del 'linework', todos los dibujos están resaltados por una línea negra ligeramente gruesa, tanto los personajes como los escenarios.

Los personajes no tienen sombras cuando están en lugares iluminados, es decir, están en colores planos. Pero, sí tienen dos capas de color cuando el escenario es oscuro, ya que una capa es de la luz rebotando. No tienen texturas ni gradientes, pero tienen sombras dependiendo de las condiciones de luz en la que se encuentren.



Hay detalles en los personajes que solo se ven de cerca. Como por ejemplo, las pecas de Juliana y las pupilas en los ojos de Gaduer y Samir, que son los únicos personajes con ojos claros.



7.2 PALETA DE COLOR

Los escenarios iluminados suelen ser coloridos con tonos pastel. Predominan mucho el verde y el azul porque la mayoría de la historia se desarrolla en entornos rurales y campestres.





En los escenarios oscuros los tonos son azules e, independientemente del nivel de oscuridad, siempre está presente una fuerte fuente de luz que contrasta con la oscuridad del entorno y resalta las siluetas de los personajes.

7.3 DISEÑO DE FONDOS

Los entornos son fundamentales para la propuesta narrativa de solo un mito, ya que desde los mismos escenarios se puede compartir información sin necesidad de que los personajes digan qué está pasando, ni de que lo representen con acciones. La serie busca mucho que los mismos objetos aumenten el nivel de dramatismo, especialmente porque es a partir de los entornos como tal que los personajes obtendrán gran parte de las pistas que necesitan.

Hay dos tipos de diseño de fondos: El primer tipo, que es el más utilizado, son los fondos minimalistas, utilizados para momentos en los que no es importante enfocarse en el fondo. Este tipo de fondos suelen tener muy pocos elementos que ambientan el espacio de manera sutil y no roban la atención de la imagen. Sus paletas de color suelen utilizar entre dos y cuatro colores. En la mayoría de los casos son bosques o entornos rurales.



Fondo minimalista: solo muestra pocos elementos y no sobrepasa los cuatro colores.

Por otro lado, están los fondos más complejos, que tienen proporciones muy realistas. Estos se utilizan cuando se debe hacer énfasis en algún espacio o planos muy generales, especialmente para planos introductorios. Esto es importante porque es parte de los objetivos de la serie representar elementos culturales de Colombia, entre estos su arquitectura y algunos de sus lugares turísticos más reconocidos. Es importante aclarar que se planea usar estos fondos sólo cuando sea necesario.



Cuadra de Jardín, Antioquia.

Los escenarios siempre están mucho menos saturados que los personajes, para que los personajes puedan sobresalir en la imagen.

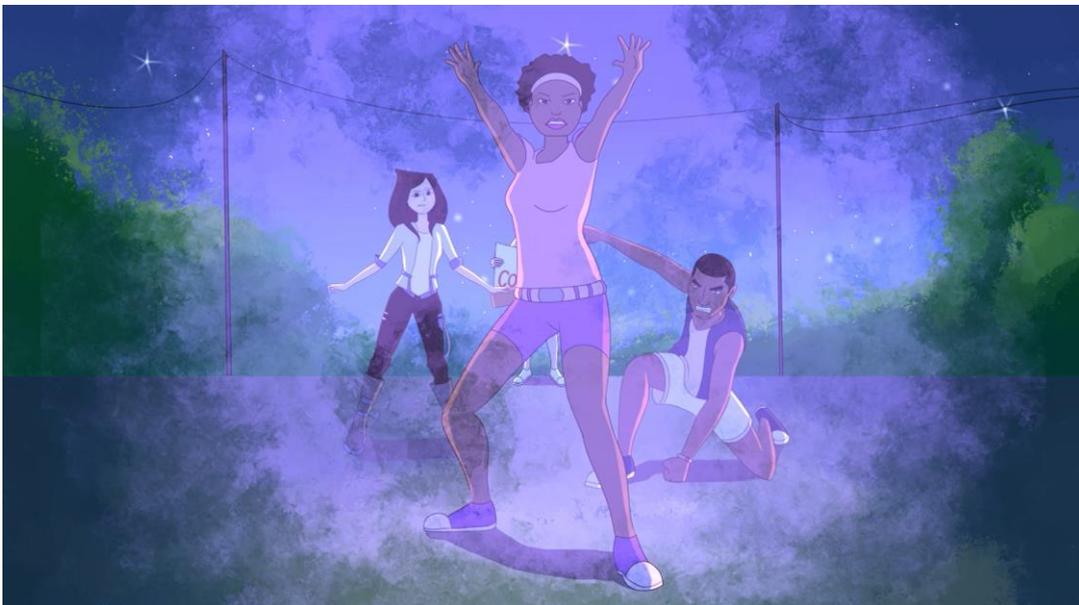
Siempre hay mucha profundidad de campo, pero los objetos lejanos van perdiendo detalle en comparación con los objetos más cercanos a la cámara.

7.4 EFECTOS VISUALES

No todos los poderes van a brillar cuando están en acción. Pero los poderes en los que se transmiten energías, se manipulan objetos y se abren portales siempre son brillantes y coloridos. El color depende del poder y está muy ligado con el personaje. Para este tipo de efectos visuales se desea utilizar animación por símbolos que facilite la fluidez de los movimientos del poder sin necesidad de hacerlos cuadro a cuadro.



El poder de teletransportación de Juliana



El escudo de energía de Natalí

Este mismo recurso se espera usar para animar agua de ríos o mar, fuego y objetos que están en constante movimiento y que requerirían muchos fotogramas si se dibujara cuadro a cuadro.

8.PERSONAJES

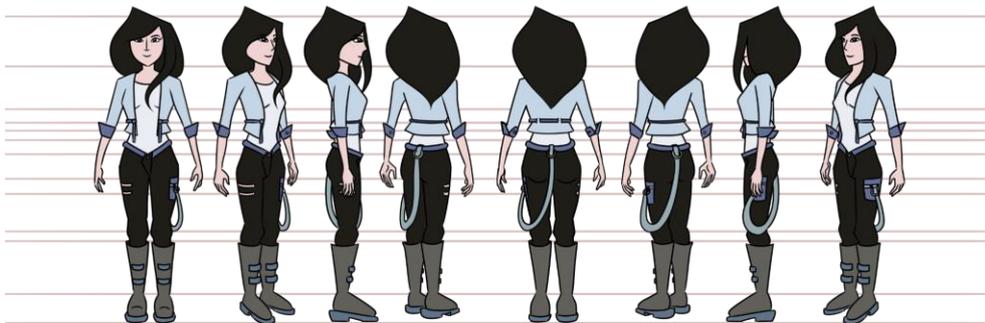
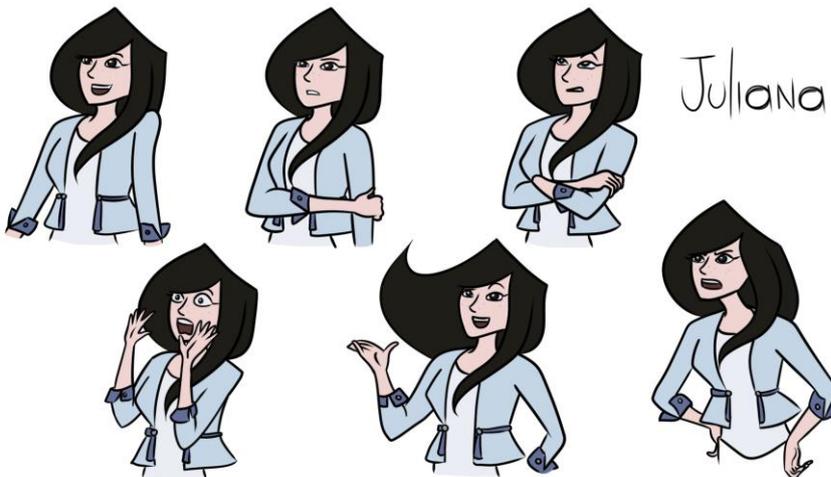
8.1 PERSONAJES PRINCIPALES

8.1.1 JULIANA

8.1.1.1 ASPECTO FÍSICO

14 años, Mujer blanca; de cabello negro, liso; delgada, ojos negros, pecas en mejillas y nariz, mide 1,68 aprox. Viste ropa casual pero de marca, le gusta ponerse accesorios como collares, aretes, anillos, pulseras, bufandas, pero no todas al mismo tiempo. Prefiere usar jeans en lugar de faldas. Usualmente usa botas, zapatillas o tenis.

Le gusta usar chaquetas o busos cuello tortuga debido al frío de la ciudad.



8.1.1.2 PODER DEL AMULETO

Su objeto de poder es el 'diario mágico'. Un diario que le regaló su empleada Rubí.

Nivel 1: Transportarse a donde está la brújula mágica

-Puede teletransportarse a los lugares en los que están las personas u objetos que ha tocado, y puede teletransportar a las personas u objetos que ha tocado o que está viendo en el momento exacto.

-Ver el mapa de Colombia

-Teletransportación muy inmediata (como a ella le plazca)

Nivel 2: Telequinesis (mandar al objeto por múltiples portales)

Emoción que activa a su amuleto: Adrenalina

8.1.1.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.1.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Ha tenido una buena formación académica y está en 9° grado en un colegio privado, también es buena estudiante y entiende bien lo que se le enseña. Es muy buena con las matemáticas y la biología. Desea estudiar medicina ya que es buena con los primeros auxilios y conociendo la anatomía, sin embargo, su motivación por ser médica es mayoritariamente familiar: quiere tener un buen trabajo que enorgullezca a su familia y la haga independiente.

Le gusta salir a comprar cosas con sus amigas, Alma y Celeste, con quienes no es realmente muy apegada pero prefiere salir porque no le gusta estar sola. Le gusta mucho ir de fiesta y perrear, pero al mismo tiempo no es muy de ir a parches, porque siente que no ha encontrado amigos verdaderos.

8.1.1.3.2 MIEDOS

Tiene miedo de perder a su familia. También tiene miedo de ser pobre y salir de su zona de confort. También le tiene miedo a la oscuridad, insectos, ratones; le da miedo estar sola con un hombre mayor desconocido. También le tiene mucho miedo al fracaso.

Ella considera que nació para crear un país mejor, para cambiarlo y colaborar en su desarrollo. Sus preocupaciones morales, por la desigualdad que ha podido notar en el país, la hacen desear acabar con la guerra y unificar Colombia, pero no quiere despegarse de su aspiración de ser médica, y tampoco le es fácil pensar en abandonar su posición socioeconómica.

En la historia, Juliana solo quiere un espacio de confort, donde pueda estar tranquila, lejos de la sociedad que la rodea. Pero al mismo tiempo desea encontrar amigos de verdad.

El Hojarasquín del monte le asignó la misión de encontrar el amuleto del tiempo y llevárselo. Ella desea encontrarlo porque confía en que el Hojarasquín va a hacer lo correcto con él, porque Rubí, su empleada, le contaba historias del Hojarasquín cuando ella era niña, por lo cual creció con una buena concepción de él.

8.1.1.4 ASPECTOS SOCIALES

Vive en el barrio Los Rosales en Bogotá, Colombia.

En un casa estrato 6 con su padre, su madre, su hermano mayor y su perro. En la casa también frecuenta Rubí, su empleada.

Entre semana asiste al colegio “Gimnasio el Otoñal” (basado en Gimnasio el hontanar, un colegio en bogotá), donde se reúne con sus compañeros de clase y profesores.

Algunas tardes se queda en casa, estudiando y en algunas ocasiones opta por salir con su grupo de amigos a comer y hablar. Pero, todos los fines de semana que puede, sale a farrear.

8.1.1.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

Hija de una familia de conservadores con buenos puestos de trabajo.

Es consciente de que el país necesita mejorar y que el sistema debe cambiar, sin embargo, no quisiera que esto afectara su posición socioeconómica, y por esto a veces se pone a la defensiva sin darse cuenta. Los aspectos que más le afectan y por los que tiene cuestionamientos son el papel de la mujer en Colombia, ya que teme que el hecho de ser mujer le afecte para cumplir sus sueños y llegar al puesto que desea; y la importancia de la religión católica en su vida, porque tiene intereses que difieren de lo que ordena la biblia, como, por ejemplo, bailar reggaetón en fiestas.

8.1.1.4.2 ELLA DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA:

“Bueno, pues, Colombia es un país muy lindo, lleno de riquezas, lugares preciosos, diversidad de fauna, flora, cultura, etc. De hecho me encanta viajar y conocer nuevos lugares. Por ejemplo los hoteles de Cartagena son super buenos, allá la comida es espectacular. Incluso, creo que el servicio turístico de nuestro país está subestimado, ninguno de los países que he visitado; ni cuando he viajado con mi familia, ni tampoco cuando viajé con mis amigos este año; ha tenido servicios tan buenos como en los hoteles que hay en Colombia.

Yo no puedo ignorar que económicamente el país no está bien. Tiene mucha desigualdad. Pero, sí soy partidaria de que hay gente que se queda en la pobreza porque no se esfuerza lo suficiente. Aunque, puede que sí, al mismo tiempo el gobierno no responde en muchas cosas ¿no? Osea, la otra vez veía por la ventana a un grupo de personas de calle que se quedaron a dormir por la cuadra, y ellos nunca frecuentan por aquí; y me puse a pensar en que sí es importante que el gobierno haga algo para que esa gente no duerma en la calle ¿no creen?

Por otro lado, yo sé que mi familia está donde está gracias al esfuerzo de mis padres, que se rompieron el lomo para darnos a mi hermano y a mí una buena educación y una buena casa. Que igual ni que fuéramos tan ricos, somos personas normales, solo que la gente exagera cuando habla de nosotros. Yo creo que si vamos a hablar de “gente rica”, las ricas serían mis compañeras del cole que ya

planean irse a europa para ir a la universidad. Yo si mucho me quedo en estados unidos, o me voy para Australia a estudiar inglés. Igual no sé si me quiera ir del país porque me haría mucha falta. Comer chocorramo, los centros comerciales, los bares de la zona t, ahí uno puede presentar contraseñas falsas y lo dejan entrar fácil, eso en otros países no se ve.

Los otros países son más para las vacaciones, para navidad, semana santa, todo eso. Pero Colombia es mi casa. Solo la reemplazaría Francia, que cuando fui me enamoré de allá.”

8.1.1.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.1.5.1 ENTORNO GENERAL

- **Tiempo:** año 2017
- **Entorno general:** Colombia
- **Ciudad:** Bogotá
- **Geografía:** Bogotá está situada en una sabana, sobre el altiplano cundiboyacense, una llanura situada en promedio a 2630¹ msnm y sus zonas montañosas alcanzan de 2400 m a 3250¹ msnm,
- **Clima:** Templado. Las temperaturas regularmente oscilan entre los 5 y 19 °C, con una media anual de 13 °C.
- **Idiosincrasia:** La ciudad dispone de una amplia oferta cultural que se ha incrementado considerablemente en las últimas décadas, además de ser la sede de importantes festivales de amplia trayectoria y reconocimiento nacional e internacional. En ella residen personas provenientes de todo el país, quienes han venido contribuyendo a las antiguas tradiciones culturales típicas de la ciudad.

8.1.1.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

Vive en los rosales, un barrio de estrato alto de Bogotá. El barrio está conformado por muchos conjuntos residenciales con altos edificios y bellas carreteras. Es una zona semi campestre porque queda frente a unas montañas, pero los edificios y casas modernas hacen contraste con la naturaleza del lugar.



8.1.1.5.3 ENTORNO PERSONAL

Vive en una casa de tres pisos, con 5 alcobas. Una de ella, otra del hermano, otra de los padres, una para visitas y otra, más pequeña, para cuando la empleada doméstica debe quedarse. También cuenta con cocina, comedor, un baño en cada cuarto, un balcón y un patio trasero con una piscina pequeña.

También tienen un garaje propio donde estacionan sus dos carros.

8.1.1.5.4 ENTORNO ÍNTIMO

Su lugar más íntimo es su cuarto. Aunque, a veces, por la soledad de la casa, la misma sala es un lugar muy íntimo para ella. Ahí comparte conversaciones con su empleada y, a veces, con su hermano, que la hacen reflexionar mucho, y en las que se siente con la libertad de expresar cómo se siente realmente; además de jugar con su perro.

8.1.1.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO

Si bien ha compartido experiencias íntimas con su familia en su casa, en su cuarto es donde tiene la máxima privacidad y puede pensar por sí sola, llorar sola, reír sola, decidir cosas por sí sola.

8.1.1.6 PAPEL DE JULIANA EN LA SERIE

La importancia de su papel es retratar a una persona pudiente que, pese a ser empática a las clases menos pudientes, es muy ajena a dichos entornos. Pero que,

a lo largo de la serie, por verse forzada a visitar territorios rurales y populares, y tener que relacionarse con personas de clases menores, va transformando algunas de sus percepciones con relación a la realidad del país, al punto de cuestionar y enfrentar a su propia familia conservadora.

8.1.1.7 CUESTIONARIO

Nombre

Juliana María Lleras Uribe

Sexo

Mujer

Edad

14 años

Preferencia sexual

Heterosexual

Descripción física (color de pelo y ojos, altura, envergadura, defecto físico...)

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

No tiene

Grupo étnico

Latina

Apodo

Juli

Estilo de vestir

Contemporáneo, le gusta usar ropa negra y también ropa blanca. Le gusta usar cosas celestes, y a veces grises. Le gusta el estilo gótico, pero al mismo tiempo combinarlo con un estilo más girly.

Nivel emocional

Positivista, enérgica, pero también explosiva y agresiva.

Nivel de estudios y nivel cultural

Está en 9° de bachillerato en un colegio privado de bogotá, tiene un alto nivel cultural

Ocupación y salario

Estudiante.

Sus padres le regalan 50 mil pesos semanales para que los distribuya como considere.

Localización/ones

Barrio los rosales, Bogotá, Colombia

Medio de transporte que utiliza

Carro de su padre o de su madre.

Si no la llevan sus padres, toma un Uber o un transporte personalizado.

En el peor de los casos toma un taxi

Estado civil

Soltera

Hijos

No

Anlisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

Su padre es el presidente de una compañía exitosa de electrodomésticos y su madre es una abogada reconocida

Situación familiar actual

Están en muy buenas condiciones económicas.

Juliana se lleva muy bien con su hermano y quiere a sus dos padres, pero no los ve mucho.

Es incluso más cercana a su empleada, Rubí, quien es como su segunda madre.

Mascotas

Su perrito donato

Partido político o ideología política

Su familia sigue al partido conservadore Gente de Bien. Ella y su hermano no están muy de acuerdo con ese partido, pero tampoco está muy involucrada en política.

Némesis y por qué

No tiene nemesis, pero sus compañeros de clase Daniel, Carlos y Luisa le caen muy mal, porque promueven el bullying, pese a no hacerle a ella.

Principal interés

Le interesa la medicina. También le gusta leer novelas románticas, ver series de netflix y salir con su parche de amigos.

Vicios

Usar el celular

Debilidades

Es agresiva y terca, le gusta hacer las cosas a su manera. Es entrona, transparente y llama mucho la atención, lo que a veces es un beneficio, pero otras veces es una debilidad.

Estilo musical favorito / grupo favorito

Le gusta el electropop, y todo tipo de house, especialmente el electro house. Adora a Martin Garrix.

El lugar que más le gusta visitar

Le gusta mucho ir a Harry Sasson, uno de los mejores restaurantes de Bogotá. También le gusta ir al centro comercial Andino, que está cerca a su casa.

Libro / película favorita y por qué

Legalmente rubia, porque siente que fue la película que la llevó a enamorarse de las películas sobre liberación femenina. También le gusta mucho Clueless, porque adora a la protagonista. Ama que sea una “chica rica” amable y muy amigable, porque siente que siempre las muestran como antipáticas.

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Antes: tiene una muy buena vida social, y muchas amigas, sus más cercanas son Alma y Celeste, que también estudian en su colegio. Y tiene contacto con Paula, una que estuvo en su colegio pero se fue. Aún así, suele ser la tercera de los grupos de amigas, y no siente que tiene una mejor amiga, o un mejor amigo.

Después: Sigue con los mismos amigos, pero sus mejores amigos son su nuevo equipo. Especialmente Vane y Natalí.

Comida favorita y comida que odia

Le gusta mucho la comida italiana, la pasta bien preparada, la pizza. Le encanta la chagua, el tamal, la fritanga, el ajiaco.

Sin embargo, lleva un tiempo dejando de comer carne, le encanta, pero lo niega y la evita, prefiriendo ser vegetariana porque, además de que eso es lo que ha aprendido de sus amigas, le preocupa el bien de los animales y se siente culpable si come carne.

Ha encontrado varios buenos restaurantes vegetarianos que le mostraron sus amigas y le han gustado muchísimo.

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

Es alérgica a las alcachofas, como es muy delgada no tiene mucha fuerza, no tiene miembros atrofiados ni enfermedades.

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No, es saludable en ese sentido.

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No tiene

Religión y religiosidad

Católica muy liberal, es creyente pero no hace caso a nada de la iglesia ni la biblia. A un punto de parecer agnóstica.

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

Todo lo que le va a pasar en la serie jajaja. Antes de lo sucedido en la serie, jura que ha visto seres mágicos por ahí, como una vez que dice haber visto un duende.

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Sus objetivos personales suelen ser pasar el año con las mejores notas, lo ha cumplido la mayoría de veces, siendo la mejor de la clase. Quiere lograrlo en 11. Su mayor meta por el momento es pasar a la mejor universidad en el campo de la medicina.

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Tiene mucho miedo de que la violen o que la torturen, o ambas. Le tiene miedo a algunos hombres muy mayores o con actitudes machistas, se siente incómoda junto a ellos.

Su mayor fuerza y su punto débil

Su mayor fortaleza está en el uso de la palabra. Es muy buena estratega, muy buena discutiendo y muy buena analizando situaciones. Su punto débil está en su terquedad. Y, a veces, en su ignorancia.

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Ella se ve graduándose de medicina a los 24. Con un novio, cuyas características no se ha imaginado con detalle. Y espera haber visitado Alemania antes de los 24.

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

De hecho, su mayor placer culposo es que tiene un ligero fetiche racial con los hombres morenos. Es decir, le generan curiosidad y le llaman mucho la atención sexualmente, pero no se ha detenido a... explorarlo. En pocas ocasiones le llegan pensamientos morbosos, pero los deja ir rápidamente.

Sin embargo, sí ha llegado a fantasear con Michael B Jordan, su actual crush famoso.

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

Sabe tocar el piano, pero no le gusta.

Le encanta el arpa

Y canta algo bien, decentemente

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

Comer carne, siente mucha culpa luego de ver videos de la industria de la carne.

Clase social

Clase alta (estrato 6)

Raza

Caucásica/Blanca

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Centrista

Autoestima

Muy buen autoestima

Vida sexual

Virgen.

Se ha besado con 8 chicos y ha tenido 1 novio.

-Etica/Moral

Es muy empática, pero a veces no sabe controlar su empatía, es decir, es empática con los demás pero a veces busca ser muy empática y los victimiza sin que ellos deseen ser victimizados.

Le gusta seguir la norma por lo general hasta cierto punto, es decir, es consciente de que a veces le conviene romper las reglas (a veces desobedece a sus padres, se escapa de la casa para ir a fiestas o reuniones con amigos, se acuesta tarde, no hace alguna que otra tarea si se siente deprimida, etc) pero solo rompe las reglas que cree que no traen malas consecuencias, no lo hace si sabe que algo va a afectar mucho a alguien.

-Actitud frente a la vida

Es muy positivista, cree que todos pueden cumplir sus sueños y quiere que todos sean felices.

-Habilidades

La habla (hablar lo que sea), discutir, convencer, interactuar, es muy extrovertida, por lo que no le tiene miedo a las cosas sociales.

-Cualidades

Es curiosa, le gusta conocer la verdad y el trasfondo de las cosas. Es empática, amigable, quiere que la gente se sienta bien a su alrededor. Sabe escuchar a los demás.

-Defectos

Si pelea con alguien es muy diva (arrogante; dice lo que se le da la gana aunque lastime), si le da rabia es muy agresiva, no tiene miedo de ser muy "perra" si lo necesita.

Es muy terca y le gusta hacer las cosas a su manera, de verdad. Aunque sepa escuchar a los demás, a veces sí es mandona, cuando considera que su plan es mejor que los otros.

-Debilidades psicológicas y morales

Es muy resentida. Es muy segura de sí misma, pero sí tiene inseguridades en momentos, dependiendo de su estado de ánimo. Y en otros momentos es tan segura de sí misma que es terca.

-Necesidades

Amor, cariño, amistad, eso es lo que más le importa. Vive en el enigma de creer que el dinero no lo es todo, pero porque no sufre de carecer de ello.

-Referente de canción que la representa:

[Ariana Grande - Positions](#)

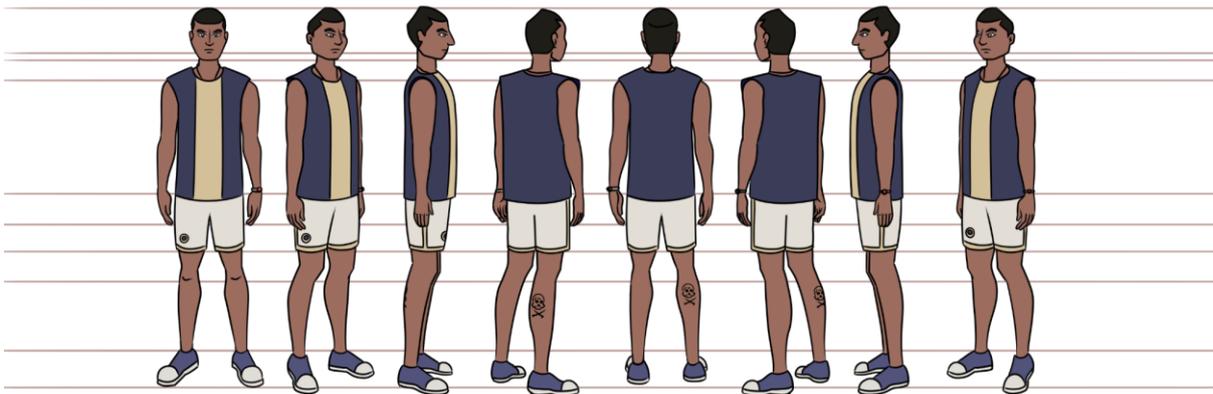
8.1.2 GADUER

8.1.2.1 ASPECTO FÍSICO

Con 17 años, Gaduer es un hombre raizal con ojos color miel, cabello corto negro. Mide 1,80, y es ligeramente delgado.

Le gusta vestir con ropa cómoda y deportiva, pero no se complica por eso. Suele usar pantalonetas o bermudas, medias tobilleras y tenis.

Se pone buzos cada vez que se siente inseguro o deprimido, no los usa mucho porque hace calor donde vive.



8.1.2.2 PODER DEL AMULETO

Su amuleto de poder es el 'regulador de rendimiento', y lo usa como collar. Es el único recuerdo que tiene de su madre.

Nivel 1: Mejorar el rendimiento físico (ser más elástico, saltar más alto, tener más fuerza, todo lo que hace corporalmente lo hace cinco veces mejor).

Nivel 2: Su rendimiento puede llegar a ser diez veces mejor, lo que lo hace ser peligroso si no se controla.

Emoción que activa a su amuleto: rabia

8.1.2.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.2.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Estudió en el 'Instituto Bolivariano' hasta octavo grado, el cual repitió 3 veces antes de desertar, por lo cual no conoce mucho de física y química, pero se defiende en casi todos los aspectos intelectuales básicos.

En la actualidad trabaja como auxiliar de una ferretería. Y trabaja como pescador los fines de semana. Debido a esto es bueno calculando y memorizando, le es fácil ejercer acciones mecánicas porque trabaja cargando y arreglando cosas. Tiene conocimientos en pesca, aspectos automotrices como arreglo de motores y uso de herramientas; en vacaciones suele conseguir trabajos sencillos en hoteles, como cargar maletas o lavar platos. Por lo cual también es muy disciplinado con la puntualidad y para ejercer sus responsabilidades.

Su lengua principal es el creole, pero maneja perfectamente el español y no se le dificulta hablar inglés. Tiende a hablar solo cuando le parece importante, suele ser callado, especialmente porque prefiere hablar en creole, aunque domine perfectamente el español.

8.1.2.3.2 PERSONALIDAD

Gaduer tiene un carácter colérico. Es impulsivo e impaciente en ocasiones. También tiene momentos de ira debido a sus traumas psicológicos. Aún así, sus decisiones son muy cerebrales. Es muy analítico y le importa mucho tener las cosas en orden, por eso es muy responsable. El hecho de que haya preferido trabajar antes que seguir estudiando es una muestra de su personalidad paradójica que combina su carácter analítico con su condición colérica, porque tomó una decisión que beneficia a su familia a corto plazo, para salir de las emergencias económicas, pero que al mismo tiempo perjudica su formación académica, y eso era algo que podía pensar más a fondo y con más paciencia.

Sí padece de comportamientos anormales. Es una persona depresiva y está consciente de ello. Pero, ser impulsivo hace parecer que por momentos no se da cuenta de que hace cosas para calmar su depresión. Es su depresión la mayor causa de que sea de carácter fuerte.

Su mayor incoherencia es que se considera una buena persona, pero hay momentos en los que no le importa ser políticamente incorrecto, debido al entorno en el que se encuentra. Por ejemplo, con sus amigos suele burlarse de la gente y hacer chistes discriminatorios, pero no siente que está haciendo nada malo.

Cuando está libre le gusta dormir, le encanta jugar basketball; incluso sueña con graduarse en el colegio para poder ser jugador profesional; o salir a fiestas con sus amigos.

Tiene amigos que consumen drogas, pero a él no le gustan porque siente que le hacen perder tiempo y plata, por lo cual nunca consume.

8.1.2.3.1 BACKSTORY

Nació sin conocer a su padre biológico, no sabe ni siquiera su nombre, ya que su madre tenía una vida sexual muy activa dada a encuentros efímeros. Creció estudiando en el 'Instituto Bolivariano' toda su vida y en sus tiempos libres era parte del equipo de baloncesto del colegio. Era más disciplinado para jugar baloncesto, pero no era mal estudiante. Le gustaba hacer desorden con sus compañeros, pero no era el que iniciaba el desorden, seguía la corriente porque le gustaba.

Su madre se enfermó de cáncer cuando él tenía 8 años. Al principio esto no le afectó tanto porque no entendía lo que estaba pasando, pero con el pasar del tiempo su madre le hizo entender que en cualquier momento ella podía fallecer. Desde los 10 años su relación con sus tíos fue volviéndose cada vez más cercana, lo que hizo que no fuera difícil para él mudarse a vivir con ellos una vez falleció su madre, ya que ellos lo querían como al hijo que nunca tuvieron y porque tenían un perro al que Gaduer le tenía mucho cariño. Sin embargo, el fallecimiento de su madre le generó extrema depresión y lo llevó a tener comportamientos más agresivos. Empezó a ser mal estudiante y a preocuparse más en su independencia, porque no quería ser una carga para sus tíos, aunque ellos no tuvieran problema con que él viviera con ellos. Él mismo empezó a buscar formas de ganar dinero, al principio intentando robar, pero no le salían bien las cosas y tampoco le gustaba hacerlo, por lo cual optó por buscar trabajos informales. Sus tíos se oponían al principio, pero terminaron cediendo e incluso ayudándolo a conseguir trabajo porque su situación socioeconómica estaba muy mal, ya que su tía no trabajaba debido a que no puede caminar y su tío no ganaba lo suficiente como pescador. Por este nuevo estilo de vida, Gaduer perdió octavo grado tres veces. El tercer año ya no se sentía motivado para seguir estudiando y sentía que era mejor para él solo trabajar.

Estos hechos le han hecho ser muy nostálgico con respecto al colegio. Aunque se convenza de que no necesita volver, quisiera graduarse y tener una educación como sus demás amigos. También ve con nostalgia el básquetbol, aunque sea lo que más le ayuda a relajarse, no deja de pensar en que quisiera ser un basquetbolista profesional.

La historia que tiene con su familia por la pérdida de su madre, la buena relación con sus tíos, la vulnerabilidad física de su tía, y la ausencia de su padre biológico lo han hecho tener una mentalidad protectora; es decir, como tiene miedo de perder a sus seres asume un comportamiento que busque proteger y hacer sentir bien a quienes quiere. Por esto es el miembro más protector del grupo y quien tiende a salvar a los demás con más frecuencia.

Actualmente vive en el barrio Las Gaviotas en San Andrés, Colombia, en una pequeña casa estrato 1 con sus tíos y una perrita. Además, su tía no es raizal.

8.1.2.3.4 MIEDOS Y MOTIVACIONES

Le da miedo pensar en nunca poder mejorar sus condiciones socioeconómicas, ya que quiere volver a estudiar y vivir en su propia casa.

Su motivación en la historia está en revivir su época en la que estaba en el colegio, cuando pensaba más en pasar tiempo con sus amigos que en condiciones laborales. También le motiva ayudar a otros y pensar que es capaz de mejorar al país.

El Hojarasquín del monte le asignó la misión de encontrar el amuleto del tiempo y entregárselo. Sin embargo, él está convencido de que es necesario que Colombia no exista, por lo cual su plan es trabajar con el equipo por conveniencia para usar el amuleto como considere en cuanto lo pueda encontrar. Y como es una persona transparente, no le oculta a su equipo estas intenciones. Como él sabe que necesita de su equipo para cumplir el objetivo, él se preocupa por protegerlos y por que estén bien. Esto hace que su relación con su equipo vaya mejorando al grado de sentirse frustrado por no saber si su plan es conveniente.

8.1.2.4 ASPECTOS SOCIALES

Vive en el barrio Las gaviotas en San Andrés, Colombia, en una pequeña casa estrato 1 con sus tíos y una perrita (No conoce a su padre biológico y su madre murió cuando tenía 12 años, por lo cual vive con sus tíos). Además, su tía no es raizal.

También frecuenta a ver a su jefe y compañeros de trabajo.

8.1.2.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

Está tan preocupado por su situación económica que, pese a que tiene una opinión específica sobre el tema, no le interesa pensar en si el sistema es injusto o desigual.

8.1.2.4.2 ÉL DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA

“Colombia está es lleno de corruptos, que solo quieren robar la plata de la gente que trabaja duro. En esos no se puede confiar, por eso yo me gano mis pesos desde ya. Igual, estudiar era una pérdida de tiempo porque uno al final queda desempleado cuando se gradúa, así que yo estoy emprendiendo desde ya. De todos modos, la gente en los colegios no hace nada, solo desorden. Aunque eso era lo bueno jajaja.

Pues, no es que esté muy feliz donde estoy, pero no me quejo. Dios sabe porqué hace las cosas. Yo incluso soy afortunado en donde estoy, hay mucha gente en este país que no tiene pa' comer ni dónde vivir. Yo agradezco que mis tíos se quedaran conmigo, no sé dónde estaría sin ellos, porque no conozco muy bien al resto de mi familia, ni sé si tengo.

Creo que lo importante para estar bien en este país es salir adelante y trabajar duro. Uno siempre puede dar lo mejor de sí. Yo sé que diosito me va a dar la ayuda para

algún día tener mi propia casa. Yo he visto algunas por acá cerca que serían buenos lugares para vivir. Estoy reuniendo para ver si puedo arrendar un apartamento que queda por acá, para ver si cuando sea mayor de edad salgo de acá, porque, aunque quiera a mi familia, yo no correspondo aquí y no quiero ser una carga para nadie. También quiero ver si estudio de noche porque dicen que hago dos años en uno, entonces puede que me ponga al día. Solo que no tengo mucho tiempo porque salgo cansado de trabajar.”

8.1.2.4.3 PAPEL DE GADUER EN LA SERIE

Gaduer es el co-protagonista de la serie, y es entre los personajes principales uno de los antagonistas. Ya que contrasta mucho con Juliana, la protagonista. Aunque trabajan juntos buscando el amuleto del tiempo, saben que en algún momento tendrán que luchar entre sí para quedarse con el objeto.

Juliana y Gaduer tienen una muy buena química entre sí: ambos son extrovertidos y tienen un sentido del humor similar. Además, están de acuerdo con sus roles, Juliana tiende a tomar el liderazgo y Gaduer tiende a ser más una mano de apoyo. Por esto se quieren a pesar de que tienen muchas discrepancias, debido a crecer en contextos muy distintos. Por ejemplo, en ocasiones se verá reflejado en él el machismo con el que creció; Pero en otras ocasiones, es él quien hace reconocer a Juliana que, por ser de clase alta, sus privilegios son mayores de lo que ella cree.

Gaduer es muy sobreprotector con Juliana, busca protegerla mucho. Juliana le sigue el juego con sus palabras, sin embargo, ella le demuestra con sus propias acciones que no necesita que él la proteja todo el tiempo. Eso es algo que él mismo irá aprendiendo, que también le hará ver que Juliana no va a ser fácil de derrotar cuando deban enfrentarse.

A lo largo de la serie, ambos tienen grandes cambios en sus concepciones y comportamientos. Por ejemplo, Juliana es la que más influye en su motivación por seguir su sueño de volver a estudiar y jugar basquetbol. Al mismo tiempo, él irá convenciendo a Juliana de que la historia de Colombia debe cambiarse, al punto de que ella tenga una mentalidad mucho más altruista.

También vemos muchos elementos interesantes en la relación de Gaduer con otros personajes. Como por ejemplo su sobreprotección con Santiago, y su contraste entre flemático y colérico; su contraste ideológico con Samir, pese a tener muy buena química entre sí; su forma de complementarse con Salomé, quien vive en condiciones más similares a él.

8.1.2.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.2.5.1 ENTORNO GENERAL

Tiempo: año 2017

Entorno general: Colombia

Ciudad: San andrés

Geografía: San Andrés se localiza a aproximadamente 637 km al noroeste de Colombia continental y 190 km de la costa de Nicaragua. Es la isla más grande del archipiélago, con 26 km² de superficie

Clima: El clima de la isla es cálido, oscilando entre los 26 °C y 29 °C. Los vientos ayudan a aliviar el calor, soplando generalmente del este; cuando se presentan tormentas en el mar Caribe, los vientos soplan fuertemente del noreste. En general, durante el año las lluvias son definidas por una estación seca y otra lluviosa.

Idiosincrasia: San Andrés es reconocido por su gran mezcla de culturas. Se habla principalmente tres idiomas: español, inglés y creole. La música es parte importante de la cultura de San Andrés. La música sanandresana es fruto de grandes mezclas culturales. En la isla se encuentran ritmos de todo el mundo, extraídos en mayor número de las tradiciones africanas, afro-antillanas y anglo-antillanas. Este híbrido hace que en la isla se reproduzcan armonías que pasan por géneros como el calipso, el socca, el reggae, la polca, el mentó y el schottist. Arquitectonicamente, las llamativas casas de madera manifiestan la mezcla entre los vistosos colores del Caribe.

8.1.2.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

Vive en el barrio las gaviotas, en san andrés. Una zona con casas grandes pero desgastadas. Está cerca a sectores comerciales por lo que hay un tráfico recurrente.



8.1.2.5.3 ENTORNO PERSONAL

Vive en una casa de estrato 1. La casa está en un segundo piso. Consta de dos habitaciones, un baño, una cocina, una sala/comedor y un pequeño patio. Sus tíos duermen en un cuarto y él duerme en el otro, con su perra.

8.1.2.5.4 ENTORNO ÍNTIMO

Su cuarto es donde tiene sus experiencias más íntimas. Donde se siente más cómodo para expresarse.

8.1.2.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO

Si bien su cuarto es su espacio de mayor confianza, le gusta pasar tiempo en la playa, mirando al mar, o incluso ir a pescar. Él toma al mar como un espacio donde puede depositar sus más profundas emociones.

8.1.2.6 PAPEL DE GADUER EN LA SERIE

En ocasiones su función como personaje es contrastar la opinión de Juliana. Tienen ciertas discrepancias debido a crecer en contextos muy distintos. Por ejemplo, en ocasiones se verá reflejado en él el machismo con el que creció; Pero en otras ocasiones, es él quien hace reconocer a los personajes los problemas socioeconómicos presentes en el entorno. A lo largo de la serie, podemos ver cómo su motivación por seguir su sueño de volver a estudiar y jugar basquetbol va a ir creciendo, gracias al apoyo de sus nuevos amigos.

Gaduer es una representación más de una persona colombiana de muy bajos recursos económicos, que vive en situaciones extremas. Su relación con Juliana puede resultar muy memorable para la serie, ya que al unir a estos personajes en una misma circunstancia se pueden desatar una gran cantidad de situaciones complejas e interesantes que los llevarán a ambos a aprender mucho. Gaduer también es esa mano de apoyo para los personajes, es quien siempre va a estar para ayudar.

8.1.2.7 CUESTIONARIO

Nombre

Gaduer Jay Grau

(Se pronuncia "Gueidir" o, en una pronunciación más inglesa, Gaydyr).

Sexo

Hombre

Edad

17 años

Preferencia sexual

Heterosexual

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

No tiene

Grupo étnico

Raizal/latino

Apodo

Si le tienen confianza: Dier

Si le tienen mucha confianza: Gay

Estilo de vestir

Contemporáneo. Ropa sencilla, camisetas cortas, pantalonetas, ropa barata, tenis. Le gusta la ropa oscura, aunque da más calor.

Nivel emocional

Quiere ser positivo, pero es depresivo. Cuando se deprime se pone agresivo para regular sus niveles de dopamina.

Nivel de estudios y nivel cultural

Llegó hasta 8° en el colegio y se salió para trabajar. Aún así, tiene un buen nivel cultural con respecto a modales y cuestiones morales. También sabe un tanto de cultura general, pero tiende a confundir las cosas porque no las recuerda bien.

Ocupación y salario

En la actualidad trabaja como auxiliar de una ferretería. Y trabaja como pescador los fines de semana.

Localización/ones

Las gaviotas, San Andrés.

Medio de transporte que utiliza

Moto

Estado civil

Soltero

Hijos

No

Análisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

No conoce a su padre y su madre murió cuando tenía 12 años, por lo cual vive con sus tíos, de parte de mamá, quienes lo quieren como a su hijo porque nunca tuvieron uno.

Situación familiar actual

Bajo nivel económico, el suficiente para las necesidades primarias y, solo a veces, satisfacer deseos, pero no suficiente para tener la estabilidad que desean. Su tío es pescador y su tía tiene dificultades para caminar bien, por lo cual se queda en la casa. Están algo estables gracias a los aportes económicos de Gaduer, pero el tío insiste con que ahorre algo de eso para sus estudios, si se logra graduar algún día. Pero, aunque ahorre, suele terminar gastando el dinero en otras necesidades familiares que van surgiendo.

Mascotas

Una perrita. La adoptaron cuando estaba pequeña. No la tienen muy bien cuidada porque no les alcanza para mantenerla, pero Gaduer le da mucho amor.

Partido político o ideología política

Tienen inclinaciones izquierdistas

Némesis y por qué

No tiene némesis

Principal interés

Le gusta mucho el basketball, sueña con ser basquetbolista profesional. Sin embargo, se ha alejado un poco de esto debido a su trabajo, está un poco resignado a su sueño y prefiere interesarse en otros aspectos. Le está interesando un poco la pesca.

Vicios

Le gusta mucho el chocolate, le ayuda a lidiar con la depresión

Debilidades

Es depresivo, entonces es posible que de un momento a otro se quiera rendir o se cierre en sus pensamientos. Cuando está de humor es muy gracioso y animado, pero generalmente es muy serio, y casi negativista.

Estilo musical favorito / grupo favorito

Le gusta la música popular en su región, con influencias del moombahton y el dancehall. También le gusta el reggaeton, la bachata, la salsa, el vallenato y la música popular en latinoamérica

El lugar que más le gusta visitar

Le gusta salir a pescar en el mar.

Pero lo que más adora es salir a jugar basquetbol en cualquier cancha, solo o acompañado.

Libro / película favorita y por qué

No se lo terminó, pero le gustó cien años de soledad.

Le gustan los avengers, especialmente porque a sus amigos les gustan

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Su mejor amigo es Elward, a quien conoció en el colegio, quien también dejó de estudiar y empezó a trabajar porque embarazó a una compañera del colegio.

Comida favorita y comida que odia

Le gustan diferentes tipos de pescados. El arroz con pollo y platos típicos de la isla.

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

No tiene alergias ni discapacidades

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No consume drogas, pero sí se ha emborrachado y sí le gusta el alcohol. Pero no depende de eso tampoco.

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

Por un tiempo, cuando aún estudiaba y ya se había muerto su madre, él empezó a robar celulares y a venderlos, robó 4 celulares, pero en el cuarto lo descubrieron y por los problemas en los que se metió decidió no robar más. Prefirió salir del colegio y trabajar.

Religión y religiosidad

Tiene formación bautista, pero es muy liberal, es creyente pero no hace caso a nada de la iglesia ni la biblia. A un punto de parecer agnóstico.

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

La muerte de su madre ha sido lo más inusual en su vida, pues fue un cambio drástico.

Por otro lado, cree que ha visto el fantasma del pirata Morgan rondando por la isla en la noche.

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Su objetivo cumplido es aportar económicamente a su familia.

Su objetivo por cumplir es volver a estudiar, graduarse y presentarse a la liga colombiana de baloncesto.

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Su mayor miedo es perder a sus tíos y su perrita. Teme encariñarse con las personas porque le da miedo perderlas. Sin embargo, se apega muy fácilmente a los demás.

Su mayor fuerza y su punto débil

Su mayor fuerza es, literalmente, su fuerza. Aún sin el poder de su amuleto, tiene un muy buen estado físico por llevar casi un año cargando cosas pesadas.

Su punto débil es su depresión, se desmotiva fácilmente.

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Se ve como un jugador de basquetbol profesional. Graduado del colegio y jugando en el interior (en Bogotá).

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

Una orgía con tres mujeres muy voluptuosas.

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

Cuando estaba en el colegio era muy bueno en la materia de música, tocando guitarra. Sin embargo, no ha vuelto a tocar.

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

Robar los celulares. No haber sido un hijo ejemplar para su madre antes de que ella falleciera.

Clase social

Clase baja (estrato 1)

Salario

Al mes gana menos del salario mínimo, aproximadamente 850mil mensuales

Raza

Negro/Raizal: ascendencia afro e inglesa

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Centrista

Autoestima

Si bien es depresivo, no es por su relación con su cuerpo. Tiene muy buena autoconfianza.

Vida sexual

Perdió la virginidad a los 16 años con una ex-compañera del colegio. Por fortuna, no la embarazó.

Por temporadas es sexualmente activo, pero se enfoca más en su trabajo, especialmente porque es menor de edad.

Tampoco le interesa tener una relación. Tuvo una novia cuando estaba en el colegio, a los 12 años, terminaron cuando perdió año por primera vez.

-Etica/Moral

Es muy empático y respeta la moral. Es ignorante ante ciertos aspectos morales, tiene tendencias machistas y homofóbicas, pero no es propiamente machista ni homofóbico, solo está acostumbrado a dichas actitudes porque creció con esa formación y nunca se lo ha cuestionado.

-Actitud frente a la vida

Tiene muchos altibajos, dependiendo del momento puede ser muy positivo como también puede deprimirse y sentirse desesperanzado.

-Habilidades

Es bueno calculando y memorizando, le es fácil ejercer acciones mecánicas porque trabaja cargando y arreglando cosas. Tiene conocimientos en pesca, aspectos automotrices como arreglo de motores y uso de herramientas

-Cualidades

Su seriedad suele ser una cualidad, porque se toma las cosas en serio. También le gusta el trabajo en equipo, y, aunque a veces actúe de modo contrario, quiere que todos estén contentos con él.

-Defectos

Es muy propenso a discutir, le gusta tener razón, por lo cual insiste hasta convencer a los demás. Aún así, acepta cuando se ha equivocado.

Cuando está muy en confianza le gusta relajarse, a veces abusa de la pereza (un modo de revelación, al estar siempre muy ocupado en el trabajo).

A veces tira chistes ofensivos sin darse cuenta, porque cree (o espera) que todos piensan igual que él.

Es impulsivo.

-Debilidades psicológicas y morales

Depresión.

Rabia

Ignorancia (ante ciertas cuestiones morales).

-Necesidades

Amor, cariño, amistad. Sostenimiento económico.

-I.Q.

-Referente de canción que lo representa:

[Afro B - Drogba](#)

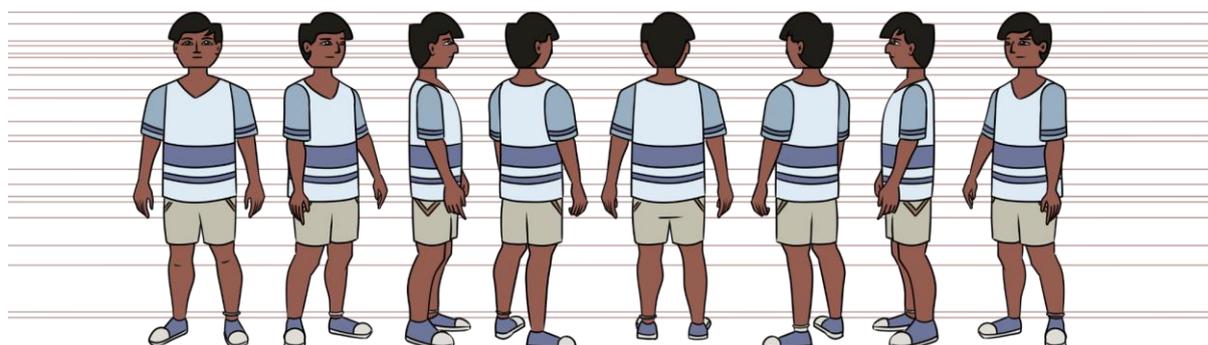
8.1.3 SANTIAGO



8.1.3.1 ASPECTO FÍSICO

14 años, hombre con ascendencia indígena, piel cobriza, cabello corto, liso y negro, ojos negros. Es delgado y mide 1,65.

Le gusta usar camisetas manga corta, pantalonetas y tenis.



8.1.3.2 PODER DEL AMULETO

Tiene atorado en su pierna el 'Brazaletes medicinal'. Este ha sido parte de la familia desde antes de que él naciera y sus padres se lo regalaron. A los 9 años se puso a jugar con el brazaletes y se lo puso en el tobillo, pero no se lo podía sacar, así que simplemente desistió y se lo dejó puesto.

Nivel 1: Curar con plantas

Nivel 2: Convertir las plantas en escudos o armas brillantes.

Emoción que lo activa: calma

8.1.3.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.3.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Estudia en 9° grado en un colegio público, aunque no es tan buen estudiante, igual tiene un buen coeficiente intelectual. Es muy buen conocedor de botánica ya que sus padres le han enseñado mucho de eso. También ha aprendido sobre medicina natural y siente mucha pasión por el tema.

Tiende a quedarse en casa y relajarse, pero también le gusta salir a bañarse o jugar en el río, y en ocasiones realizar 'caminatas ecológicas'. Le gustan los ambientes campestres y visitar la finca de sus tíos, donde juega con los animales.

Está familiarizado con la cultura Inga de su ciudad, ya que su madre es Inga. Pero también le gusta mucho jugar videojuegos en el computador de la casa.

81.3.3.2 MIEDOS

Al crecer aprendiendo tanto de las culturas mestizas contemporáneas como de la Inga, tiene afecto a ambos entornos. Pero siente que lo nuevo ha estado haciendo desaparecer las culturas de las comunidades indígenas, y le da miedo pensar en que se pierda la cultura indígena por completo.

También, al estar tan apegado a los ríos y la naturaleza, teme mucho el daño ambiental que provoca la industrialización.

Su motivación en la historia parte de preservar tradiciones históricas a las que está apegado.

8.1.3.4 ASPECTOS SOCIALES

Su familia es víctima del conflicto armado.

Hasta los 6 años, su familia vivió en un resguardo Inga fuera del municipio, hasta que fueron desplazados por el conflicto armado en ese sector.

A los 7 años, su familia logró ubicarse en una casa de estrato 1 en el barrio de El carmen, Mocoa, donde vive actualmente con su madre, su padre y sus 3 hermanos, Luz, Darío y Jesús Angel.

Se relaciona muy bien con sus mejores amigos Jose y Obdulio.

8.1.3.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

Su padre es mestizo, ligado a la cultura citadina, y su madre viene de una familia indígena, de ascendencia Inga. Por esto, Santiago es cercano y respeta las creencias Ingas. Aún así está acogido a la cultura de la ciudad, especialmente para evitar problemas en su entorno y para poder encajar. De todos modos le preocupa que se invisibilice la cultura indígena, porque sabe que es muy preciada para su familia.

8.1.3.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA

Colombia es el resultado de una historia agrídulce, donde varias comunidades se mezclaron de una manera poco ideal en la que, como resultado, hubo ganadores y perdedores. Creo que Colombia está olvidándose lentamente de sus raíces y se dejó llenar de todo lo del exterior. Esto perjudica a mis ancestros y a mis familiares, a la misma madre naturaleza que cada día es más manipulada por la mano del hombre. No soy tan conocedor del poder de la naturaleza pero sé que en algún momento va a cobrar todo lo que le hemos quitado. Y, de hecho, ya lo está haciendo. Acá mismo en mi ciudad la tierra demostró su enojo (**refiriendose a la avalancha del 2017**). Vivimos con miedo de que las cosas empeoren, y más porque el gobierno no hace nada para ayudarnos y evitar estas tragedias.

Yo desearía quedarme acá cerca a mi familia, o vivir en el campo lejos de la ciudad, es un entorno muy lindo y se presta para mucha paz, pero también me da miedo que llegue la violencia por donde quiero vivir, y en el campo hay mucha violencia. Yo sé que es más seguro para mí y mi familia que vivamos en las ciudades más desarrolladas, creo que es mejor vivir en la capital. Y lo digo con dolor, porque quiero estar más cerca de la naturaleza.

Tenemos que vivir esperando a que llegue el momento en el que no haya violencia y podamos estar tranquilos, pero yo sé que esto va a tardar más, posiblemente más de lo que viva yo. Ojalá por lo menos no lo vivan mis nietos, por eso pienso primero en la seguridad.

8.1.3.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.3.5.1 ENTORNO GENERAL

Tiempo: año 2017

Entorno general: Colombia

Ciudad: Mocoa

Geografía: fisiográficamente comprende una variada gama de geofomas que van desde Laderas altas de cordillera hasta planicies ligeramente onduladas. De su área total, 1.263 kilómetros, la mayor extensión comprende zonas de montaña, correspondientes a Laderas Altas de Cordillera, cuyas características geomorfológicas son pendientes mayores al 75%, valles en V y suelos superficiales. Estarían ubicados en la parte alta de la cuenca del río Mocoa y el Río Cascabel.

Clima: Ecuatorial. su temperatura promedio es de 24.8°C

Idiosincrasia: Se celebra los carnavales de negros y blancos. También una regata en neumáticos o inflables por el río Caquetá desde la inspección de puerto limón (de Mocoa), aguas abajo. En Putumayo las regatas en los ríos son grandes eventos, pueden asistir más de mil personas

8.1.3.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

Vive en el barrio 'El carmen', un barrio ubicado cerca a un bosque, sin carreteras pavimentadas y conformado por humildes casas que están juntas en hileras organizadas.



8.1.3.5.3 ENTORNO PERSONAL

Vive en una casa estrato 1, con toda su familia (sus padres, sus tres hermanos). A veces deja entrar a la casa a un perro callejero que, prácticamente, es cuidado por todos los miembros de la cuadra.

La casa consta de 3 cuartos, un baño, un patio trasero amplio, donde tienen plantado un árbol de caimos.

Tiene paredes sin pintar, piso con baldosas.

Tienen una moto, pero él no la usa porque sus hermanos y sus padres la necesitan más que él.

8.1.3.5.4 ENTORNO ÍNTIMO

Sus lugares más íntimos son su cuarto, donde guarda todas sus pertenencias, y el patio de la casa, donde está gran parte del tiempo, cuando no está jugando videojuegos en el computador.

Le gusta acostarse en una hamaca colgada en el patio y leer.

8.1.3.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO

Sus lugares de mayor liberación psicológica son el patio de la casa, su cuarto y también su río favorito, donde le gusta nadar con sus amigos. En ocasiones le gusta ir al río totalmente solo y sentarse en las piedras a ver el agua correr y relajarse. O en otras ocasiones le gusta ir a lugares altos donde pueda ver la ciudad.

8.1.3.6 PAPEL EN LA SERIE

Es el miembro más pasivo del equipo. En los momentos serios es callado y piensa antes de hablar, pero también es muy expresivo cuando coge mucha confianza, o cuando es necesario hablar. A veces es inseguro y prefiere seguir los comportamientos de los demás, para evitar discordias.

Al ser tan callado, tiende a visualizar el entorno mientras los demás hablan, así que es el más despierto a la hora de notar lo que pasa a su alrededor, por lo general es gracias a él que llegan al punto donde están los seres legendarios que buscan en el capítulo. También suele meterse en apuros fácilmente, y los demás, especialmente Gaduer, tienen que salvarlo, porque suele ser muy vulnerable.

La importancia de este personaje se da en la representación de una persona que se inclina a creencias tan distintas a las dominantes, en este caso las de una comunidad indígena. Santiago es una oportunidad para mantener vivos ciertos aspectos de culturas ancestrales como la de los Ingas y también representar el cambio que puede tener una persona con dos raíces culturales distintas, y cómo se relaciona con el mundo teniendo esto en cuenta.

A lo largo de la historia, Santiago va haciéndose notar cada vez más. Pasando de ser salvado por otros a ser el héroe que los protegerá.

Además Santiago es el personaje que mayor conexión (empatía, familiaridad) tiene con los aspectos mágicos y legendarios con los que se tendrán que enfrentar los personajes, a diferencia de los personajes que son más escépticos.

8.1.3.7 CUESTIONARIO

Nombre

Santiago Jordán Ahue

Sexo

Hombre

Edad

14 años

Preferencia sexual

Heterosexual

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

No tiene

Grupo étnico

Indígena/mestizo

Apodo

Santi
El chiqui

Estilo de vestir

Contemporáneo. Ropa sencilla, camisetas cortas, pantalonetas, ropa barata, tenis. Le gustan los colores pastel, más suaves y claros.

Nivel emocional

Es una persona muy tranquila y pasiva. Tiende a estar de buen humor, aunque no sonríe con constancia.

Nivel de estudios y nivel cultural

Está en 8° de un colegio público. Tiene un buen nivel cultural, además, respeta mucho la cultura de comunidades indígenas, especialmente de los Ingas, la comunidad de la que es su madre.

Ocupación y salario

Estudiante, no gana plata. A veces vende dulces en el colegio, a escondidas.

Localización/ones

El carmen, Mocoa.

Medio de transporte que utiliza

Bicicleta
Moto

Estado civil

Soltero

Hijos

No

Análisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

Madre Alicia Ahue, una madre de familia indígena de la comunidad Inga
Padre Florentino Jordán, un pescador, no indígena.

Tiene 3 hermanos, son muy parecidos a él.
Luz tiene 6 años, es pequeña, tierna y traviesa
Dairo tiene 8, es más extrovertido y explosivo
Jesús Ángel tiene 20 y es serio y trabajador

Situación familiar actual

Su padre es empleado en un mercado, su madre no trabaja, es ama de casa.

Sus hermanos y él estudian en un colegio público de la ciudad (Institución educativa ciudad mocoa).

El mayor también trabaja en un supermercado y a su vez estudia en el sena.

Tienen estabilidad económica, pero no cubren sus necesidades completamente, considerando que son 6 personas en la familia.

Mascotas

Un perro callejero de la cuadra es su mascota informal, incluso tiene su tarrito de agua y comida para él ubicados en la puerta de la casa.

Partido político o ideología política

Tienen inclinaciones izquierdistas

Némesis y por qué

No tiene némesis, le cae bien a todo el mundo y todos le caen bien

Principal interés

Le encanta nadar, pasar tiempo en zonas naturales. Se interesa por la agricultura, sembrar matas, actividades relacionadas con botánica.

Vicios

A veces deja sin frutos al árbol de caimos, es adicto.

A veces juega mucho tiempo en el computador.

Debilidades

Es muy callado y habla muy bajito.

A veces se distrae por lo que ve a su alrededor, en lugar de prestar atención a las personas que hablan con él.

Estilo musical favorito / grupo favorito

Le gusta mucho la ranchera y la música llanera.

Es fan de Grupo Putumayo.

El lugar que más le gusta visitar

Los ríos de su ciudad, especialmente el río rumiyaco

Libro / película favorita y por qué

Hay un pequeño libro que relata historias de la mitología Inga.

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/9687/T006.76%20C539.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Le gusta, porque conserva las memorias de sus antepasados.

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Jose y Obdulio son sus mejores amigos, estudian en el mismo colegio y viven en el mismo barrio. Los conoce desde que llegó a Mocoa, cuando tenía 7 años. Jose también es desplazado por la violencia.

Comida favorita y comida que odia

Le encanta el tacacho, un plato típico de putumayo, al igual que el maito de pescado putumayense y las croquetas de atún

Y, obviamente, le encanta el caimo. Y también adora el chocorramo

No le gusta el aguacate, ni carnes como el hígado. No le gusta el tinto.

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

No tiene alergias ni discapacidades

Tiene cicatrices que se ha hecho jugando con sus amigos, jugando en el río y montando bicicleta.

Se ha roto el brazo izquierdo dos veces, pero ha sanado bien.

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

El caimo es como su droga, le encanta.

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No tiene

Religión y religiosidad

Culturalmente, Santiago vive en un punto medio entre dos religiones.

Respeto mucho las creencias de los Ingas, aspectos relacionados con el chamanismo.

Por ejemplo, respeta la toma del Yagé y la considera buena. Ha tomado Yagé desde que tiene 10 años.

También tiene clara la religión católica, pero no cree en ella, aunque ha leído la biblia y le gustan algunos versículos.

Aún así, llega a un punto de no querer pensar en creencias, porque le generan una crisis existencial.

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

El desplazamiento fue el primer hecho más peculiar de su vida.

El segundo fue la avalancha del 2017, en la que, afortunadamente, su familia no salió afectada.

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Su objetivo cumplido es pasar un videojuego. También pasar el año escolar.

Desea graduarse y saber qué estudiar.

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Le da miedo que el conflicto armado vuelva a irrumpir en su vida, tiene miedo de perder a su familia y seres queridos.

Su mayor fuerza y su punto débil

Su mayor fuerza está en su buen conocimiento de los entornos naturales. Sus sentidos están dispuestos a escuchar la naturaleza; como suele andarla, conocer las señales y los rastros de algunos animales, de los ríos, las nubes, etc.

Su punto débil está en ser tan pasivo, necesita de los demás para defenderse en ciertos aspectos. No es violento, por lo que necesita de alguien más que pelee por él. No es bueno hablando en público ni conociendo nuevas personas, por lo que a veces necesita de alguien que interactúe con otros por parte de él.

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Se imagina con su familia en Bogotá, Cali o medellín, donde estén viviendo seguros. Trabajando, pero aún no sabe qué.

Pero, al mismo tiempo, sueña con tener una finca, o vivir cerca a un río, en un lugar en el que no viva ningún riesgo de sufrir por la violencia.

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

No tiene fantasías sexuales

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

Le encanta la flauta de pann, tiene una que toca para relajarse.

Se sabe ciertos cantos en kichua e inga

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

No pudo despedirse propiamente de algunos familiares y amigos de su resguardo. También perdió amigos y conocidos por la avalancha, lamenta esas pérdidas.

Clase social

Clase baja (estrato 1)

Raza

Indígena (tiene ascendencia mestiza por su padre, pero sus rasgos físicos son totalmente indígenas)

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Izquierda

Autoestima

Aunque sea un hombre muy tranquilo, sí es muy inseguro de sí mismo.
No se siente bien con ser bajito, y a veces no le gusta su tono de piel cobrizo.
Algunas personas lo han tratado mal por su raza y grupo étnico y esto lo ha hecho más sumiso.
No cree que es feo, pero se asume como feo desde una perspectiva cultural.

Vida sexual

Es virgen
Nunca ha dado su primer beso, ni ha tenido novia

-Etica/Moral

Es muy moral, demasiado moral, le gusta obedecer y evitar todo tipo de problemas.
Su mayor objetivo es lograr todo de maneras pacíficas.

-Actitud frente a la vida

Tiene altibajos, pero tiende a ser más positivo.
Cuando se siente inseguro busca ayuda de su(s) dios(es).
Conoce muchas formas de tranquilizarse si se siente mal
Si se siente mal tiende a estar preocupado, pero no es usual que sea agresivo

-Habilidades

Es muy buen nadador, especialmente en ríos.
Tiene buenos conocimientos de botánica, fauna y flora. Reconoce todo tipo de plantas y animales. De hecho, es bueno investigando ese tipo de información.
También tiene buenos conocimientos de plantas medicinales.

-Cualidades

Es empático, bueno guardando secretos, de mente muy abierta, tranquilo, amigable.

-Defectos

A veces es muy callado y “despistado”. No saber mentir y no ser violento también son una desventaja para él en las situaciones a las que se tendrá que enfrentar con el equipo.

-Debilidades psicológicas y morales

Traumas (del conflicto armado y de la avalancha)
Inseguridad

-Necesidades

Amor, cariño, amistad. Sostenimiento económico.
Preservar la cultura inga y de todas las comunidades indígenas que quedan.

-I.Q.

-Referente de canción que lo representa:

(este es muy movido, pero con esta instrumentación)

[Samay Samay - Hermanos Pachukán](#)

Fuentes y referencias:

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/1192/TO-18702.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Poeta pedro Ortiz y su libro Samai

<https://samaipedrortiz.blogspot.com/?fbclid=IwAR1XSpw7DQQZkpsCWSIHck8U8ZvfCTWQM6kU74YoUVsY4IJHYKD-QGo0rEk>

8.1.4 SALOMÉ

8.1.4.1 ASPECTO FÍSICO

15 años, mujer mestiza de tez clara, cabello castaño claro, ondulado y largo; ojos negros. Es semi-robusta y mide 1,65.

Le gusta usar camisetas negras, con logos de grupos de rock clásicos, anchas, sin mangas o con mangas cortas. También prefiere usar pantalones, especialmente jeans; y le gusta usar tenis.





8.1.4.2 PODER DEL AMULETO

Su amuleto es el 'talisman de la memoria', el cual porta como collar (no está en este dibujo pero siempre lo tiene). Se lo regaló una tía.

Nivel 1: Indagar en la enciclopedia de amuletos mágicos (solo puede identificar seres que han usado los amuletos, no los amuletos en sí. Y los puede identificar por su seudónimo, no por su nombre humano).

Nivel 2: Encontrar la ubicación de personas con amuletos o mutantes, partiendo de sus historias.

8.1.4.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.4.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Estudia en 9° grado de un colegio público y es muy buena estudiante. Le gusta la literatura, especialmente la latinoamericana. Por esto es muy ágil para leer y tiene muy buen léxico y comprensión gramatical. Sin embargo, no tiene mucho tiempo para realizar sus actividades favoritas porque tiene que cuidar la casa, cocinar, hacer las compras, cuidar a su hermano; a veces debe salir a hacer las vueltas de la casa, como pagar deudas; y, en ocasiones, sale a atender en la tienda de la vecina cuando ésta tiene que hacer alguna vuelta, ya que ésta la remunera para agradecerle el favor.

Su género favorito es el rock clásico, y también adora el rock en español, y desaprueba la música moderna, porque no la ve para gente intelectual, y ella desea sentirse intelectual.

8.1.4.3.2 MIEDOS

Su mayor miedo es que su madre se quede sin trabajo, porque esto la obligaría a tener que trabajar por completo, y teme imaginar tener que dejar de estudiar por trabajar. Pese a que a veces trabaje en la tienda de la vecina. También teme que le pase algo malo a su hermano menor, o que él se vuelva vicioso cuando crezca. Lo quiere mucho, pero no quiere que se termine volviendo una carga para ella.

Estas condiciones en las que vive, y la historia de sus padres, han despertado en ella la inquietud sobre la desigualdad en el país. Es algo a lo que está acostumbrada, pero que piensa todos los días y a lo que siempre le echa la culpa. Es la miembro que menos viaja con el equipo debido a sus dificultades, sin embargo, siempre que puede viajar termina concentrándose más por el contexto que visitan que por los monstruos que deben atrapar.

8.1.4.4 ASPECTOS SOCIALES

Vive en un barrio de Guayabal, Medellín, Colombia

En una casa estrato 2 con su madre y su hermanito menor.

Sus padres fueron desplazados de su antigua casa tras recibir amenazas por parte de grupos ilegales, y ser obligados a dejar el barrio. Su padre se desempeñaba como celador, pero fue asesinado, cuando ella tenía 7 años, por los mismos miembros de la banda criminal que los desplazó.

Así, su madre es empleada doméstica en una casa de estrato 6 y es el sostenimiento de la casa. Es sobreprotectora con sus hijos, especialmente con el menor, quien tiene ahora 8 años.

Salomé es muy seria por la pérdida de su padre, desde muy niña sintió que no quería ser como su mamá, una mujer sumisa y entregada, porque sentía que ser de carácter fuerte la iba a ayudar a reprimir el dolor.

8.1.4.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

Tiene una concepción política más liberal, considera que el país requiere cambios sistemáticos grandes porque la desigualdad es muy grande en muchos aspectos.

8.1.4.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA

Colombia es un país en el que las clases sociales están jerarquizadas de maneras muy notorias, tenemos a las personas de clase alta que si no están en sus casas de estrato 6, están relajados en sus haciendas mientras las personas del proletariado, quienes trabajan para ellos, tienen que buscar maneras complejas para subsistir, y viven con miedo de quedar sin empleos ni oportunidades. En Colombia no se piensa en los campesinos, ni en los indígenas, ni en los afrodescendientes. Colombia solo mira al exterior y busca imitar a los países desarrollados, pero lo hace mal, porque Colombia no está preparada para muchas cosas que implementan los países del primer mundo.

Cuando Colombia deje de lado esa visión tan colonialista y se aleje también de la religión es que empezaremos a progresar, de lo contrario los ricos seguirán manipulando a los pobres, quienes solo podrán pensar en subsistir individualmente, porque eso es lo que nos han enseñado, a progresar solos, no en equipo.

8.1.4.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.4.5.1 ENTORNO GENERAL

Tiempo: año 2017

Entorno general: Colombia

Ciudad: Medellín

Geografía: Medellín se encuentra ubicada en el centro geográfico del Valle de Aburrá, sobre la cordillera central de los Andes. El valle de Aburrá posee una extensión de 1152 km² que forman parte de la cuenca del río Medellín, principal arteria fluvial que cruza la región de sur a norte. La conformación del Valle de Aburrá es el resultado de la unidad geográfica determinada por la cuenca del río Medellín y por una serie de afluentes que caen a lo largo de su recorrido. Las cordilleras que lo encierran, dan lugar a la formación de diversos microclimas, saltos de agua, bosques y sitios de diverso valor paisajístico y ecológico.

Clima: La latitud y altitud de la ciudad dan como resultado un clima subtropical monzónico. El clima es templado y húmedo, con una temperatura promedio de 21,6°C.

Idiosincrasia: Medellín es la ciudad más grande de la llamada región paisa de Colombia. Como tal, el elemento cultural paisa se encuentra expresado en las maneras de hablar, vestir, construir, usar el mercado, y en el negociar del medellinense común.

8.1.4.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

Vive por Guayabal.



8.1.4.5.3 ENTORNO PERSONAL

Vive en una casa de estrato 2, de un piso. Tiene una sala, cocina, patio, un baño; y dos cuartos. Uno es de ella y en el otro duermen su hermanito y su mamá.

8.1.4.5.4 ENTORNO ÍNTIMO Y PSICOLÓGICO

Su cuarto es su espacio más íntimo. Le gusta encerrarse, escuchar música en volumen alto y acostarse a pensar, mirando hacia el techo.

8.1.4.6 PAPEL EN LA SERIE

Salomé cumple la función de un personaje de apoyo. Es el personaje más moral del equipo, siempre se dará cuenta de los errores que están cometiendo los personajes principales y los pondrá en cuestión. Es la palanca para que el arco dramático de los personajes pueda tener un giro. También aporta mucho a la hora de resolver misterios, descifrar información y describir las leyendas, el cual es su poder como tal.

En la historia se podrá evidenciar las dificultades que vive una menor de edad que tiene que atender su hogar y no tiene tiempo para una vida social. En ocasiones tendrá que decidir entre ir a las misiones o quedarse en casa, cumpliendo deberes; y esto también repercutirá en la mentalidad de Juliana, quien no conocía personas en estas condiciones.

La importancia de su papel está en el retrato de una persona muy seria para su edad, interesada en aspectos más intelectuales a diferencia de los demás personajes. Y en retratar otro tipo de mujer paisa, dejando de lado el estereotipo de la paisa sexualizada, poco inteligente y mostrando a una más preocupada por la ayuda a la comunidad, la empatía y el progreso político.

Es, después de Gaduer, el personaje que tiene más discrepancias con Juliana. Es además el personaje más desapegado a la religión y con visiones más progresistas.

8.1.4.7 CUESTIONARIO

Nombre

Salomé Mendez Ordoñez

Sexo

Mujer

Edad

15 años

Preferencia sexual

Heterosexual

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

Se pone gafas para leer

Grupo étnico

Latina/Mestiza/blanca

Apodo

Salo

Lome

Estilo de vestir

Le gustan las camisetas anchas, usualmente tonos muy oscuros, negros o grises (de bandas de rock o cosas intelectuales).

Y usar jeans o licras.

Nivel emocional

Es muy seria, pero tiene un nivel emocional estable

Nivel de estudios y nivel cultural

Está en 9°, estudia en colegio público. Es muy buena estudiante y tiene un muy buen nivel cultural.

Ocupación y salario

Estudiante. A veces trabaja en la tienda de la vecina, pero no es plata fija y, de todos modos, es para la familia.

Localización/ones

Guayabal, Medellín

Medio de transporte que utiliza

Transporte público

Estado civil

Soltera

Hijos

No

Anlisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

Vive con su madre y su hermano.

Su padre fue asesinado por miembros de un grupo ilegal

Situación familiar actual

Su madre es empleada en una casa de estrato 6, a veces ella misma la reemplaza o va a ayudarla. Pero, por lo general, tiene que estar cuidando a su hermanito y atendiendo vueltas y oficios de la casa.

A veces obtiene ingresos trabajando en la tienda de su vecina, pero es en pocas ocasiones.

Mascotas

Tiene un gato, le gusta tenerlo porque no invierte mucho en él, solo le compra la comida y responde por sus vacunas y necesidades más primordiales, pero el gato duerme donde sea, sale cuando quiere y regresa cuando quiere, ella le da toda la libertad del mundo.

Partido político o ideología política

Izquierda

Némesis y por qué

Odia a Marina, Camilo y Valentina. Los hijos de la jefa de su madre (y también jefes de su madre), porque a veces tratan mal a su madre cuando ella está trabajando (son pasivo-agresivos y groseros). Y también la han tratado mal a ella misma (realmente suelen ser amables y respetuosos, pero hay momentos en los que han revelado sus verdaderos pensamientos a través de actitudes pasivo agresivas; son racistas y clasistas).

Se lleva mal con un grupo de chicas del salón, a quienes denomina "grillas", porque la critican por sus gustos y por ser más aplicada en clase que ellas pero no darles copia en los exámenes

Principal interés

Siente gran interés por la política, pero le da miedo que esto le cueste la vida.

Le interesa también el periodismo, pero también le da miedo que eso le cueste la vida

Por lo cual considera que podría ser una buena escritora y comentarista.

Vicios

No tiene vicios

Debilidades

Está muy ocupada para cualquier cosa

Estilo musical favorito / grupo favorito

Rock clásico. Le encanta Nirvana, Guns n' roses, Queen, Los rolling stones, pink floyd, etc.

Odia el reggaetón

El lugar que más le gusta visitar

Su cuarto

Libro / película favorita y por qué

Ensayo sobre la ceguera 'porque relata una situación que representa de manera muy fascinante la dura realidad en la que vivimos y cómo funciona el sistema' (ella diría algo así)

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Su mejor amigo se llama Alejandro, un chico del colegio que pasa los descansos con ella desde hace un año.

Comida favorita y comida que odia

Le gustan los platos típicos antioqueños, pero se conforma con comer arroz con carne molida, le gusta mucho.

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

Es alérgica al champiñón

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No consume drogas. Tampoco ha consumido alcohol

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No tiene

Religión y religiosidad

Es atea

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

El desplazamiento forzado ha sido lo más peculiar.

Una vez vio un pájaro fantasma (un urutaú) frente a su ventana

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Ya logró comprarse un libro que deseaba leer y ha leído varios libros que tenía pendientes. (ella lee luego de hacer oficio, antes de dormir, en los recreos, en el transporte público, a veces cuando atiende en la tienda, cada que puede).

Desea decorar su cuarto como le gusta y leer más libros

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Le da miedo imaginar que don Tulio, quien les cobra el arriendo, alguna vez los saque de la casa.

Teme que las vuelvan a desplazar las bandas criminales, aunque sabe ya que no tienen ninguna relación con ellas.

Su mayor fuerza y su punto débil

Su intelecto es su mayor fuerza, tiene un nivel de inteligencia muy alto para su edad. Su punto débil son sus propias condiciones, no tiene tiempo para nada.

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Se preocupa más por seguir viva en diez años, porque la violencia de donde vivía le dejó un trauma. Desea comprar un apartamento en un edificio que están construyendo cerca a su barrio, y vivir ahí con su madre y su hermano.

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

No tiene

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

No toca instrumentos.

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

No es un remordimiento con ella misma sino con la vida/las circunstancias.

Lamenta la muerte de su padre, tenían planes familiares que siempre soñó hacer y nunca se dió la ocasión.

También tiene un fuerte remordimiento con el hecho de nacer en el lugar donde nació, con pocos beneficios y en un entorno violento.

Clase social

Clase baja, estrato 2

Raza

Mestiza (ascendencia blanca y ascendencia indígena).

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Izquierda

Autoestima

Vive en un intermedio entre buena autoestima y baja autoestima. A veces se siente mal por ser un poco voluptuosa, tener hombros anchos y brazos rellenitos, pero ha aprendido a quererse y querer sus gorditos y estrías.

Hubo un tiempo en el que fue insegura para vestirse como le gusta, por los comentarios de “las grillas”. Pero se fue empoderando de eso y ahora se viste como quiere y sale tranquila.

Vida sexual

Es virgen, no ha tenido novio, pero tuvo un pequeño romance con un muchacho de su barrio, que terminó en que mejor no se volvieran a hablar, porque el muchacho era vicioso.

-Etica/Moral

Es muy moral, odia la violencia y le gusta respetar la norma. Sin embargo, le gusta contradecir al sistema, porque está en una etapa de revelación y cuestionamiento.

-Actitud frente a la vida

Es mayoritariamente negativista. Se dedica más a culpar al sistema, sin embargo, sí tiene claro que necesita emprender por su cuenta, porque sabe que le perjudica más quedarse con los brazos cruzados esperando a que el gobierno la ayude. Pero siempre busca la oportunidad para quejarse de la realidad del país.

-Habilidades

Es muy buena prestando atención y recordando detalles. Tiene un muy buen intelecto en aspectos como sociales, historia, español, literatura. Cosas que aprendió en el colegio e internet. Es muy ágil para investigar, gracias a esto es que se ha formado tan bien intelectualmente de manera casi independiente (y gracias a internet).

-Cualidades

Es respetuosa, prudente, empática, inteligente, amable, se preocupa mucho por los demás, especialmente por la gente que ve más vulnerable económicamente.

-Defectos

Su misma prudencia es a veces un defecto, porque se vuelve un tipo de hipocresía. Ya que, suele ser prudente hasta con gente que no le agrada, pero cuando no está con ellos se desahoga expresando todo lo que estaba pensando en ese momento.

Sin embargo, con el equipo aprende a decir las cosas en la cara y discutir. Por lo que su defecto termina siendo que es muy discordante.

Le pasa lo mismo que a Juliana, que sus niveles de empatía se sobrepasan y termina victimizando a las demás personas.

También tiene un clasismo interiorizado, un odio extremo a la gente de clase alta, en el que han influido los comportamientos dados por la familia para la cual trabaja su madre.

Tiene una mentalidad contradictoria, se la pasa hablando de cómo debe mejorar el país, pero si tuviera la oportunidad de irse de Colombia, la aprovecharía.

-Debilidades psicológicas y morales

Le gusta sentir que siempre tiene razón.

Es resentida con la vida y con la gente que ni siquiera conoce por prejuicios morales que se ha formado.

-Necesidades

Tranquilidad, esperanza.

-I.Q.

-Referente de canción que la representa:

[Nirvana - You know you're right](#) (más que todo las partes suaves)

8.1.5 NATALÍ



8.1.5.1 ASPECTO FÍSICO

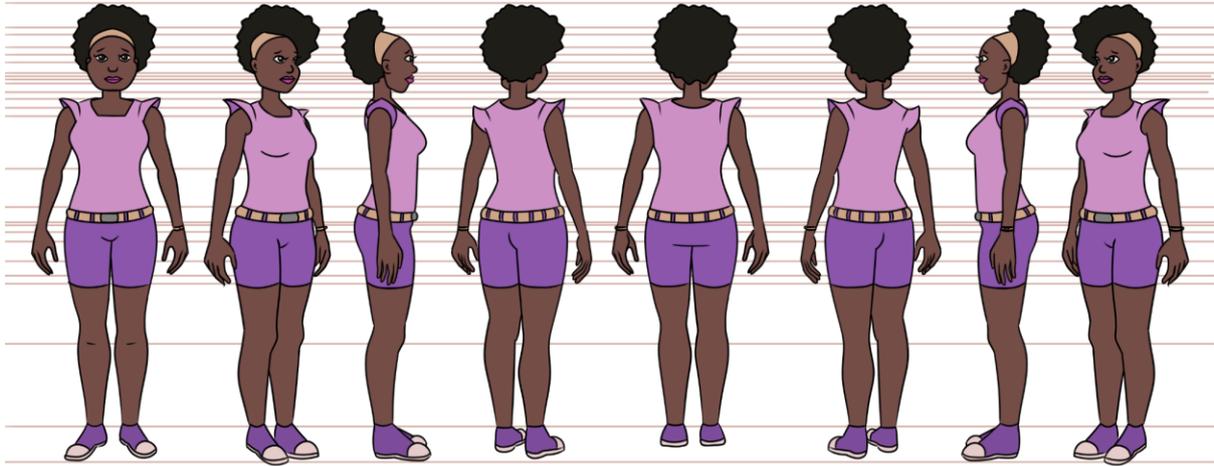
14 años, mujer negra, de ojos negros, cabello negro 4c. De labios gruesos, delgada.

Tiende a vestirse con ropa corta como shorts, y blusas ombligueras sin mangas y con colores saturados.

Tiende a trenzarse el cabello, aunque no le molesta si por alguna razón debe salir con el cabello suelto; incluso, le gusta experimentar diferentes peinados por ciertas temporadas.

Es delgada y mide 1,75.





8.1.5.2 PODER DEL AMULETO

Su amuleto es el 'liberador de energías', el cual usa como pulsera. Una vez lo compró en una feria y nunca se le pasó por la cabeza que fuera de oro real.

Nivel 1: Lanza energía

Nivel 2: Usar su energía para diferentes actividades (por ejemplo, puede liberar su energía hacia el suelo para que esta la impulse hacia arriba. En otras palabras, podría "volar" o elevarse a grandes alturas con su energía)

Emoción que activa a su amuleto: ansiedad

8.1.5.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.5.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Está en 9° en un colegio público. Es muy buena estudiante y está obsesionada con las buenas calificaciones. Es muy buena con los deportes, especialmente el atletismo. Tiene muy buen control de su cuerpo y muy buen estado físico. También tiene buena inclinación al dibujo.

Le llama mucho la atención la criminalística, le gusta indagar y encontrar el por qué de las cosas. Es muy hábil para la investigación y muy despierta para entablar relaciones sociales cuando lo requiere, pese a ser muy introvertida.

8.1.5.3.2 MIEDOS

Su mayor miedo es no poder cumplir su sueño de estudiar en una universidad privada. Ni de tener la casa de sus sueños y casarse con el hombre de sus sueños y todo eso. Está muy aferrada a vivir en sus ideales y teme que algo le salga mal.

Es muy tranquila, un poco tímida, aunque es más animada cuando tiene confianza. No le gusta discutir, pero si tiene que enfrentarse firmemente a algo, lo hace con

franqueza. Pero siempre llora (suelta muchas lágrimas) mientras discute o expresa quejas, porque es muy sensible.

Su motivación en la historia va a ser probarse a sí misma y a los demás que es capaz de lograr lo que se propone.

8.1.5.4 ASPECTOS SOCIALES

Vive en una casa estrato 1 en el barrio San Judas Tadeo en Quibdó, Colombia. Con su madre y sus dos hermanos, Felipe, quien tiene 16 años; Didier, quien tiene 12.

Los tres estudian en el mismo colegio, La institución educativa Integrado Carrasquilla Industrial.

Sus padres están divorciados, los tres hijos viven con la madre. El padre, pese a no vivir con ellos, responde económicamente. Sin embargo, Natalí y su hermano mayor tienen ciertos vacíos emocionales por el divorcio de sus padres.

Sale muy frecuentemente con su grupo de amigas.

Y se ve con sus compañeros del colegio entre semana.

8.1.5.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

No es necesariamente conservadora, pero está muy arraigada a lo que le enseñan y a cómo actúan las personas de su entorno. Es consciente de que en el exterior hay racismo; incluso ha vivido experiencias racistas pasivo-agresivas algunas veces que ha viajado a ciudades como Bogotá o Cali; pero, por la educación que ha recibido y los valores que se ha formado, no tiene conductas racistas y es indiferente a este tipo de problemas. Incluso vive muy tranquila con ese aspecto porque nunca se ha tenido que enfrentar al racismo en su ciudad.

Está en desacuerdo con comportamientos que vive por parte de su familia y amigos y desea desligarse de esos aspectos. No se considera religiosa, pero sí está arraigada a la religión católica en el contexto quibdoseño. Por ejemplo, está acostumbrada a alabar a San Francisco de Asís en sus oraciones. Admira muchos versículos de la Biblia y ve a Jesucristo como un modelo a seguir. Además, prefiere seguir ciertas costumbres religiosas como tener sexo solo después de casarse.

Natalí es una representación más de una adolescente en Quibdó. El personaje de Natalí buscará enfrentarse a algunos rasgos de su propia cultura, como por ejemplo al machismo que en ocasiones puede vivir en su propia casa.

8.1.5.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA

“A mí me gusta mi Colombia, yo la quiero mucho. Siempre he querido viajar por todo el país, porque me encanta conocer diferentes culturas, aunque si te confieso, me

gusta más la cultura de mi ciudad, tal vez porque estoy muy apegada a ella, o simplemente porque es mejor.

Les agradezco mucho a mis padres porque se preocupan porque estemos bien, aunque sé que a veces no les alcanza, porque somos tres hijos y mis hermanos nunca piensan en aportar a la casa. Yo, en cambio, sí quiero aportar a la casa. Siempre trato de ser muy buena estudiante y le rezo a dios para que me permita estudiar en una universidad privada, yo he escuchado que esas son mejores y yo quiero lo mejor para salir adelante. Incluso, no soy de las que busca salir del chocó para no volver, yo quiero formarme y volver para ayudar a la gente, que todos podamos progresar juntos porque necesitamos ayuda ahora más que nunca. Creo que todos merecemos ser alguien en la vida. Además yo quiero ser una inspiración para mi raza, quiero llegar a ser una modelo a seguir y una buena representante del pacífico colombiano y de toda la comunidad afro, porque me dicen mucho que una mujer negra no puede llegar lejos y yo les quiero demostrar que no es así”.

8.1.5.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.5.5.1 ENTORNO GENERAL

Tiempo: año 2017

Entorno general: Colombia

Ciudad: Quibdó

Geografía: Quibdó se encuentra situado sobre la margen derecha del río Atrato, uno de los principales afluentes del país y una de las zonas con más alta pluviosidad del mundo. Tiene un área de 3337,5 km².

La ciudad pertenece además al sistema climático del departamento del Chocó que es general húmedo con altas precipitaciones y al cual corresponde el bosque tropical húmedo. La ciudad es está ubicada a orillas del río Atrato, el río más caudaloso del mundo con respecto a la superficie de su cuenca

Clima: Ecuatorial. Es una de las zonas con mayores precipitaciones del mundo

Idiosincrasia: El grupo humano predominante en la ciudad es el afrocolombiano.

8.1.5.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

Vive en el barrio San Judas Tadeo (o loma san judas). Es un barrio en buenas condiciones para vivir en Quibdó. Tiene diferentes casas y una infraestructura más cuidada, a diferencia de otros sectores de Quibdó.



8.1.5.5.3 ENTORNO PERSONAL

Vive en una casa de estrato dos, de un piso, con cocina, un baño, tres cuartos, sala, comedor y un pequeño patio con techo. Tiene un cuarto solo para ella, al igual que su madre. Sus hermanos, en cambio, duermen en otra habitación en un camarote.

Sí tienen pisos de baldosa, pero las paredes no están pintadas, por lo que se ve que son de ladrillos desde adentro y afuera.

Entre las habitaciones no hay puertas, sino cortinas. Excepto en el baño.

8.1.5.5.4 ENTORNO ÍNTIMO

Su cuarto es su lugar más íntimo.

Tiene una cama personal, en una esquina; Un closet en la pared que está frente a la cama; un pequeño escritorio, donde suele poner su maleta y cuadernos; un ventilador sencillo, el cual puede mover y ubicarlo donde considere; y una silla de plástico, ubicada frente al escritorio.

El cuarto tiene una ventana mediana al lado de la cama, cubierta por una cortina de seda y protegida por una reja.

Pero, a pesar de tener su propio cuarto, Natalí no tiene suficiente privacidad, al ser las puertas unas cortinas. Además, sus hermanos entran cuando necesitan recoger ropa, debido a que a ella le toca compartir parte de su closet, porque ellos no tienen suficiente espacio en el del cuarto de ellos.

8.1.5.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO

Su cama es donde se desahoga psicológicamente. Tiene mayor confianza de llorar ahí, así que corre a la cama cada que lo necesita.

El escritorio es donde hace casi todas sus actividades (estudiar, navegar en internet, escribir). Pero es en la cama a donde llega cuando necesita reflexionar, relajarse, dejar pasar la depresión, o simplemente ser ociosa.

8.1.5.6 PAPEL EN LA SERIE

Natalí es una mujer valiente, talentosa e inteligente. Junto a Gaduer, es la miembro más importante para enfrentar a los enemigos y salvar al equipo. Sin embargo, es demasiado insegura. Esas inseguridades se irán transformando a lo largo de la serie, donde entenderá de que siempre ha sido capaz de todo, sin haberse dado cuenta. Natalí es la representación de alguien que lidia con ansiedad y síndrome del impostor, características que la han llevado a ser insegura y con las que aprenderá a lidiar para tener esa confianza que tanto sueña tener.

8.1.5.7 CUESTIONARIO

Nombre

Natalí Mosquera Asprilla

Sexo

Mujer

Edad

14 años

Preferencia sexual

Heterosexual

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

No tiene

Grupo étnico

Afrodescendiente del Chocó

Apodo

Nata

Naty

Fuera de Quibó le han dicho 'mi negra' y no le molesta, pero prefiere que lo haga gente muy de confianza

Estilo de vestir

Contemporáneo. Ropa sencilla, camisetas cortas, shorts, jeans cortos, tenis.

Le gustan los colores algo saturados y vivos

Le gusta peinarse de formas distintas cada cierto tiempo

Nivel emocional

Es emocionalmente frágil, muy sensible, es fácil para ella llorar.
Es ansiosa y esto la hace preocuparse con facilidad.

Nivel de estudios y nivel cultural

Está en 9° de uno de los mejores colegios públicos de Quibó. Tiene un buen nivel cultural, y está muy consciente de lo que pasa tanto en su ciudad como fuera de ella.

Ocupación y salario

Estudiante, no gana plata.

Localización/ones

Loma San judas, Quidó

Medio de transporte que utiliza

Bicicleta

Moto

Estado civil

Soltera

Hijos

No

Anlisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

Vive con su madre y sus dos hermanos.

Uno tiene 16 años y otro 12

Su padre vive al otro lado de la ciudad, casi no se ven, pero sí hablan mucho por celular y él responde por ellos económicamente.

Situación familiar actual

Sus padres se divorciaron cuando ella tenía 7 años

Su madre es profesora y su padre es administrador de un minimercado.

No ganan como personas 'ricas', pero ganan bien. Por lo cual Natalí tiene la esperanza de estudiar en una universidad privada si ahorran bien.

Mascotas

No tiene, pero no tiene nada en contra de los animales.

Partido político o ideología política

Tienen inclinaciones de derecha. Algunos miembros de su familia (tíos) siguen el 'Partido Gente de Bien'.

Némesis y por qué

Le cae mal Aura María, una chica del colegio, porque una vez le copió un examen importante y la metió en un problema.

También le cae mal Graciela, porque le coquetea a un muchacho que le gusta del barrio.

Principal interés

Honestamente, le interesa toda cosa en la que se involucra. Le gusta saber, conocer cosas, entender, aprender. Es muy abierta a todo y muy talentosa en otros aspectos lúdicos y artísticos, como pintar, dibujar. Es buena para organizar, diseñar.

Pero lo que más piensa es en tener el mejor promedio.

Vicios

No es un vicio, pero, al ser una persona ansiosa, está loca por tener todos sus deberes listos. No puede tener tareas pendientes, ni mal hechas. Es perfeccionista y exigente.

Debilidades

Es demasiado tímida, muy introvertida e incluso tiende a ser miedosa.

Y llora por todo

Estilo musical favorito / grupo favorito

Fan numero 1 de choquibtown.

Adora a Maluma, es su crush.

Tiende a gustarle la música urbana (dancehall, reggaeton, moombathon, la música popular brasileña) y también clásicos latinoamericanos (vallenato clásico, bachata, champeta clásica, rancheras, baladas, todo en español), solo música en español, y a veces inglés, porque le encanta aprender canciones y cantarlas a gritos.

El lugar que más le gusta visitar

Le gusta salir con sus amigos al parque La esmeralda, que queda cerca a su casa

Libro / película favorita y por qué

Crepusculo es su placer culposo, pero le gusta mucho.

También le gustan los juegos del hambre y divergente. Se leyó todos los libros y se vió las películas de las tres franquicias. Sin embargo, no se considera fan de eso, porque realmente solo se vió las películas una vez y vendió los libros. Cree que solo fue una etapa que vivió, porque perdió interés en eso y prefirió dedicarse a cosas que considera más importantes (estudiar, en su opinión) Aún así le gusta y no le sobra una buena charla sobre alguna de esas películas.

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Sus mejores amigas son amigas del barrio, Melania y Franzi. Las conoce desde que era muy niña.

Comida favorita y comida que odia

Le encanta el chorizo. La hamburguesa, la empanada, la pizza.

Le gusta demasiado el helado cremoso.

Le encantan platos típicos como el Sancocho de bravo

Odia algunas frutas y verduras como el brócoli, la acelga, la espinaca. El kiwi, el limón.

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

Es alérgica al chontaduro

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No consume drogas. Necesita escuchar música muy frecuentemente, para calmar la ansiedad.

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No tiene

Religión y religiosidad

Es católica, sigue las creencias más populares en Quibdó (como la alabanza a San Francisco de Asís)

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

Una vez que pillaron a un profesor y una profesora haciendo de las suyas en el colegio, ha sido un chisme que ella cuenta siempre que puede.

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Hasta el momento ha cumplido con ser la mejor estudiante de la clase

Quiere conseguir algún trabajo sencillo y ahorrar dinero para su universidad.

Y que sus hermanos hagan oficio, porque nunca aportan en nada

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Le da miedo no poder estudiar en alguna de las universidades que sueña.

Su mayor fuerza y su punto débil

Es muy buena memorizando cosas, y tiene muchos talentos. Es muy aplicada en materias como matemáticas, español, incluso maneja bien el inglés (es B1) y tiene muy buena pronunciación.

También tiene un muy buen estado físico. Está en el equipo de voleibol del colegio.

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Estudiando su maestría en una de las mejores universidades del país.

Con un novio muy atractivo y exitoso.

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

No tiene fantasías sexuales

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

No tiene aptitudes musicales, tampoco canta bien. Y, aunque sabe mover bien su cuerpo, no baila tan bien.

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

Una vez no estudió para un examen importante por ir a una fiesta para ver a un chico que le gustaba. La calificación de ese examen le bajó el promedio y se arrepiente de eso.

Clase social

Es estrato 1, pero es clase media (basándonos en el nivel económico de sus padres, podría vivir perfectamente en estrato 3)

Raza

Negra/Afro

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Izquierda

Autoestima

Tiene un poco de baja autoestima con relación a su peso y su altura, porque una vez se burlaron de que era muy alta y un poco rellenita. Actualmente ha bajado de peso, pero aún siente que la pueden señalar por cualquier cosa. También quiere tener la cara sin granos, le frustran.

Tiene en cuenta los estereotipos de belleza anglosajones, pero no tiene baja autoestima por su raza, le gusta su cabello y, aunque le gusta hacerse diferentes peinados, no le molesta para nada tenerlo suelto. Y también le encanta su color de piel y sus fenotipos (especialmente porque la gente que la conoce suele considerar que es linda, nunca le han dicho fea).

Vida sexual

Es virgen

Dio su primer beso a los 10 años.

No ha tenido novio, se ha besado con cinco muchachos.

-Etica/Moral

Es muy moral, al punto de ser algo sumisa, por querer obedecer las reglas. Pero en momentos extremos es capaz de romperlas cuando no está de acuerdo con un aspecto determinado, o quiere liberarse.

-Actitud frente a la vida

Es muy positiva, es inusual verla quejándose por vivir o por la situación del país (no significa que crea que todo está bien en el país, pero prefiere no pensar en eso y enfocarse en progresar por su cuenta)

-Habilidades

Memorización, responsabilidad, búsqueda de respuestas, es muy inteligente. Buen nivel de elasticidad, agilidad, velocidad, fuerza.

-Cualidades

Es tierna, amigable, positiva, disciplinada y responsable

-Defectos

Es muy tímida y miedosa y, de verdad, llora por todo

-Debilidades psicológicas y morales

Indagar en el divorcio de sus padres la afecta emocionalmente

Es muy ansiosa

Es sumisa en ocasiones

-Necesidades

Amor, cariño, amistad. Sostenimiento económico.

-I.Q.

-Referente de canción que la representa:

[ChocQuibTown - Nuqui](#)

8.1.6 SAMIR



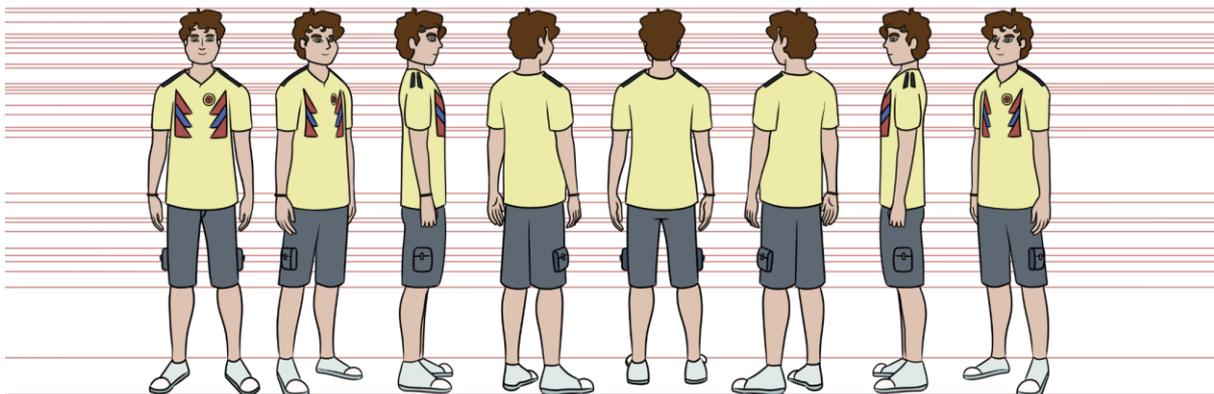
8.1.6.1 ASPECTO FÍSICO

15 años, hombre mestizo de tez clara, ojos color avellana, cabello castaño claro, rizado y corto.

Es semi-robusto y mide 1,75.

Suele usar camisetas o camisas manga corta, pantalonetas o bermudas. Tenis, sandalias o chancas.

Le gusta usar ropa de marca, pero no le importa si no.



8.1.6.2 PODER DEL AMULETO

Posee el 'Tunjo Poliglota'. Se lo compró a un vendedor en un local, con una gran suma de dinero, porque le aseguraban que era de oro real. Lo había comprado para regalárselo a la novia pero ella le terminó antes de que se lo diera. Lo quiso devolver y se enteró de que lo habían timado, porque aseguraron que realmente no era de oro. Sin saber qué hacer con él, prefirió usarlo todo el tiempo para no sentir que desperdició la plata. Y tal vez regalárselo a alguien especial algún día. Sin embargo, ahora es un símbolo valioso para él, porque le recuerda la primera vez

que lo discriminaron por su sexualidad. Un recuerdo que alguna vez fue doloroso, pero que le permite comparar cómo se sentía antes a cómo se siente ahora y ver lo mucho que ha progresado su amor por sí mismo. Aprecia el tunjo porque siente que ha crecido en él, ya que ha vivido muchas experiencias usándolo.

Nivel 1: Hablar con los animales

Nivel 2: Controlar a los animales

8.1.6.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.6.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Es un estudiante de 9° grado de un colegio privado, pero es muy mal estudiante.

Prefiere jugar videojuegos, fútbol y ver series.

Aún así es muy bueno en el cuidado de animales, ya que frecuenta ir a la finca de su padre y allá los cuida, por eso cree que le gustaría ser veterinario.

8.1.6.3.2 MIEDOS

Tiene miedo de que lo rechacen, juzguen o agredan por sus preferencias sexuales (es abiertamente bisexual), especialmente porque le gusta tener una vida social amplia.

También tiene miedo de perder el año y de que esto lo lleve a ser castigado de formas fuertes.

En la historia, su deseo es aportar al cambio de la mentalidad de las personas más conservadoras que encuentra en cada viaje. Porque quiere sentirse libre de ser como él desee sin tener miedo.

8.1.6.4 ASPECTOS SOCIALES

Vive en una casa de estrato 5 en el barrio 'Alto prado' en Barranquilla, Colombia, donde vive su madre y su gata. Y su padre tiene un apartamento de estrato 5 en el barrio 'El golf' Barranquilla, Colombia.

Sale mucho con sus amigos, y se ve con sus compañeros de clase de lunes a viernes.

8.1.6.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

Samir está enamorado de su ciudad, está muy apegado a los recuerdos que vive y aprecia a todas las personas que lo rodean. Aún así no suele estar de acuerdo con algunos aspectos de su cultura, en este caso son las actitudes machistas y homofóbicas que ha notado. Por ejemplo, le gustaría sentirse más cómodo a la hora de expresar que le gusta un hombre o incluso que tiene novio, y que esto no le afecte su amistad con los hombres, porque le gustan las cosas culturalmente masculinas. De igual manera le fastidian algunos estereotipos que tienen sobre la comunidad LGBT, porque no se identifica con muchos de estos.

A pesar de que ama el folklore de su región y se declara orgullosamente costeño.

Samir es la representación de una persona que se enfrenta a un entorno muy conservador, donde se encuentra inseguro. Es alguien que no está cómodo con determinados aspectos culturales de la costa que van en contra de su propia ideología (ya que es bisexual y apoya el feminismo). Pero que no trata de enfrentarlos de frente porque no quiere molestar a la gente que lo rodea.

8.1.6.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA

Yo soy feliz donde vivo, creo que no puedo pedir más. Creo que Colombia es justa con los que se esfuerzan bien y hacen el bien. Yo sé que hay mucha gente pobre por ahí, pero también he visto que es gente que se mete a vicios y no estudia. Aún así, creo que sí merecen que los ayuden, creo que es justo que se les dé un apoyo porque a algunas personas les queda más difícil salir adelante. Mi abuelo, por ejemplo, tuvo que esforzarse trabajando en su finca para que hoy día mi familia pudiera estar bien, yo creo que eso es algo que me han enseñado muy bien mis padres, a perseverar y no quejarme, porque el que se queja no da frutos. Por eso lo importante es no fijarse en lo del otro y más bien avanzar en lo de uno. Porque uno no logra nada quejándose de que el gobierno esto y lo otro, no; eso solo te va a estancar. Más bien trabaja y sal adelante. Que ayuden a los que puedan ayudar, porque le dicen a los que tienen plata que dejen algo pero no todos pueden tomarse esas libertades, todos tienen una familia que sostener.

Igual algo que me gusta de mi gente es que todos son muy generosos, uno sabe que va a encontrar mucha gente que lo ayude si necesita ayuda. La gente acá tiene mucha cultura. Yo sé que se habla todo el tiempo que de machismo, que de homofobia, que de la corrupción; y no niego que haya, porque entiendo lo que es vivir esas cosas; y yo creo que, hoy día, uno no debería salir con miedo a la calle por quien uno es ni por lo que uno tiene. Pero aún así creo que exageran cuando hablan de eso, al final la costa es una región muy bella, la mejor de Colombia, Colombia no es nada sin mi querida costa.

8.1.6.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.6.5.1 ENTORNO GENERAL

Tiempo: año 2017

Entorno general: Colombia

Ciudad: Barranquilla

Geografía: Barranquilla está localizada en el vértice nororiental del departamento del Atlántico, sobre la orilla occidental del río Magdalena, a 7,5 km de su desembocadura en el mar Caribe. Tiene una extensión de 154 km².

Clima: El clima de Barranquilla es de tipo tropical seco o *xeromegaterno tropical*, es decir, correspondiente a una vegetación propia de la sequedad y bajo altas temperaturas. La temperatura promedio es de 27,4 °C.

Idiosincrasia: En la ciudad se desarrolla, durante todo el año, una interesante actividad cultural, cuya muestra más representativa es el carnaval de Barranquilla, una de las fiestas populares más célebres de Colombia.

Barranquilla es sede de diversos eventos culturales como muestras artísticas, exposiciones, talleres literarios, conversatorios filosóficos, piezas de teatro, jornadas de poesía, danzas, exposiciones, conciertos y festivales, como el Festival de Orquestas en el marco del Carnaval y Barranquijazz.

8.1.6.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

El apartamento de su padre es por el barrio de 'El golf', ubicado al norte de Barranquilla y caracterizado por sus altos y lujosos edificios.



Su madre vive en el barrio de 'Alto prado', otro barrio exclusivo de la ciudad, similar a el golf, pero con un ambiente más colorido.



8.1.6.5.3 ENTORNO PERSONAL

Sus lugares más personales son la casa de su madre, donde se queda de lunes a viernes y el apartamento de su padre (donde se queda los fines de semana).

8.1.6.5.4 ENTORNO ÍNTIMO

Su lugar más íntimo es su cuarto en casa de su madre, donde tiene casi todas sus cosas. En el cuarto de la casa de su papá solo lleva lo necesario porque se queda menos días y suele estar afuera los fines de semana.

8.1.6.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO

Se siente liberado en el campo de fútbol, incluso si entrena solo. Jugar es su tiempo para escapar de sus preocupaciones y, además, elevar sus niveles de adrenalina.

8.1.6.6 PAPEL EN LA SERIE

Es el personaje más tranquilo, en ocasiones cumple el papel de mediador, donde logra hacer que quienes tienen discrepancias lleguen a un acuerdo.

En su arco dramático, él es una persona que ya aprendió a defender lo que le parece importante y dar la cara cuando lo necesita, en contraste a cuando era más joven, cuando era muy sumiso ante los demás debido al temor a ser rechazado o agredido. Pero aún tiene que aprender a respetar las visiones de los demás y no sentirse atacado por todo. Está en una etapa en la que está descubriendo su identidad y, al ser de una comunidad marginada, tendrá momentos en los que ciegamente pensará que es víctima cuando no lo es. Este proceso, que es totalmente natural, es algo que evidenciará Samir en la serie.

Por otro lado, podrá cuestionar qué aspectos defiende de su propia cultura y cuáles no, descubriendo así, que no estar de acuerdo con todos los parámetros culturales no significa que no ames la cultura con la que creciste.

8.1.6.7 CUESTIONARIO

Nombre

Samir Mejía Medina

Sexo

Hombre

Edad

15 años

Preferencia sexual

Bisexual

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

No tiene

Grupo étnico

Mestizo

Apodo

Sam

Sami

Estilo de vestir

Contemporáneo. Camisetas cortas, jeans, bermudas, pantalonetas, tenis. Ropa deportiva.

Siempre se pone la camiseta de la selección cuando hay partido... y a veces también se la pone cuando no.

Nivel emocional

Tiende a estar de buen humor, aunque a veces se deprime, pero finge estar de buen humor

Nivel de estudios y nivel cultural

Está en 9° de uno de los mejores colegios privados de Barranquilla. Es mal estudiante pero tiene un buen nivel cultural.

Ocupación y salario

Estudiante, a veces ayuda al papá en el trabajo y él le paga.

Localización/ones

Alto prado, Barranquilla

Medio de transporte que utiliza

Carro (lo llevan sus padres, pero sabe manejar)

También sabe manejar moto

Uber

A veces le gusta usar transporte público

Estado civil

Soltero (tiene novio)

Hijos

No

Anlisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

Sus padres están divorciados

Entre semana vive con su mamá y con su papá los fines de semana

Situación familiar actual

Su madre es la presidenta de una compañía de ropa exitosa en el país
Y su padre es gerente de un banco

Mascotas

Aunque le gustan los animales, cree que las mascotas son una carga. Esta opinión le llega al ver que es necesario estar tan pendiente de los animales de la finca de su padre.

Además, tiene una relación de amor y odio con los animales debido a un trauma de la niñez. Explícitamente los ama y tiene intenciones de amarlos, pero tiene un resentimiento porque cuando era niño intentó montarse a una cabra y esta lo arrastró por varios metros hasta caer en un charco de lodo. Dejándole graves heridas de las cuales aún tiene unas pocas cicatrices.

Por eso actúa un poco a la defensiva con los animales, a pesar de que sabe que fue una tontería y que no era culpa de la cabra.

Partido político o ideología política

Tienen inclinaciones de derecha, pero realmente está en contra de muchas cosas, al ser parte de la comunidad lgbt. Sus padres y algunos miembros de su familia (tíos) apoyan el partido de 'Gente de Bien'.

Némesis y por qué

Por un tiempo tuvo problemas con compañeros del colegio, por su sexualidad. Pero es bueno peleando, por lo que se ganó el respeto de los demás. Aunque sabe que algunos hablan mal de él a sus espaldas.

No tiene un enemigo específico. Aunque su exnovia busca hacerlo quedar mal, porque le ofendió enterarse que es bisexual.

Principal interés

Es el mejor futbolista del colegio, lleva jugando fútbol desde que aprendió a correr. Es lo que más piensa todo el día, todos los días.

Vicios

No tiene vicios. Recurre a la masturbación de vez en cuando, pero no abusa.

Debilidades

No es disciplinado en lo que no le importa, es egoísta en ese sentido.

Estilo musical favorito / grupo favorito

Le gusta el vallenato, la salsa y el merengue.

Pero también escucha todo lo que es popular en el momento.

El lugar que más le gusta visitar

El campo de fútbol, donde entrena

Libro / película favorita y por qué

Le gusta rápido y furioso, los avengers y también ve mucho las películas de disney y pixar.

No le gusta leer

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Su mejor amigo es Leonardo, un amigo del colegio, de quien es amigo desde que tiene 7 años. Fue quien más lo apoyó cuando todos en el colegio enteraron de que es bisexual y hoy día sigue siendo el que más lo defiende cuando tiene problemas relacionados a su sexualidad.

También es muy cercano a Daniela, otra amiga del colegio que también lo apoyó cuando todos se enteraron de su sexualidad.

Comida favorita y comida que odia

Le gusta todo tipo de comida.

Prefiere comer saludablemente, pero no le parece mal comer pizza, hamburguesa, empanada, y comida chatarra de vez en cuando.

Le gusta todo tipo de frutas

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

Es alérgico al moho

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No consume drogas.

Sí ha consumido alcohol, pero no toma frecuentemente, solo en fiestas con sus amigos.

A veces se masturba cuando está muy deprimido para subir sus niveles de dopamina.

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No tiene

Religión y religiosidad

Es agnóstico, pero su familia es católica

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

Cree que una vez se le apareció el diablo en la noche

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Ha quedado en la liga intercolegial de fútbol del atlántico, muy prestigiada en el departamento.

Quiere volverse un jugador de fútbol profesional

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Puede defenderse de todo, pero sí le tiene miedo a la homofobia y que esto no le permita llegar a donde quiere llegar.

Su mayor fuerza y su punto débil

Es el mejor jugador de fútbol del colegio, pero también es muy bueno en todo tipo de deportes y actividades físicas (también es muy bueno peleando porque ha tomado clases de judo). Por eso en el colegio lo respetan y es popular pese a ser abiertamente bisexual.

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Siendo parte del junior o, pensando más ambiciosamente, del Real Madrid.

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

No está de acuerdo con los tríos, pero sí le genera curiosidad, e incluso deseo, tener un trío con una mujer y un hombre. Es prácticamente su placer culposo.

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

No toca instrumentos, sabe bailar bien.

Es bueno con el inglés, habla con acento latino, pero se defiende al hablar.

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

A los 13 años se masturbó por primera vez e inició la búsqueda de su identidad sexual, se sentía culpable por tener pensamientos homosexuales, pero no por sus pensamientos heterosexuales. Sin embargo, desde que cumplió los 15 años se empoderó de su identidad sexual y se siente bien con sus gustos.

Pero, sabe que es un tema que les molesta a sus padres, aunque estos lo acepten como es, por lo cual trata de ser muy reservado con eso.

Clase social

Clase alta (estrato 5-6)

Raza

Blanco-mestizo

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Derecha, porque no sabe de política y su familia es de derecha

Autoestima

Tiene muy buena autoestima.

Vida sexual

Es virgen

Tuvo una novia a los 12 años y terminaron cuando cumplió 14. Terminaron porque él le dijo que era bisexual, pero no en el momento exacto de cuando él le dijo, sino más adelante. Cuando se lo dijo la relación empezó a decaer. Ella le terminó un mes después de que él le dijera, después de hacerle creer que las cosas estaban bien y que ella lo aceptaba como era.

-Ética/Moral

Tiene una visión muy moral y respetuosa, le gusta seguir la ley, pero su ética es diferente a la común en el aspecto de la sexualidad. Ve la bisexualidad como lo más normal del mundo, pero sabe que los demás no lo consideran así. La bisexualidad es la única cosa que él apoyaría aún si fuera ilegal.

-Actitud frente a la vida

Es optimista, muy animado y siempre busca el lado bueno.

Especialmente porque no le gusta sentirse vulnerable, no se siente seguro expresando su tristeza, tal vez porque le enseñaron desde muy niño que no debía llorar.

-Habilidades

Excelente desempeño en los deportes.

Habilidades de judo y creatividad en las peleas físicas.

-Cualidades

Es muy respetuoso, se considera de mente abierta, es muy empático.

No es resentido, perdona con facilidad, le gusta hacer sentir bien a los demás

No es conflictivo, si alguien quiere tomar el liderazgo él no se opone. Prefiere que los demás estén bien antes que él.

Cuando asume ser líder, es muy buen líder.

Es bueno con el trabajo en equipo en general.

-Defectos

No es muy de mente abierta, pese a ser bisexual. Cree que tiene razón en todo y le es difícil dar la razón a los demás. No significa que no haga caso a lo que dicen los demás cuando no está de acuerdo. Respeta otras opiniones y sigue instrucciones aunque no las considere correctas. Pero siempre cree que él es el que está en lo correcto.

Es un defecto que mienta sobre su estado de ánimo y oculte su tristeza.

Es vago con lo que no le interesa.

-Debilidades psicológicas y morales

Ocultar sus sentimientos “negativos” (tristeza, rabia, preocupación, ansiedad).
Algunos momentos es depresivo

-Necesidades

Amor, cariño, amistad, comprensión, aceptación, libertad de expresión.

-I.Q.

-Referente de canción que lo representa:

[Peter Manjarrés - El rey de las mujeres](#)

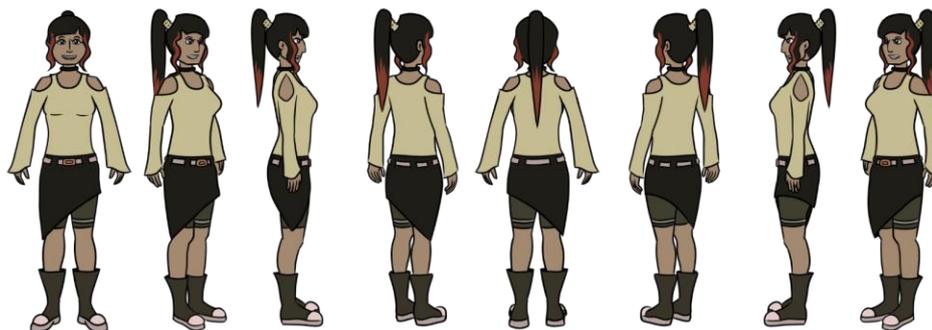
8.1.7 VANE



8.1.7.1 ASPECTO FÍSICO

14 años, mujer mestiza de tes morena con ascendencia indígena, cabello negro, largo ondulado (pero se lo suele alisar). Ojos negros. Le gusta usar faldas, botas negras o zapatos converse; blusas o camisetas con mangas largas muy estilizadas. Le gusta la ropa de marca o que parezca de marca. Es delgada y mide 1,60.





8.1.7.2 PODER DEL AMULETO

Posee el 'Anillo del engaño'. Se lo regaló su papá cuando cumplió 12 años.

Nivel 1: Generar todo tipo de ilusión óptica

Nivel 2: Convertir en reales sus ilusiones, hasta que ella quiera revertirlo.

Emoción que lo activa: empatía (primero piensan que es alegría)

8.1.7.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS

8.1.7.3.1 CONOCIMIENTOS E INTERESES

Es estudiante de 9°. Ha tenido una buena formación académica, aunque no la mejor, porque se dedica mucho tiempo a ver series, escuchar música e interactuar en redes sociales.

Le encanta la tecnología y la modernidad, siempre sueña con tener las últimas versiones de todo, aunque no suele tenerlas.

Adora la cultura japonesa (lo que conoce de ella), el anime y la música oriental contemporánea. Es muy buena para bailar y cantar y sabe bien memorizar cosas. También le gusta la cultura geek y jugar videojuegos.

8.1.7.3.2 MIEDOS

Tiene miedo de salir de su zona de confort, al mismo tiempo tiene miedo de que no la acepten por sus gustos culturales.

En la historia su motivación es formar su identidad con libertad.

En las aventuras podemos ver cómo a ella le gusta vivir las experiencias como si fueran divertidas, independientemente de la situación, ya que quiere aprovechar el poder viajar por Colombia cuando quiera.

8.1.7.4 ASPECTOS SOCIALES

Vive en una casa de estrato 4 en el barrio 'bosques de Morelia' en Villavicencio, con su padre y su perrito.

Se ve con sus compañeros de clase en horarios de colegio, pero también la visitan mucho sus amigas del colegio a la casa.

8.1.7.4.1 POSICIÓN POLÍTICA

La importancia de Vanessa como personaje, es similar a la de Samir, de sentirse ajena a la cultura local, pero en este caso es por su preferencia e inclinación por las culturas externas a Colombia, ella es la representación de una persona que prefiere vivir en otros entornos y no se siente bien en su propio país. En su caso, ella se identifica con la cultura oriental, especialmente la japonesa, y no está tan apegada a los comportamientos de la gente que vive a su alrededor.

8.1.7.4.2 DESCRIBIRÍA A COLOMBIA DE ESTA MANERA

“Yo voy a ser honesta, creo que Colombia necesita mejorar demasiado, osea, no es que esté del todo mal, la gente es chevere, animada, sí hay educación, la diversidad es hermosa, toda la naturaleza y la comida, los platos típicos y eso. Pero todas sabemos que hay mucha violencia, osea, en la misma capital una sabe que no se puede andar tranquila en la calle, sin miedo a que la atraquen, o que la acosen. Además, Colombia está llena de corrupción. Uno no sabe en qué lado hay más corrupción, pero la hay. Yo siento que Colombia debería seguir los pasos de otros países como Japón, allá son muy disciplinados y respetuosos, es por eso que les va tan bien en la economía. Por eso quiero vivir allá, cuando me gradúe del colegio voy a estudiar en una universidad por allá. No sé cómo, pero de que lo hago, lo hago. Además allá hay más oportunidades. Si tú quieres por ejemplo trabajar en el arte, allá en Japón te puede ir mejor que en Colombia, porque acá a nadie le importa el arte, los artistas aquí son pobres ¿sí me entiendes? Allá hay una industria más fuerte del arte ¿Cuánta gente no adora el cine japonés, o la música japonesa o el anime? Eso es lo que Colombia necesita, pero le falta progreso.”

8.1.7.5 ESPACIOS Y ENTORNOS FAMILIARES

8.1.7.5.1 ENTORNO GENERAL

Tiempo: año 2017

Entorno general: Colombia

Ciudad: Villavicencio

Geografía: Topográficamente se distinguen dos regiones: una montañosa ubicada al occidente y noroccidente, formada por el costado de la Cordillera Oriental; la otra, una planicie inclinada ligeramente hacia el oriente y el nororiente, corresponde al piedemonte de la cordillera, bordeada al norte por el río Guatiquía. En la parte central de esta planicie cruzan los ríos Ocoa y Negro, además de numerosos caños y afluentes menores.

Clima: clima monzónico, la ciudad tiene un clima cálido con temperaturas desde la mínima 20°C, hasta la máxima 39°C

Idiosincrasia: Villavicencio hace parte de la región de los Llanos Orientales de Colombia la condición de tierra de inmigrantes; desde su fundación hasta la actualidad, gentes provenientes del interior del país y de las costas han buscado y encontrado en la ciudad las condiciones y la receptividad para establecerse; al mismo tiempo, han contribuido a forjar una cultura mestiza en la que, sin embargo luchan por imponerse una relación más sólida con la región, un lazo de identidad con la cultura llanera. La mamona, el pan de arroz, el coleo, las peleas de gallos, el joropo, la danza, las leyendas, el mito, el renovado y popularizado uso del poncho, entre otros viven actualmente una lucha para no desaparecer ante el empuje de la vida urbana o moderna. El folclore está compuesto por las costumbres tradicionales del pueblo.

8.1.7.5.2 ENTORNO PÚBLICO: BARRIO

Vive en ‘bosques de morelia’, un hermoso barrio con conjuntos cerrados conformados por grandes casas rodeadas por verdes arbustos. Es una zona muy agradable de la ciudad.



8.1.7.5.3 ENTORNO PERSONAL

Vive en una casa de tres pisos, con 4 habitaciones. El primer piso es el piso familiar, donde tiene la sala, el comedor, un pequeño patio y la cocina. El segundo piso es el piso de Vane, donde ella tiene su cuarto, su baño y un cuarto para su perro. El tercer piso es el piso del papá, donde él tiene su cuarto con su baño y una biblioteca.

8.1.7.5.4 ENTORNO ÍNTIMO

Todo el segundo piso de su casa es su lugar más íntimo.

8.1.7.5.5 ENTORNO PSICOLÓGICO

Su lugar psicológico no es un lugar tangible. Es el internet. En el internet ella tiende a abrirse más psicológicamente y se siente más cómoda interactuando por este medio.

8.1.7.6 CUESTIONARIO

Nombre

Vanessa Ruiz López

Sexo

Mujer

Edad

14 años

Preferencia sexual

Heterosexual (bi-curiosa)

Implantes de personaje: ¿Gafas? ¿Bastón? Etc...

No tiene

Grupo étnico

Mestiza

Apodo

Vane

Estilo de vestir

Le gusta la ropa "exótica", poco usual para usar. Estilos "chic", o similares a las idols de k-pop. Botas negras, shorts, gargantillas, etc.

Nivel emocional

Es muy animada y positiva. Le gusta motivar a los demás.

Nivel de estudios y nivel cultural

Está en 9º, en un colegio privado. Es una estudiante regular, pero tiene un buen nivel cultural. También conoce un poco de otras culturas, como la japonesa y la coreana.

Ocupación y salario

Estudiante, no tiene salario. El papá le da plata cada vez que pide.

Localización/ones

Bosques de Morelia, Villavicencio.

Medio de transporte que utiliza

Carro
Taxi
Uber

Estado civil

Soltera (tiene novio)

Hijos

No

Anlisis de la familia de procedencia y otros familiares importantes

Vive con su padre.

Su madre murió de cáncer cuando ella tenía 2 años.

Situación familiar actual

Su padre es un doctor.

Tienen muy buen sostenimiento económico, considerando que ella es hija única.

Vane es muy mimada y su padre muy sobreprotector. Sin embargo, él trata de ser muy comprensivo con ella.

Mascotas

Tiene un perrito, un pinscher.

Partido político o ideología política

Centrista

Némesis y por qué

Hay unos muchachos en su barrio que les hacen bullying a ella y a sus amigas porque les gusta bailar k-pop en plena calle.

Principal interés

Quiere viajar a japon y a corea algún día.

Le encanta el anime, el k-pop y los dramas coreanos y chinos.

Vicios

Es adicta a ver series y jugar 'Luchitas'

Debilidades

Sus adicciones.

Estilo musical favorito / grupo favorito

Adora el k-pop y la música japonesa.

El lugar que más le gusta visitar

Su cuarto

El parque fundadores, donde hacen eventos de k-pop los fines de semana

Libro / película favorita y por qué

Le encanta el viaje de Chihiro, cada vez que la ve encuentra algo nuevo

Mejor amigo. ¿Por qué y cómo lo conoció?

Sus mejores amigas son Lisa y Ángela, dos miembros de la comunidad de k-pop villavicencio con quienes comparte sus gustos y se reúne para pasar el rato

Comida favorita y comida que odia

Adora el ramen, el curry, la pasta con albóndigas

No le gusta la cebolla

Alergias o handicaps ¿Qué, por qué y desde cuándo?

Es alérgica al pelo de gato

Drogas o dependencias ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No consume drogas ni alcohol

Antecedentes criminales ¿Qué, por qué, desde cuándo?

No tiene

Religión y religiosidad

Le gustan las corrientes budistas, pero tampoco sabe mucho del tema.

El papa es agnóstico

Qué es lo más raro o lo más peculiar que le ha pasado en la vida

Cree que conoció a alguien que tenía superpoderes, porque esta persona aparecía de la nada, como si se pudiera hacer invisible. Y había visto flotar cosas.

Objetivo personal ya cumplido y objetivo por cumplir

Ya ha comprado la colección completa de muñecos de shingeki no kyōjin

Quiere ir de visita a Japón cuando cumpla 15 años

Lo que le da más miedo en la vida y por qué

Que la atraquen, porque ha escuchado de gente que muere porque la atracan

Su mayor fuerza y su punto débil

Su mayor fuerza está en su energía, es muy buena para motivar a los demás.

Tiene buena resistencia, porque está acostumbrada a bailar por horas. También tiene buen sentido del ritmo y buena agilidad.

No tiene fuerza física y ser bajita también es un problema para ella

Cómo se ve a sí mismo dentro de diez años

Se ve estudiando algo de la rama de las artes en Japón.

Fantasía sexual en concreto, si la tiene

Fantasea con sus personajes de anime masculinos favoritos... y una que otra vez con sus personajes femeninos favoritos también.

¿Inclinación musical? ¿Toca algún instrumento? ¿Algún otro talento especial?

Ha producido música digital, pero aún no es muy buena con eso. Lo hace más que todo para experimentar y divertirse

Su mayor remordimiento o algo que lamenta haber hecho en la vida

No conocer a su madre, pues murió cuando era muy pequeña

Clase social

Clase media/alta (estrato 4)

Raza

Mestiza de tes morena.

Nacionalidad

Colombiana

Filiación política

Centro

Autoestima

Tiene baja autoestima por su estatura y su color de piel, ya que quiere ser pálida como las muñecas del anime o las idols de k-pop. Compra cremas blanqueadoras pero no le sirven mucho, por lo cual se frustra. También quiere operarse la nariz y tenerla más pequeña. Y a veces le gusta usar lentes de contacto porque le parecen aburridos sus ojos negros.

Pero, trata de fingir que no tiene ningún problema. Nunca ha escuchado a nadie decir que su tono de piel es lindo y eso la hace sentir muy insegura y, como solo ve cosas de Asia, no ha tenido nuevas percepciones sobre su tono de piel y su ascendencia racial.

Vida sexual

Es virgen

-Etica/Moral

Es muy moral, siempre piensa en el bien de todos.

-Actitud frente a la vida

Es demasiado optimista. Muy animada y motivadora.

El problema es que también busca forzar a los demás a estar felices, porque cree que estar triste está mal, entonces si ve a alguien triste o serio junto a ella, cree que esta persona está arruinando el ambiente y va a hacer lo posible para hacer que su estado de ánimo mejore.

-Habilidades

Habla un poco de japonés y coreano. Es demasiado ingeniosa, su mayor habilidad es su creatividad y la forma en la que evade problemas.

-Cualidades

Es muy divertida, amigable, positiva, cariñosa, tierna

-Defectos

Es indiferente a las cosas que la sacan de su zona de confort. Por ejemplo, no le gusta hablar de cosas como racismo porque sabe que esto puede herir sus sentimientos.

-Debilidades psicológicas y morales

Inseguridad (que oculta en su actitud extrovertida).

-Necesidades

Apoyo, amor, cariño, amistad, que la hagan sentir especial.

-Referente de canción que la representa:

[Crayon Pop - Doo Doom Chit](#)

8.2 PERSONAJES ANTAGÓNICOS

8.2.1 EL DIABLO



(Su diseño está basado en la estata de Florentino y el diablo ubicada en el parques de La Malocas, Villavicencio, Meta)



Sebastián Pérez de Bastidas es un hombre español que nació en 1467. A sus 22 años fue arrestado por asalto y extorsión. A sus 25 años llegó a América del sur con las tripulaciones de Cristóbal Colón. Le fue designado capturar indígenas, pero durante su labor encontró un amuleto que le permitía escupir fuego a ligeras cantidades. Sebastián lo utilizó para asesinar a sus compañeros y escapar.

Sebastian se obsesionó con el poder de su amuleto y se dedicó a buscar más amuletos. Vivía en contrabando, porque lo perseguía la ley y si lo encontraban lo ejecutaban; aunque pudiera escupir fuego, una buena cantidad de hombres podría matarlo fácilmente.

Cuando cumple 35 años, en 1502, encuentra el talismán de las almas y el amuleto del negociante. Que son los que le ayudaron a tener más poder sobre las personas, porque fue ganando almas con las que podía manipular a otras personas y conseguir cosas que quisiera. A sus 50 años encontró el tunjo taurino.

Usando el tunjo taurino fue que empezó a mutar, porque abusaba de su poder, en muchas ocasiones tenía que estar convertido en todo por semanas y, finalmente su cuerpo empezó a convertirse en el de un toro. Fue en una ocasión de emergencia en la que abusó del talismán de las almas cuando se convirtió en mutante por completo y dejó de alimentarse de comida, ya su cuerpo humano no funcionaba igualmente.

El diablo es un hombre muy poderoso, pero no es omnipotente. Si bien puede utilizar un número limitado de almas que va recolectando cada que hace tratos con el amuleto del negociante, ese control de almas a veces falla, las almas no siempre le hacen caso. Además, aunque tenga un enorme cuerpo de minotauro de tres metros, se puede romper los huesos y puede sangrar. Esto no le afecta la vida, pero sí afecta su rendimiento; siente dolor como cualquier humano; por lo cual cuando está herido necesita recuperarse físicamente.

Por siglos, Sebastian había estado buscando más amuletos. Consiguiendo unos, perdiendo otros, ganando aliados, siendo traicionado, etc. En todo ese tiempo, Sebastián había cambiado su percepción de la vida, ya no quiere ser poderoso, extraña su forma humana y vivir de los placeres humanos como un humano. Sin embargo, Sebastián no puede morir aunque quisiera, porque su cuerpo se alimenta de lo mismo que se alimentan las almas de su amuleto: malas energías. Esto significa que Sebastián se alimenta cada vez que hay problemas en la naturaleza.

Al ver que era muy poco posible para él encontrar lugares en Colombia sin malas energías, Sebastián concluyó que el país era un desastre. Y él sabía por qué.

Como había tenido que hacer tratos con personas pobres, viendo la desesperación de estas personas por salir de esta situación; había tenido que recorrer el país y vivir cerca a lugares con mayores índices de pobreza; y había tenido también que ayudar a criminales, cosa de la que más se arrepiente; conocía el dolor que vivían las personas en el país. Además, conocía a los españoles que viajaron con él, que eran en su mayoría criminales como él. Había visto las injusticias en la conquista, la muerte, la represión, el racismo, todo esto lo conocía y no podía evitar pensar en que él hizo parte de todo ello. Sebastián estaba arrepentido de la existencia de Colombia.

En el año 1872, Sebastián escuchó por primera vez acerca del amuleto del tiempo. Según entendió, este amuleto le permitiría viajar al pasado y cambiar los sucesos que sucedían. También entendió que viajando al pasado todo en el futuro dejaría de existir y que volvería a tener su cuerpo humano. Aún así, Sebastián no quería volver a España, porque también tenía una vida de pobreza antes de ser criminal. Por lo cual, Sebastián considera que él puede utilizar el poder del amuleto para cambiar la historia de la conquista, siendo él un líder absoluto y gobernar como a él le parece correcto. Sebastián estaba muy encerrado en pensar en un pasado utópico, porque estaba demasiado traumatizado con todo lo que había vivido.

El diablo vive una dualidad entre ser cruel e inmoral y querer ser bueno y ayudar. Está acostumbrado a actuar con maldad, pero también suele tener buenas intenciones. Vive con una mentalidad hipócrita, principalmente porque se ve obligado a vivir así. Ya que necesita de las malas energías para vivir y, principalmente, porque quiere hacer todo lo posible para cumplir su objetivo de regresar al pasado. Tiene una mentalidad en la que cree que hacer el mal se justifica por sus buenas intenciones. En momentos no aguanta su situación y tener que hacer daño a las personas. Incluso, en 1868 le regaló el amuleto de las almas a Samuel Puyana porque ya no aguantaba cargar con las almas en pena. Sin embargo, descubrió que aún con deshacerse de las almas tenía que seguir alimentándose de malas energías, porque ya su cuerpo tenía esa necesidad. De todos modos, Sebastian suele buscar a Samuel Puyana cuando va a hacer un trato con el amuleto del negociante.

Lleva 145 años buscando el amuleto del tiempo. En 1950 le robó la brújula mágica a Nemequene. Esta brújula le indicaba cuatro puntos y una 'x'. Sebastián aprendió con el tiempo que la x indicaba la posición en la que estaba la brújula y supuso que en uno de los cuatro puntos estaba el amuleto. Por lo cual viaja constantemente a cada uno de los puntos en busca del amuleto. En uno de los puntos, que ubica Yondó, en Antioquia, logró formar un pequeño grupo armado ilegal para buscar el amuleto. En los otros tres puntos no ha tenido la misma suerte y solo puede merodear por los pueblos buscando los amuletos. A veces trata de hacer daños de infraestructura, pero no se arriesga a llamar la atención porque si lo descubren pueden hacerle daño. Ya que no es un ser omnipotente, pese a ser poderoso.

8.2.2 EL MOHÁN

Alberto, es un político del partido de derecha que busca subirse al poder. Desde sus 20 años ha emprendido la búsqueda del tesoro que oculta su ancestro Simón. Encontró el segundo amuleto del tiempo en una vieja casa de la familia y lo ha utilizado para ganar poder en su partido político, conseguir amuletos y aumentar su riqueza. Seduce a lavanderas y las lleva a una cueva donde guarda su tesoro para transformarlas en piezas de oro a



través de la inseminación, gracias a un poder que posee por un amuleto.

Alberto ya no se presenta en los ríos para cazar mujeres porque tiene suficiente riqueza en su tesoro, pero usa su poder para manipular enemigos o personas que descubren de la magia.

Él mismo creó su propio mito para justificar las desapariciones y asesinatos que ha cometido a lo largo de la historia, porque las personas se preocupaban menos cuando alguien desaparecía por causa del Mohán. También inventó que el Mohan guardó tesoros indígenas para preservar la

historia, porque realmente los tiene para favorecerse en el futuro. Incluso en el mismo 2018 su estrategia funciona en sectores, y personas son indiferentes a asesinatos y desapariciones en ciertos pueblos.

Cuando activa sus poderes toma forma de mutante; su cabellera y su barba crecen, sus ojos se vuelven rojos brillantes y sus manos se vuelven garras.

Amuletos y poderes

1. Convierte en oro a las mujeres que insemina
2. Cambia de forma
3. Crear tormentas, inundaciones y tempestades
4. Con su mirada puede inmovilizar a la gente mientras lo miran (puede evitarse si la persona lucha), gracias a esto también gana respeto para subir en la política
5. Viajar en el tiempo (ya no utiliza el amuleto para viajar en el tiempo como tal, sino para crear clones temporales que lo ayuden a atacar enemigos o incluso tener su propio ejército temporal para hacer lo que quiera)



8.2.3 LA MUELONA

Maria Antonia Caballero es una española, de origen gitano, traída desde España en 1492. A sus 30 años encontró una parte del tesoro, donde se llevó dos amuletos. Uno le permitía lucir de la edad que desee, y otro le permitía ganar los años de vida de las personas que se comiera. Se convirtió en una canibal inmortal que utilizaba su belleza para beneficiarse. Trabajaba como medium pero

también colaboraba la trata de mujeres jóvenes a contrabando. También arruinaba matrimonios por manipular a los hombres para que la beneficiaran económicamente.

Llegó un punto en el que su casa estaba llena de cadáveres que no se acabó de comer, y esta empezó a emitir un olor putrefacto que se sentía desde afuera. Esto la obligó a desplazarse y tener más cuidado a la hora de comer humanos. Por esto prefiere comete su canibalismo en zonas rurales, bosques o lugares recónditos.

En 1980 Alberto Cortés, viajando por el tiempo, la busca y le propone ayudarla a tener poder y dinero si se une a su grupo, y termina ayudándola a subir al poder, entrar a universidades reconocidas y ocultar su pasado, para en 1993 ser abiertamente una política del partido de él, quien en contrabando también se encarga de asesinar testigos y enemigos que ponen en riesgo al partido.

Amuletos y poderes:

1. Cambiar la apariencia de su edad
2. Ganar los años de vida de las personas que devore.

8.2.4 LA PATASOLA



Fue una mujer que le fue infiel a su marido con el jefe de su marido. Su amante le regaló una vez un collar de oro, este era un amuleto que le permitía a ella convertirse en animales, pero que nunca usó, porque desconocía del poder. Lo usaba sin saberlo mientras tenía sexo con su amante, ya que por la excitación su energía alteraba el estado del amuleto, dándole en ocasiones garras con las que podía rasguñar la espalda de su amante, o haciéndola tener comportamientos animales, con los cuales lo maltrataba, cosa que a él le gustaba.

Cuando los encontró en el acto de infidelidad, el marido le cortó la cabeza al patrón y a ella le cortó la pierna antes de salir de la casa y quemarla. Sin embargo, como ella llevaba consigo el collar mágico, la rabia, la adrenalina y el resentimiento le permitieron mutar con su poder, transformándose así en una bestia antropomorfa, resultado de la combinación entre varios animales, aún manteniendo su figura esbelta. La mujer logró escapar del incendio a tiempo y buscó a su marido para asesinarlo. Sin embargo, no lo encontró. Por lo cual se dedicó a asesinar hombres con el mismo machete que usó su marido, cortándoles la pierna y dejándolos morir desangrados.

Amuletos y poderes:

1. Combinaciones de animales en su apariencia (Ojos de tigre, Pezuña como pata, Colmillos y garras). Tiene la agilidad de un tigre y la fuerza de un toro.

Lugar: Armero, Tolima

Capítulo: 20

Tema episodio: Los prejuicios como resultado de la desigualdad



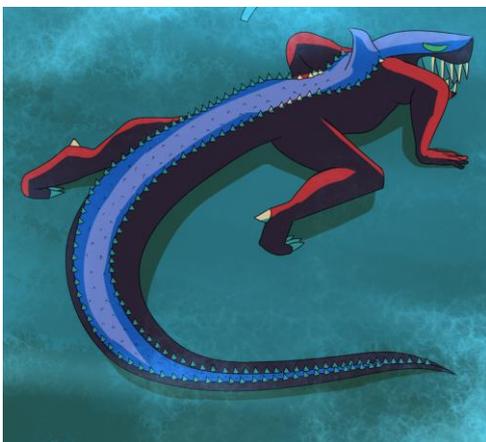
8.2.5 EL SOMBRERÓN

Es jefe del sector contrabandista armado del grupo criminal. Tiene dos amuletos: un amuleto en su sombrero que transporta a quienes tienen contacto con él a una dimensión perdida; y otro con el que convoca el demonio de un caballo en el que se transporta y a dos perros que lo resguardan y le ayudan a alcanzar a sus víctimas.

Hace mucho ruido cuando comete sus crímenes, pero no le importa, ya que todos le tienen miedo por ser un ser mitológico. Además de sus poderes, es muy buen luchador y maneja bien las armas, sin embargo prefiere asesinar con su sombrero, porque así no deja rastro de sus víctimas.

Amuletos y poderes:

1. Pasar víctimas a otra dimensión
2. Invocar a su caballo y perros demonio.



8.2.6 EL RIBEREÑO

Es el comandante de un pelotón del ejército que también es parte del grupo corrupto mágico, es cabeza de procesos de falsos positivos y se encarga de asesinar personas que perjudican al grupo corrupto, atacándolos con su forma mutante, que es una combinación entre un caimán y un tiburón.

Amuletos y poderes:

1. Convertirse en una combinación entre tiburón y caimán.

8.3 PERSONAJES SECUNDARIOS

8.3.1 EL HOJARASQUÍN DEL MONTE



Nemequene fue un indigena de la comunidad muisca que emprendió un viaje en contrabando para encontrar el amuleto del tiempo luego de haber traicionado a su propia comunidad al desobedecer al Cacique. Su poder consiste en manejar el crecimiento de las plantas a su gusto. Pero abusó mucho de su poder y se terminó convirtiendo en un enorme árbol.

Él es quien les encomienda la misión a los chicos, con el fin de engañarlos y tomar el amuleto del tiempo para su poder, y así

poder regresar al pasado para evitar que lleguen los conquistadores españoles a América. Lo que él no sabe es que su yo del futuro, quien viajó al pasado, es quien inventó la misión de encontrar el amuleto del tiempo, con la ayuda de Simón. Ya que se va a arrepentir de intentar viajar en el tiempo y consideró pertinente inventar una misión que obligara a los viajeros a conocer los problemas que existen en Colombia, para que estos entiendan que deben salvarla en el presente y no viajar al pasado para salvarla.

8.3.2 RUBÍ GAITÁN



Rubí es la empleada de servicio de la familia de Juliana. Tiene 45 años y trabaja con ellos desde que Juliana tiene cuatro años y se ha ganado el cariño de toda la familia, especialmente de Juliana y Miguel. Ella es quien le regala a Juliana el diario mágico, un libro que les leía a ella y a Miguel cuando eran pequeños.

Rubí le dió el diario a Juliana sabiendo de la magia que este posee, ya que Rubí tiene la misión de encomendar el diario a quien ella considere que sea digno de cumplir la misión que dejaron el Hojarasquín y Simón. Rubí y Juliana son ambas descendientes de Simón, pero Rubí es de la familia del Simón del futuro, quien se fue con Lorena, una ex-esclava, a vivir en Cartagena. El padre de Rubí, Felipe, fue quien le hizo conocer la historia del amuleto del tiempo y la misión que debe ser cumplida ante el riesgo de que el Diablo encuentre el amuleto.

Rubí posee un amuleto mágico que le permite ser invisible. Pero solo lo utiliza en casos de emergencia.

4.3.3 MIGUEL



Miguel Lleras Uribe es el hermano mayor de Juliana. Quien ya tiene 18 años y es estudiante de universidad. Miguel es muy inteligente y disciplinado, además tiene una muy buena relación con Juliana y Rubí, ya que como sus padres no les ponían suficiente atención cuando eran más niños, Rubí los cuidaba como si fueran sus hijos y jugaban en las tardes en el jardín con su perro Donato.

Miguel es muy bueno descifrando e interpretando, es una clave para ayudarlos a descubrir quién está detrás de todo el conflicto del país.



4.3.4 LOS PÁJAROS FANTASMA

Los Urutaúes son fieles amigos del hojarasquín del monte. Quien les da vivienda y los protege de los cazadores. Ellos accedieron a ayudar al Hojarasquín y a Simón para que fueran los mensajeros y guías de los chicos mientras ellos cumplen la misión.

8.4 OTROS PERSONAJES MÍTICOS

8.4.1 LA MADREMONTE



Fue una mujer indígena, que fue desplazada por la industrialización. En algún momento encontró una guaca con diferentes amuletos que le permitían controlar la naturaleza. Ella abusó de su poder muy prontamente, porque tener tantos amuletos le exigía tener más energía, y empezó a mutar hasta parecer un monstruo del monte.

Se dedica a proteger la naturaleza, ya que tiene un enorme resentimiento contra quienes la despojaron de sus tierras y las utilizaron para sectores industriales. No le importa tener que asesinar gente inocente con tal de obtener lo que ella considera justicia.

Amuletos y poderes:

1. Hacer crecer o decrecer la hierba
2. Manejar el agua
3. Generar tempestad
4. Hablar con los animales
5. Manejar la tierra

8.4.2 LA MANO PELUDA

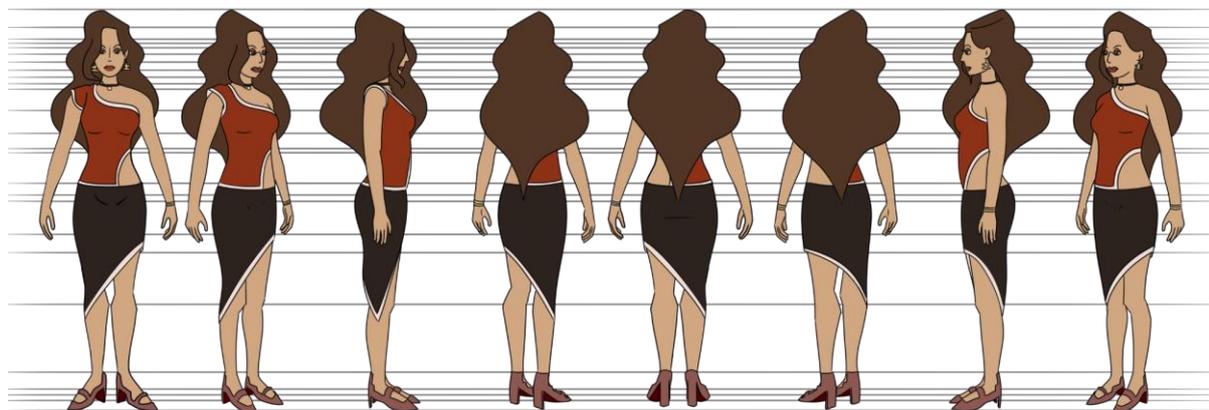


Fue un hombre que era tan ostentoso que tenía la mano llena de anillos. Uno de esos anillos era un amuleto del tesoro. Este le dio el poder de tener garras, las cuales utilizó para chantajear a personas más adineradas que él. A media noche se metía a secuestrar a los niños y luego manipular a los padres prometiendo liberar a los niños a cambio de grandes sumas de dinero, el cual enterraba en el desierto de la Candelaria, en Boyacá, ya que quedaba cerca a su casa. El hombre abusó de su poder y fue mutando hasta convertirse en la mano peluda, como la conocemos hoy. La mano ronda por el desierto buscando su dinero, porque no recuerda en qué parte lo dejó.

Amuletos y poderes:

1. Garras enormes

8.4.3 MARÍA LA LARGA



María es una peluquera que vive en San Rafael, Antioquia, que encontró tres joyas que fueron parte del tesoro del dorado, un tesoro cuyas piezas tienen magia y otorgan habilidades sobrenaturales a quienes las posean.

Ella busca hacer justicia a las mujeres que fueron víctimas de abuso físico y sexual. Cada noche viaja por los pueblos antioqueños tratando de salvar a mujeres a punto de ser abusadas. Y cuando no logra salvarlas se encarga de asesinar a los que las abusaron.

Su plan para asesinarlos siempre es el mismo: Se encuentra con ellos en un bar a media noche, espera a que estén totalmente borrachos y juega a que la persigan mientras los lleva a lugares solitarios. Una vez los tenga en sus manos los cuelga



del cuello en lugares altos, como capillas, tejados de casas o árboles, dejándolos visibles ante el pueblo como un llamado de atención.

Amuletos y poderes:

1. Estirarse muchos metros
2. Volar
3. Sensor de peligro de mujeres

8.4.4 EL HOMBRE CAIMÁN

Saul Montenegro era un hombre pervertido a quien le gustaba meterse al agua para ver a las mujeres desnudas. Un amigo de él tenía un amuleto que le permitía otorgar magia a líquidos, creando pociones. Pero dependiendo de la receta de cada bebida, la poción era distinta.

El amigo sabía hacer dos pócimas: una para convertirlo en caimán y otra para revertir el hechizo. Por una larga temporada el amigo ayudaba al hombre a convertirse en caimán para espiar a las mujeres en el río, y luego convertirlo en humano de nuevo cuando este regresara a tierra. Pero un día le roban el amuleto al amigo y él queda con sus dos últimas pócimas. Ese mismo día, cuando Saul regresó del río para convertirse de nuevo en humano intentó atacar a su amigo,



debido a que por momentos no puede manejar sus instintos en su cuerpo de caimán, esto hace que el amigo, por el miedo, deje caer la pócima y esta se derrame en la parte superior de Saúl. Haciendo quedar con cabeza pecho y brazos de humano, pero con vientre, piernas y cola de caimán. A su vez, por quedar mal derramada, partes de su cuerpo humano quedan aún con características de caimán: Su rostro queda deforme, con la capacidad de abrir su boca como un caimán y aún tiene

algo de piel de caimán en algunas partes.

Por haberse vertido posiciones en su cuerpo durante tanto tiempo su cuerpo se alimenta de energía, por lo cual es prácticamente inmortal y no necesita comer. Sin embargo, aún tiene estomago de caimán y siente hambre y placer al comer, especialmente comiendo mujeres (su madre no murió de tristeza, él se la comió porque no controla su instinto de caimán. Fue así como descubrió que las mujeres son su plato favorito). Por muchos años secuestró mujeres para comérselas. Pero decidió controlarse y cambiar su dieta. Hasta el día en el que el diablo lo tienta a comer mujeres otra vez.

Poderes:

1. Nadar, aguantar la respiración bajo el agua el tiempo en que la aguanta un caimán, agrandar su hocico, mordida de caimán.



8.4.5 SAMUEL PUYANA

Aproximadamente en el año 1857, el señor Luis Puyana hizo un pacto con el diablo para tener éxito económico. El diablo accedió al trato a cambio de su alma, esto le permitió a David saber todo sobre sus empleados, para manipularlos cuando quisiera. Uno de sus hijos, Samuel, se enteró de que el pacto que él hizo con el diablo fue real ya que veía las malas condiciones en las que estaba su padre por haber vendido su alma. Por eso, buscó al diablo para

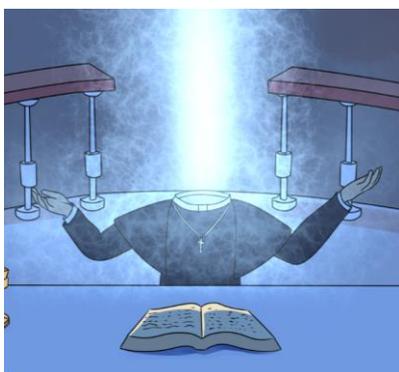
pedirle de vuelta el alma de su padre. El diablo solo iba a acceder a devolverle el alma de su padre a cambio de que alguien portara el amuleto de las almas, porque El diablo ya no aguantaba cargar con las almas en pena. Samuel se quedó con el amuleto y ayudaba al diablo utilizándolo cada que lo necesitara, ya que el amuleto de las almas está conectado con el amuleto del negociante.

Después de un tiempo Samuel se había convertido en un ánima y no tenía más remedio que trabajar para el diablo, porque si no quedaría atrapado también en su propio amuleto.

Samuel se dedica a rondar por la casa de don David, la casa de sus recuerdos. Y ayuda al diablo cuando él se lo solicita.

Amuletos y poderes:

1. Manejar ánimas



8.4.6 EL CURA SIN CABEZA

Fue un cura corrupto, que a escondidas buscaba guacas. Una vez encontró una y gastó la fortuna en prostitutas. Sin embargo, se quedó con un amuleto mágico que encontró, que le permitía hipnotizar a las personas por un tiempo determinado. En una navidad, durante la misa de Gallo, hipnotizó a las personas de la iglesia y se fue a tener sexo con una prostituta, no muy lejos. Sin embargo, la hipnosis no duró mucho en las personas y unos pueblerinos robaron los vasos

sagrados del templo; además, fue descubierto en el acto sexual, debido a esta situación fue condenado a ser decapitado.

Antes de ser decapitado él utilizó su poder una última vez, intentando hipnotizar a todos los presentes para que trataran de liberarlo. Lo logró justo en el momento en el que su cabeza estaba siendo decapitada, por lo que logró mutar antes de morir. Su cuerpo tomó su cabeza, la cual también estaba aún con vida, y escapó. Se dedicó a buscar los vasos sagrados y por el remordimiento se convirtió en un fanático religioso con pensamientos psicóticos.

En la actualidad, el cura sin cabeza hipnotiza a las personas que encuentra por la calle a media noche y las lleva al templo para que escuchen su misa, si en algún momento las personas reaccionan e intentan escapar, él procede a matarlos mientras los invita a arrepentirse de sus pecados.

Porque considera que es un pecado no dejarlo terminar de dar la misa.

Y también cree que si la gente se arrepiente de sus pecados antes de morir va a ser salva. Y como cree que ya está condenado a ir al infierno por el pecado que cometió que lo llevó a la muerte, dice que está sacrificando sus oportunidades para ir al cielo, matando a la gente y “salvando sus almas” para que estas sí vayan al cielo. Si lo dejan terminar de dar la misa los devuelve a la calle, pero por la hipnosis las personas quedan en estado de shock hasta el amanecer, o pueden desmayarse o incluso sufrir convulsiones.

Amuletos y poderes:

1. Hipnosis



8.4.7 JUAN MACHETE

Juan Francisco Ortíz era un hombre ganadero que hizo un pacto con el diablo para ser millonario, porque cuando era niño tenía que trabajar duro para mantener a su familia y estaba desesperado por que sus hijos no vivieran lo mismo que él. Efectivamente el pacto funcionó, en esta ocasión el pacto le permitió al hombre encontrar una guaca, en la que pudo rescatar algunos amuletos, entre esos uno que le permitió la expansión de su ganado. Sin embargo, las cosas empezaron a empeorar por

su mala distribución de riquezas y el hombre empezó a decaer económicamente. Por lo cual, en medio de la crisis, el hombre decidió ocultar lo que quedaba de su tesoro.

En el año 1846, Simón encontró la guaca de Juan Machete y casi muere por ser atacado por Juan. Y en 1849 Simón regresa para conversar con Juan, pero no lo logra convencer, por lo cual Simón le roba el tunjo que abre la guaca.

Juan Machete se dedica a proteger su tesoro y odia a Simón por robarle su tunjo.

Amuletos y poderes:

1. Escupir fuego
2. Crear ganado (invoca ánimas de toros negros)
3. Cambiar el tamaño de su machete

8.4.8 EL TUNJO DE ORO



Era una persona que había conseguido dos amuletos: uno con el que se convierte en bebé inmortal y otro con el que se transforma en tunjo. Le gustaba estafar a la gente dándoles riquezas convertido en tunjo, para finalmente aprovechar algún momento en el que sus dueños no estuvieran en casa para robarles el mismo oro que habían recolectado en sus ahorros y, además, robarles las pertenencias que le interesen. Así, vivía años derrochando su riqueza todo lo que quisiera, y cuando se le agotaba cometía la estafa otra vez. Hasta que en una ocasión una de sus víctimas lo descubrió y decidió enterrarlo, junto a todo el oro que había recolectado. Por eso, el tunjo se quedó esperando a que alguien lo desentierre para volver a estafar.

Amuletos y poderes:

1. Convertirse en bebé todo el tiempo que quiera, cuando tiene este poder activo no necesita suplir necesidades corporales.
2. Transformarse en tunjo y poposear oro.



8.4.9 LA TUNDA

La tunda fue una mujer, maltratada por su marido, hasta un punto en el que no puede aguantar más y se escapa de casa. Se transforma en seres queridos de la gente para manipularlos y llevarlos hasta su cueva, con el fin de poseer sus mentes para que sean sus esclavos. Le gusta fingir que está en un hogar en el que ella pueda hacer lo que le plazca con su familia. En alguna ocasión el diablo la ayudó con un asunto y ella se enamoró de la buena forma en la que él la trató, por lo cual lo ayuda cada vez que él lo necesita. Odia el ruido y la música, por lo cual escapa cada vez que la gente del pueblo la rodea con cantos y rezos.

Amuletos y poderes:

1. Disfrazarse de alguien más
2. Controlar las mentes de los que toque (entundar)

8.4.10 EL PIRATA MORGAN



Henry Morgan fue un poderoso pirata que invadió Panamá en 1668 y enterró el botín en San Andrés. Su cueva está custodiada por una serpiente negra enorme.

8.4.11 LOS DUENDES



Son mutantes. Eran una banda de piratas cuyo líder fue un hechicero que los invitó a todos a beber de una pócima que hizo que los transformaría en bestias imponentes, pero la hizo mal y los transformó a todos, incluyéndose. El líder es un duende más grande que habla. Todos se ocultan en el tesoro que les pertenece. El pirata Morgan les robó su tesoro con ellos dentro y estaban esperando para poder salir.

Gracias a los poderes que les otorgó la pócima, se pueden disfrazar de objetos de oro. Son traviesos, les gusta mover las cosas de las casas, molestar a la gente, arruinar relaciones y generar pesadillas.

Amuletos y poderes:

1. Disfrazarse de objetos y generar pesadillas.

8.4.12 EL SILBÓN



Fue un muchacho caprichoso al que la familia le daba todo lo que él quería. Una vez exigió que le dieran venado para comer, el padre intentó cazar uno pero no lo logró. Cuando le contó a su hijo, el joven furioso tomó el machete de su padre y le sacó los intestinos, los cuales llevó a la casa para comer. Cuando la madre y el abuelo se enteraron de esto lo castigaron y torturaron para que se arrepintiera de sus actos.

El abuelo tenía un amuleto que le permitía invocar al perro tureco, al cual utilizó para desterrar a su nieto. El perro se mantuvo vigilándolo para que no pudiera regresar a casa.

El joven fue arrepentido a ver el cadáver de su padre y, como tenía evidentes problemas mentales, tomó los huesos y los guardó en un saco y encontró un lugar en el cual enterrarlos, y se dio cuenta de que en dicho lugar había una guaca, en la cual encontró un amuleto mágico. En esa misma guaca enterró los huesos de su padre. Y por el resentimiento y rencor que tuvo con su familia, se propuso regresar para matarlos y enterrar sus huesos en la misma guaca. Así, tomó el saco y fue en busca de ellos. En el camino tuvo que asesinar a varias personas por determinadas circunstancias. Los mataba usando su poder: un silbido macabro que genera ilusiones y le daba la carne de los muertos al perro tureco y guardaba los huesos en

la bolsa para posteriormente lanzarlos en la guaca. Siempre trataba de asegurarse de que tuviera todos los huesos de las personas, para que no quedaran pruebas de los asesinatos. Asimismo, resguarda su guaca para que no encuentren sus crímenes.

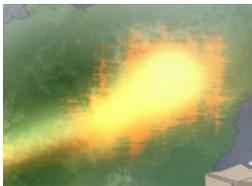
Finalmente llegó a la casa de su familia y luchó con el perro, el mismo que en algún momento fue su cómplice. En esa ocasión tuvo que usar su poder a un nivel que lo llevó a convertirse en mutante, pero logró hacer que el perro escapara atemorizado. Logró entonces asesinar a sus familiares y guardar sus huesos en la guaca. Coleccionar huesos se terminó convirtiendo en su afición, pero asesina principalmente a quienes buscan su guaca.

Le asustan los látigos, el ají y los ladridos de perro, porque le recuerdan a las torturas que le hizo su abuelo y al perro tureco.

Amuletos y poderes:

1. Silbido ilusorio. Le permite hasta controlar los cuerpos de sus víctimas con ondas sonoras, mientras sus víctimas están conscientes y se resisten.

8.4.13 LA CANDILEJA



Una llamarada que viaja por el país. Tiene intenciones de ayudar a los niños.

8.4.14 EL POLLO MALIGNO



Es un miembro del grupo corrupto que se transforma en pollo, se acerca a las casas de personas que han puesto en riesgo al grupo ya sea revelando secretos, no haciendo caso, o por diversas razones.

Amuletos y poderes:

1. Transformarse en pollo

8.4.15 LA MADRE DE AGUA



Una española que se enamoró de un cacique al que su padre había capturado para que le dijera dónde están las guacas. Ella rogó por que lo liberaran y escapó con él a vivir un romance. Tuvieron un hijo y fueron felices por un tiempo hasta que los encontraron y su padre mandó a matar al hombre y lanzó a su hijo al río, porque no quería que “dañara la raza”. La mujer desesperada se lanzó al río para alcanzar a su hijo. Mientras se ahogaba se tragó por accidente una pieza mágica, y por todas las emociones intensas que tenía en ese momento, especialmente por estar atorándose con un amuleto, activó el poder del amuleto y se convirtió en una mutante que puede respirar en el agua y tiene los pies al revés.

Encontró a su hijo muerto, y por el dolor y el vacío emocional, le gusta buscar niños para cuidarlos y jugar con ellos. Les llama la atención con su canto, y puede hipnotizar gente, pero nunca lo hace. Tiene buenas intenciones y solo busca dar amor.

Puede generar burbujas grandes para respirar bajo el agua.

Amuletos y poderes:

1. Manejar el agua

8.4.16 EL PATETARRO



El patetarro era un miembro del grupo corrupto y con sus poderes liberaba plagas y arruinaba terrenos de campesinos que no accedían a dejar sus tierras. Hasta que en una ocasión pisó una de las minas que sus propios compañeros habían enterrado y perdió parte del pie, cayendo también a un hueco cercano a la mina. Como no tenía quién lo ayudara, cubrió su pierna herida en un tarro de guadua que también cayó en el hueco por la explosión. Pasó mucho tiempo atrapado y tuvo que utilizar la guadua para depositar en ella sus desechos orgánicos (sigue sin tener sentido pero nunca va a tener sentido que haga eso). Empezó a morir y

tuvo que utilizar toda su energía en magia para transformarse en mutante. Así logró salir y ahora deambula tratando de localizar minas antipersonal, para evitar que alguien más viva el mismo destino que él. Pero mientras pasa por lugares va arruinando plantas y llenándolas de plagas.

Amuletos y poderes:

1. Generar plagas y pestes.



8.4.17 LA LLORONA

Es una mujer cuyos hijos alguna vez salieron y no regresaron. Después de muchos años de incertidumbre, a la mujer le dicen que encontraron los cadáveres de sus hijos, los cuales fueron usados como falsos positivos. Al enterarse de esto la mujer enloqueció y se negó a creer que esos eran sus hijos. Encontró un amuleto mágico que, por ser activado con tristeza, no tardó en hacerla mutar.

9. CONTENIDO TEMPORADA 1

9.1 SINOPSIS DE EPISODIOS - TEMPORADA 1

9.1.1 CAPÍTULO 1

Juliana, Gaduer, Salomé, Santiago, Natalí, Samir y Vane tratan de resolver, cada uno, un problema cotidiano antes de ser repentinamente teletransportados, por causa de un diario que se le regaló a Juliana en su cumpleaños, frente a un enorme árbol

9.1.2 CAPÍTULO 2

El enorme árbol es el Hojarasquín del monte, quien les pide que le traigan el amuleto del tiempo antes de que El diablo lo encuentre. Los chicos son accidentalmente teletransportados por Juliana a Guatavita antes de que el Hojarasquín les diga dónde se encuentra. En Guatavita, los chicos tratan de procesar lo que está pasando, pero son interrumpidos por unos tenebrosos rugidos que suenan desde las montañas.

9.1.3 CAPÍTULO 3

Los chicos se dirigen a las montañas para descubrir de qué son y se encuentran con el Diablo, quien los ataca al descubrir que tienen poderes. Juliana logra teletransportarlos a todos y el diablo escapa. Los chicos deciden buscar su paradero para sacarlo del pueblo.

9.1.4 CAPÍTULO 4

Los chicos encuentran al diablo y conversan con él. Él les revela que tiene una brújula que activó su magia desde ese día y los acusa de tener relación con ello. Al descubrir que Juliana tiene el diario mágico, el diablo trata de robarlo, pero los chicos logran detenerlo y convencerlo de que se vaya del pueblo. El diablo escapa y un Urutaú les regala a los chicos una llave misteriosa. Al finalizar, todos regresan a casa y resuelven sus problemas cotidianos.

9.1.5 CAPÍTULO 5

Juliana, Santiago y Gaduer viajan a Yondó, Antioquia, para buscar pistas que los lleven al amuleto del tiempo. En medio de la búsqueda, Santiago es arrastrado por un ser misterioso que lo obliga a él y a los demás a llegar a un río que está contaminado por petróleo, en el cual encuentran un cadáver. Los chicos corren a pedir ayuda a un campesino y, luego de detener al campesino de asesinar a Santiago, el campesino les revela que un grupo armado lo está obligando a mantener en secreto una obra de minería ilegal en el sector.

9.1.6 CAPÍTULO 6

Juliana, Santiago y Gaduer se dirigen a la obra minera a investigar y descubren que el ser misterioso que arrastró a Santiago al río es la Madremonte, quien quiere detener la obra minera. Los chicos ayudan a la madremonte a detener la obra minera, la cual está siendo dirigida por El diablo. Una vez cumplen la misión, un Urutaú nuevo aparece y les regala una misteriosa pieza de oro.

9.1.7 CAPÍTULO 7

El diablo se dirige al colegio de Juliana, acompañado por la mano peluda, para arrebatarse el diario mágico. En su búsqueda, se encuentra con Mauricio, un compañero de Juliana que es víctima de bullying y le promete que le dirá dónde está Juliana si lo ayuda a vengarse de sus compañeros. El diablo manda a la mano peluda a herir a los compañeros que Mauricio tiene en una lista. Juliana investiga quién está hiriendo a los estudiantes y llama a Gaduer para que la ayude.

9.1.8 CAPÍTULO 8

Juliana, con la ayuda de Gaduer, Salomé, Vane y Santiago, descubren que la mano peluda es la causante de los accidentes y tratan de detenerla. Al llegar al fondo del caso, Juliana descubre que Mauricio está ayudando al diablo. Luego de pelear con ellos, los chicos los detienen y Juliana conversa con Mauricio para llegar a un acuerdo.

9.1.9 CAPÍTULO 9

Natalí, Juliana, Gaduer y Samir viajan a Jardín, Antioquia, para buscar pistas sobre el paradero del amuleto del tiempo, pero en su lugar encuentran a un hombre colgado en una capilla del pueblo, a punto de morir. Se contactan con Salomé para descubrir qué sucede y ella les habla sobre María la larga. Al entender la situación, los chicos elaboran un plan para detener a María.

9.1.10 CAPÍTULO 10

Los chicos van a un bar para detener a María la larga, pero el plan les sale mal y María logra llevarse a un borracho al cementerio. Los chicos la siguen y se enfrentan con ella, pero Natalí se da cuenta de que María ha estado cazando hombres que abusan de mujeres en el pueblo, y luego de llegar a un acuerdo con ella, deciden llevar al borracho a la policía. Al cerrar el caso, un nuevo Urutaú les regala una nueva llave misteriosa, pero el diablo aparece y se las arrebatata.

9.1.11 CAPÍTULO 11

Samir, Santiago, Juliana y Gaduer llegan a Plato, Magdalena, para buscar nuevas pistas. Pero se enteran de que varias mujeres han estado desaparecidas, por lo cual deciden investigar. Se enteran de que el hombre caimán es quien se las ha estado llevando y deciden hacer un plan para detenerlo.

9.1.12 CAPÍTULO 12

Los chicos hacen una pócima para convertir al hombre caimán en humano otra vez. Gaduer y Samir se disfrazan de lavanderas para que el hombre caimán los intente secuestrar y así verter en él la pócima. El plan sale mal y el hombre caimán secuestra a Samir, pero Gaduer lo salva y logran verterle la pócima, la cual lo transforma en sapo. Al vencerlo, un nuevo Urutaú llega a regalarle un objeto misterioso, pero el diablo aparece y logra arrebatarselos.

9.1.13 CAPÍTULO 13

El 7 de diciembre, en la noche de las velitas, Juliana ve por la noticias que en Bucaramanga se están generando disturbios hechos por los matachines. Juliana decide reunir a todo el equipo en Bucaramanga para investigar la situación. Se dividen en dos equipos: uno detiene a los matachines mientras el otro busca la causa del problema. Descubren que el Diablo está detrás de todo y que está en la casa del diablo, junto a Samuel Puyana, quien está poseyendo a los matachines.

9.1.14 CAPÍTULO 14

Los chicos derrotan a Samuel Puyana y los matachines dejan de ser poseídos. Cuando finaliza la pelea, un Urutaú empieza a cantar y el equipo se dirige hacia el sonido, pero el Diablo llega primero y logra encontrar el nuevo objeto: un diario misterioso. Los chicos pelean con él y Vane utiliza su poder ilusorio para hacerlo creer que tiene el diario consigo. El diablo se va victorioso creyendo que tiene el diario misterioso, pero los chicos se quedan con el diario real. Finalmente todos se quedan a pasar un rato entre amigos por primera vez.

9.2. MAPA DE TRAMAS

| CAPITULO | TRAMA (Sigue la trama general - relacionada a los antecedentes) | SUBTRAMA 1 (Sigue el problema episódico/tema del capítulo) | SUBTRAMA 2 (Sigue la vida cotidiana de los personajes) |
|----------|---|---|---|
| 1 | Los chicos se reúnen por primera vez, frente al Hojarasquín, luego de que Rubí le regalara el diario mágico a Juliana. | | Un pequeño problema en la vida cotidiana de cada uno. |
| 2 | El hojarasquín les encomienda una misión y accidentalmente llegan a Guatavita, donde tratan de entender la situación y conocer sus poderes. | | |
| 3 | Los chicos se encuentran con El diablo por primera vez en Guatavita y él se esconde. | Se familiarizan con sus poderes. | |
| 4 | Los chicos luchan con El diablo, El diablo escapa y un pájaro misterioso les regala una llave. | Se familiarizan con sus poderes. | Resuelven sus problemas cotidianos del capítulo 1. |
| 5 | Juliana, Santiago y Gaduer buscan pistas sobre el | Juliana, Santiago y Gaduer, gracias a La Madremonte, | Santiago siente nostalgia al recordar cuando |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | paradero del amuleto del tiempo, en Yondó, Antioquia. | descubren que hay una obra minera ilegal en Yondó, Antioquia. | fue víctima del conflicto armado. |
| 6 | Un pájaro misterioso les regala a Juliana, Gaduer y Santiago un objeto misterioso. | Juliana, Gaduer y Santiago ayudan a la madremente a detener una obra minera ilegal en Yondó, liderada por El diablo. | Santiago siente nostalgia al recordar cuando fue víctima del conflicto armado. |
| 7 | El diablo quiere robarle el diario a Juliana visitando su colegio. | La mano peluda ayuda a Mauricio, un compañero de clase de Juliana, a vengarse de quienes le hicieron bullying. | |
| 8 | Juliana, Gaduer y Vane luchan con El diablo y descubren que el diario y la brújula que lleva el diablo están ligadas. | Los chicos detienen a La mano peluda y Juliana llega a un acuerdo con Mauricio. | Santiago es víctima de bullying en el colegio de Juliana por los mismos que le hicieron bullying a Mauricio. |
| 9 | Natalí, Juliana, Samir y Gaduer buscan pistas sobre el paradero del amuleto del tiempo, en Jardín, Antioquia. | Natalí, Juliana, Samir y Gaduer investigan unos asesinatos en Jardín, Antioquia, causados por María La Larga. | Natalí es víctima de abuso y reflexiona sobre este problema en su entorno. |
| 10 | Un pájaro misterioso les regala a Natalí, Juliana, Samir y Gaduer una nueva llave misteriosa, | Los chicos luchan con María La Larga para que evite asesinar hombres en Jardín, pero se | Natalí ayuda a una chica de su entorno, evitando que esta sea abusada como lo |

| | | | |
|----|--|--|---|
| | pero El diablo se las roba. | dan cuenta de sus verdaderas intenciones. | fue ella ese mismo día. |
| 11 | Samir, Juliana, Gaduer y Santiago llegan a buscar pistas en Plato, Magdalena. | Samir, Juliana, Gaduer y Santiago buscan detener al hombre caimán de cometer feminicidios en Plato, Magdalena. | Gaduer y Samir discuten sus diferencias sobre el tema de la masculinidad tóxica |
| 12 | Un pájaro misterioso les regala a Samir y Gaduer un nuevo objeto misterioso, pero El diablo aparece y se los roba. | Gaduer y Samir se enfrentan con el hombre caimán y lo convierten en sapo. | Gaduer y Samir llegan a un acuerdo sobre el tema y hacen las paces. |
| 13 | Los chicos van a Bucaramanga para detener actos vandálicos liderados por El diablo y Samuel Puyana. | Natalí, Santiago, Vane y Samir pelean con los matachines, quienes están siendo poseídos por almas. | Salomé, Gaduer y Juliana investigan el paradero del diablo. |
| 14 | Los chicos detienen el plan del diablo y logran encontrar un libro misterioso. | Los matachines dejan de ser poseídos. | |

10. ARGUMENTO

10.1 PRIMERA TEMPORADA

Juliana, una joven bogotana de clase alta, recibe por parte de Rubí, su empleada, un regalo que esperó desde niña: un viejo diario en el que se habla de la magia en Colombia. Después de un momento de tensión, Juliana despierta el poder que posee dicho diario y es de repente teletransportada a una extraña selva, donde se encuentra con otros seis jóvenes y el Hojarasquín del monte, un enorme árbol mágico, quien les explica por qué

están reunidos: Cada uno de ellos posee un elemento mágico que alguna vez estuvo en el tesoro del dorado y les servirá para encontrar el Amuleto del tiempo, un objeto que deben llevarle al Hojarasquín antes de que El diablo lo encuentre y evite que exista Colombia. Sin embargo, Juliana accidentalmente vuelve a activar el poder del diario y todos los chicos se teletransportan antes de que el Hojarasquín logre terminar de decirles dónde se encuentran. A partir de ese momento, Juliana y los seis Jóvenes; Gaduer, Santiago, Natalí, Salomé, Samir y Vane; para encontrar el amuleto del tiempo, emprenden un viaje a diferentes municipios de Colombia, gracias a que el diario de Juliana los teletransporta, donde se encuentran con diferentes seres míticos que les revelarán problemas sociales presentes en el país. Primero viajan a Guatavita y se encuentran con el diablo por primera vez; batallan con él para que se vaya del pueblo, y encuentran una llave misteriosa. Tiempo después, viajan a Yondó, Antioquia, donde ayudan a la madremonje a detener una obra de minería ilegal dirigida por el diablo, y encuentran una pieza de oro una vez cumplen la misión. Días después, el diablo, ayudado por la mano peluda, busca a Juliana para arrebatarse el diario, pero los chicos logran detenerlo. Una semana después, los chicos viajan a Jardín, Antioquia, donde se encuentran con María La Larga, quien les ayuda a encontrar otra llave misteriosa, pero luego El diablo aparece y se roba dicha llave. Después de ser derrotados, viajan a Plato, Magdalena, donde detienen al hombre caimán de cometer feminicidios, y encuentran un nuevo objeto misterioso una vez cumplen la misión; El diablo también se roba este objeto. Finalmente, viajan a Bucaramanga, Santander, donde detienen a los Matachines de cometer actos vandálicos por estar siendo poseídos por causa del diablo. Al terminar la batalla y vencer al diablo, quien aún tiene consigo los objetos que se robó y logra escapar, encuentran un nuevo libro misterioso. Mientras tanto, no saben cómo volver a encontrar al Hojarasquín y su ubicación.

10.2 SEGUNDA TEMPORADA

Los chicos continúan la búsqueda del amuleto del tiempo, con la ayuda del nuevo libro, un libro que les da indicaciones y pistas sobre a dónde ir, y les revela que antes de llegar al amuleto del tiempo, deben llegar a cuatro paraderos con tesoros que les revelarán la ubicación del amuleto a partir de pistas. Primero viajan al Tolima, donde le arrebatan al Cura sin cabeza su vaso sagrado, el cual los ayudará a eliminar la magia de los tesoros que encontrarán. Luego viajan a Puerto Carreño, donde convencen a Juan Machete de regalar su tesoro a los más necesitados. Esto sale en las noticias y un grupo de mafiosos asalta Puerto Carreño para robar el tesoro. Días después, los chicos buscan al Tunjo de oro en Tunja, y tratan de convencer al dueño del tunjo de que comparta su tesoro con el pueblo, pero el grupo mafioso llega, le roba el Tunjo al señor, y lo asesina. Tiempo después, el

equipo viaja a un municipio del Chocó a buscar al diablo para recuperar los objetos que él se robó, pero él, ayudado por La Tunda, se roba el libro misterioso, a pesar de que los chicos logran recuperar los objetos robados. Sin embargo, los chicos ya tienen claro a dónde deben ir, así, viajan a San Andrés para encontrar el tesoro del pirata Morgan y tener la nueva pista. Allí, El diablo los ayuda a encontrar el tesoro y luchar contra el grupo mafioso, que aparece una vez más para robarse el tesoro. Al escapar El diablo y vencer a los mafiosos, los chicos llevan el tesoro del pirata Morgan a la casa de Juliana, donde se enteran de que el tesoro son puros duendes disfrazados de monedas, a quienes logran derrotar, con la ayuda de Rubí, para evitar que generen caos. En ese momento, Rubí revela que también tiene un amuleto con poderes y sabe de la misión del diario. Rubí admite que ella fue la responsable de que Juliana estuviera en la misión y les cuenta que la mafia que están enfrentando es dirigida por el partido político 'Gente de bien' a quienes deben detener, porque utilizan la magia de los tesoros para ejercer corrupción, y unos de sus dirigentes son La Muelona y el Sombrerón, quienes ocultan sus identidades. Los chicos van al último tesoro, en Meta, y se enfrentan con el Silbón y con el grupo mafioso, que busca robarles el tesoro. Los chicos son salvados por El diablo antes de caer inconscientes y El diablo les roba los amuletos mientras están desmayados, excepto a Santiago, quien lo tiene atorado en su pierna. Al despertar y descubrir que no tienen los amuletos, los chicos descifran el paradero del amuleto del tiempo y son ayudados por la Candileja para llegar a su destino: El salto del Tequendama. Allí se encuentran de nuevo con el diablo y logran conseguir el amuleto del tiempo luego de enfrentarlo, pero el Diablo logra conseguir un nuevo diario, que está guardado junto al amuleto. Los chicos buscan al Hojarasquín para llevarle el amuleto, pero se enteran de que el Hojarasquín también quiere el amuleto del tiempo para eliminar la historia de Colombia.

10.3 TERCERA TEMPORADA

Los chicos se enfrentan al Hojarasquín, para evitar que les quite el amuleto, pero el diablo aparece y le permite al Hojarasquín llevarse el amuleto y viajar en el tiempo. El diablo les explica a los chicos la razón por la cual le permitió al Hojarasquín viajar al pasado, y les muestra el diario que encontró junto al amuleto del tiempo, el cual explica que el Hojarasquín debía viajar al pasado, porque era él quien debía cumplir un ciclo temporal al que estaba ligado. Los chicos descubren que la misión y los diarios fueron escritos por un hombre y el Hojarasquín y que lo hicieron para que un equipo de héroes entendiera la situación del país y se preparara para salvarlo. Así, los chicos entienden cuál es la verdadera misión que tienen: detener al grupo mafioso para que dejen de usar la magia para ejercer corrupción en el país. Así, emprenden el viaje para dismantelar al partido 'Gente de bien' para evitar que ganen las elecciones presidenciales. Primero viajan a Buenaventura para investigar sobre la relación del partido 'Gente de bien' con el conflicto armado que vive

el municipio, y hablan con una mujer viuda de un hombre que recibió amenazas por hablar. Luego de resistirse a dar información, la mujer admite que el partido 'Gente de bien' lidera el conflicto armado en su municipio y les revela que el Mohán es el líder de la mafia, y que oculta secretos importantes en su cueva. Por hablar, la mujer es amenazada por el pollo maligno y los chicos tratan de salvarla, pero fallan en el intento. Salomé trata de buscar información sobre el Mohán, y pese a no encontrar mucho, se entera de que el Patetarro sabe algo al respecto. Los chicos van a Valledupar a buscar al patetarro, pero en su lugar encuentran a La madre de agua, quien les revela el verdadero paradero del Patetarro. Los chicos viajan a un municipio de Nariño y se encuentran con el Patetarro, quien les revela que en el ejército hay miembros del grupo mafioso y les dice dónde está uno de esos hombres. Los chicos se infiltran en el ejército para buscar a dicho hombre y se encuentran con La llorona, quien busca venganza porque sus hijos fueron falsos positivos, ella los ayuda a detener al hombre que buscan, quien resulta siendo El ribereño. Aunque no logran sacarle información al Ribereño, La llorona les revela que La pata sola trabaja para el Mohán y que esta puede llevarlos al lugar que buscan, La cueva del Mohán. Los chicos van al Tolima a buscar a La patasola y la siguen sin que ella los vea, esperando que llegará a La cueva del Mohán en algún momento. Pero esta les tiende una trampa y los lleva al pueblo fantasma de Armero, donde se encuentran La Muelona y El sombrero, con quienes ya se habían encontrado previamente, cuando estaban buscando los tesoros, esperándolos para asesinarlos. Los chicos se enfrentan con estos seres míticos y logran derrotarlos. Juliana y Samir hacen un plan para delatar a La Muelona frente a todo el mundo y la envían a un debate presidencial en que se encuentra el Mohán, disfrazado en su forma humana. Al ser delatada la Muelona, y a su vez el Mohán, el partido 'Gente de bien' decide tomar el poder con un golpe de estado. Pero todos los chicos y los seres míticos que encontraron en el viaje luchan con toda la mafia para detenerlos. Cuando todo está por perderse, el Hojarasquín vuelve a aparecer para tomar el vaso sagrado del Cura sin cabeza y utiliza todo su poder para eliminar la magia del país. Así, todos los seres míticos y toda la magia desaparecen y los chicos finalizan su misión.

10.4 ANTECEDENTES

En la época precolombina, los muiscas que vivían cerca de la laguna de Guatavita, la utilizaban para hacer diversos rituales, ya sea para elegir a su nuevo cacique, conmemorar y enterrar a sus muertos, y glorificar a sus dioses. Debido a todos estos rituales la laguna estaba llena de un extenso tesoro, lleno de diferentes tipos de piedras preciosas (esmeraldas) y joyas de oro, y de un elemento especial otorgado por los dioses como agradecimiento a los rituales: magia. Algunas piezas de ese tesoro, ubicado en el fondo de la laguna, tenían dones que daban nuevas capacidades sobrenaturales a quienes las portaran.

Sin embargo, nadie entre los muiscas sabía de esta magia presente en el tesoro. Hasta que un día, aproximadamente en el año 1492, un cacique notó que algo brillaba en el fondo de la laguna durante uno de sus rituales. El cacique, un hombre muy reservado pero curioso, decidió nadar hasta el fondo de la laguna en la noche, cuando nadie pudiera verlo, y se dió cuenta de que el brillo provenía de muchas piezas del tesoro. Él decidió tomar una y volver a la superficie, donde en medio de su curiosidad y por el miedo que le generaba estar haciendo algo indebido a escondidas, despertó un poder que provenía del objeto que tenía en sus manos. Un poder que no logró entender hasta después de un tiempo en el que se familiarizó mejor con el amuleto, ya que decidió guardarlo consigo. El cacique entendía que el poder del artefacto consistía en transmitirle visiones sobre los malos eventos futuros que se acercaban, algo que lo aterrorizó y lo hizo atemorizarse de la magia, ya que creía que la causa de que el futuro fuera malo era que el ser humano la usara.

En una ocasión, antes de librarse del amuleto definitivamente, el cacique tuvo una visión que le revelaba la conquista por parte de los españoles. Esto lo obligó a, con miedo, buscar la manera de esconder el tesoro, porque sabía que lo podrían encontrar en cualquier momento. Por eso, sabiendo que sería castigado por su desobediencia, dió a conocer a su tribu que había magia en el tesoro, pero les advirtió que esta magia provocaba el mal, por lo que estaba prohibido usarla, y les ordenó sacar el tesoro de la laguna, dividirlo y esconderlo en los lugares más recónditos que pudieran considerar. Pero era demasiado tarde, y los españoles lograron tocar tierra antes de que todo el tesoro fuera escondido. Por este motivo, algunos pudieron robar sus riquezas e incluso, unos pocos terminaron descubriendo la magia.

Uno de estos fue Sebastián Pérez de Bastidas, un delincuente español que fue liberado de su sentencia a cambio de llegar a poblar América. Sebastián, junto a un grupo de españoles, se topó con unos muiscas que estaban tratando de esconder una pequeña parte del tesoro y los confrontó. Mientras se enfrentaba a ellos, robaba toda joya y pieza de oro que tuviera a su alcance, y una de estas activó su poder, el cual era escupir fuego, con el que pudo asesinar con facilidad a los indígenas y, posteriormente, a sus propios compañeros. Ya que el descubrimiento de la magia del tesoro provocó en él el deseo de apoderarse de todos los artefactos mágicos que pudiera encontrar, y sentía que otros españoles se interpondrían en su camino. Debido a esto, decidió escapar y esconderse, para emprender la búsqueda de la magia por su cuenta, con el fin de llegar a ser lo suficientemente poderoso para enfrentarse a sus propios líderes y tomar el mando.

A su vez, algunos indígenas también descubrieron la magia del tesoro, como por ejemplo uno llamado Nemequene. Él y unos de sus compañeros muiscas fueron descubiertos por un grupo de españoles mientras trataban de esconder una pequeña parte del tesoro. Nemequene se enfrentó a ellos mientras tenía algunas joyas en sus manos, y una de estas desató su poder. Este poder consistía en manipular la hierba a su gusto, y Nemequene fue rápido en entender su habilidad, con la cual pudo asesinar al grupo de españoles y, posteriormente, a sus propios compañeros, porque tenía miedo de que estos le contaran al cacique que él desobedeció y usó magia. Así que, con miedo, se escondió decidido a ser un solitario ermitaño, ya que deseaba conocer más de la magia del tesoro.

378 años después (1870), ya existía Colombia, la cual en ese periodo se llamaba Estados Unidos de Colombia; ya existía el bipartidismo conservador-liberal, pero aún no había sucedido la hegemonía conservadora; ya se pensaba en la construcción de ferrocarriles; ya existía la universidad Nacional; habían pasado dos años desde la fundación del primer banco comercial del país. Sebastián seguía vivo, pero ya no era él. Se había convertido en una criatura cuyo cuerpo ya no tenía las necesidades humanas. Habitaba en zonas selváticas, montes o bosques, lejos de los humanos.

Había recolectado cuatro artefactos más. A uno la llamaba 'la joya de la inmediatez', que le permitía teletransportarse a una distancia de máximo 100 km alrededor de sí; otro era 'el tunjo del tauro', que le permitía convertirse en toro. Poder del que abusó demasiado, llegando al punto de mutar con el amuleto, tomando la forma de un minotauro. También poseía el 'talismán de las almas', que le permitía manejar almas en pena y darles el control del cuerpo que él deseara poseer; y, por último, el 'amuleto del negociante', que le permitía conceder deseos materiales a las personas. Deseos que sólo podían cumplirse a cambio de un alma. El último fue un poder del que abusó tanto, que nunca volvió a tener que alimentarse de comida. En su lugar, su cuerpo se alimentaba con malas energías, que eran las que originalmente alimentaban al amuleto. Eso significaba que él necesitaba que los humanos sufrieran para poder alimentarse. Sebastián podía tener el poder que deseaba, pero ya no veía caso en cumplir sus deseos, porque ya no podría disfrutar de lujos con su forma humana, y no le gustaba tener que alimentarse de sufrimiento, pero las almas lo obligaban, atormentándolo. Odiaba su vida, con la que no podía acabar y odiaba lo que habían causado, tanto él como sus compatriotas, al nuevo país que se estaba construyendo; ya que había vivido experiencias que le permitían conocer el sufrimiento que generaba un sistema desigual. Además, la gente que lo había visto lo llamaba por el nombre de la criatura más temida de su religión: 'El diablo'. Y muchos no

paraban de buscarlo para hacer pactos con él, desesperados por tener una vida mejor.

Pero, en ese año (1870), Sebastián se topó con un viajero que le habló sobre un amuleto que le permitiría cumplir su único deseo: regresar al pasado. Se rumoraba en el país que alguien lo pudo usar una vez, pero que, por el miedo, volvió a esconderlo. Si Sebastián encontraba el amuleto podría regresar a un momento en el que no existiera Colombia y evitar su existencia. Sebastián consideraba que si él dirigía la conquista, las cosas habrían podido salir mejor. Así, Sebastián viajaba por Colombia buscando el amuleto del tiempo, siempre actuando en contrabando, porque sabía que si alguien lo encontraba buscarían matarlo. Y, aunque fuera inmortal, aún podía sentir dolor, debilitarse, fracturarse o incluso perder partes del cuerpo.

Por otro lado, Nemequene también seguía vivo. Así como Sebastián, él también había abusado de su poder y había empezado un proceso de mutación, en el que crecían hierbas en su cuerpo y su piel tomaba una textura de tronco cuanto más utilizaba sus poderes. Y pese a que aún tenía apariencia antropomorfa y podía movilizarse sin problema, hacía mucho que tampoco era un ser humano y se alimentaba de energía solar y agua, como una planta. Él también se escondía en zonas boscosas y la gente que lo había visto lo llamaba 'El Hojarasquín del monte'. Él, a diferencia del diablo, no había tenido éxito encontrando amuletos o joyas mágicas. Por lo cual se centró más en proteger la naturaleza de todo tipo de hombre que tratara de destruirla. Hasta el día en el que su camino se cruzó con el de Sebastián, con quien batalló en 1872 para evitar que quemara la selva por tratar de encontrar parte del tesoro. El Diablo vence a Nemequene, pero no intenta asesinarlo; incluso habla con él mientras este está herido en el suelo. Ambos conversaron sobre el tesoro del dorado y todo lo que sabían de este. El Diablo, además, le menciona los amuletos que tiene consigo. Antes de escapar, el diablo le revela a Nemequene que está buscando el amuleto del tiempo, un amuleto del que Nemequene nunca había escuchado, y que despierta su interés. El Diablo le cuenta que desea utilizar el amuleto para retroceder el tiempo a la época de la conquista para tomar el liderazgo de esta desde el principio, porque cree que él puede crear una mejor historia.

A partir de ese momento, la idea de encontrar el amuleto del tiempo se vuelve parte del deseo de Nemequene. Él, al igual que Sebastián, desea regresar a la época precolombina. Pero, en lugar de querer cambiar el modo en que se dió la conquista, quiere evitar que esta pase por completo, por lo cual emprende su búsqueda. Teniendo en cuenta que El diablo es su competencia y que, por tener diferentes amuletos, es más poderoso, Nemequene se traza la meta de formar un equipo que, liderado por él, se encargue de emprender la búsqueda del amuleto y vencer a todo enemigo

que encuentren, siendo consciente de que tiene que ser más poderoso que sus compañeros, para evitar ser traicionado y poder manipularlos.

A lo largo de los años, Nemequene había tratado de aliarse con personas que poseían magia, pero posteriormente perdía a estos compañeros. Ya fuese porque estos lo trataban de traicionar; o porque habían sido asesinados por el diablo, con quien se topaban en ocasiones, o habían sido asesinados por miembros de un grupo armado que asesinaba personas que poseían magia; o porque se habían separado de él por razones personales o habían muerto por enfermedades o accidentes, como cualquier ser humano común. Además, la figura antropomorfa de Nemequene era poco notable en medio de todas sus ramas, el hombre utilizó tanto su poder y abusó de este en tantas ocasiones que sabía que se podría convertir en árbol debido a su amuleto en cualquier momento. Sin embargo ahora era mucho más poderoso e inteligente que antes.

Es a partir de 1947; un año en el que se siente con fuerza la violencia bipartidista en el país y los conservadores toman el poder una vez más, siendo Martino Espinosa Pérez el presidente en el momento, pero personajes como Josue Elías Gaitán eran muy populares en la política colombiana; que Nemequene empezó a formar un grupo que sería crucial para su historia. Primero conoció a una persona que poseía el 'Regulador de rendimiento', el cual le permitía mejorar el rendimiento de su cuerpo a grandes niveles. Ese mismo año ambos se encontraron con una persona que podía hablar con los animales, utilizando el 'Tunjo políglota. Un año después, 1948, se unieron al grupo dos personas más; una tenía el 'Brazalete medicinal', el cual le permitía utilizar la hierba para sanar cualquier tipo de heridas; y otra tenía el 'Liberador de Energías', el cual le permitía utilizar su energía como un arma o un escudo. El equipo ya era lo suficientemente fuerte y los miembros obedecían a Nemequene, siguiendo sus propósitos; Nemequene aprendió con esta experiencia a ser más manipulador y estratega. Sin embargo, en 1949, se unieron al grupo tres personas más. Dos de ellos tenían amuletos; uno portaba el 'Anillo del engaño', que le ayudaba a generar ilusiones ópticas; y el otro tenía el 'Talismán de la memoria', el cual le permitía hacer un registro histórico de las personas que portaron amuletos mágicos. El tercero, Felipe Gaitán, aunque no poseía amuletos mágicos, tenía equipos que les ayudaban con la búsqueda, como una brújula que les era de mucha utilidad; y principalmente, tenía un diario que contaba experiencias mágicas que tuvo un hombre viajando por Colombia. Y aseguraba que este diario tenía pistas para llegar al amuleto, y que fue ese mismo diario el que despertó su interés en encontrarlo.

Por tener el diario y ser muy estratega, Felipe empezó a ejercer mayor liderazgo en el equipo. Esto frustraba los planes de Nemequene, quien optó

por traicionar a su equipo. Nemequene buscaba robar los seis amuletos y arrebatarse el diario a Felipe, para seguir la búsqueda por su cuenta, pero ahora con mayor poder y posibilidades de encontrar el amuleto. Pero, ya estaba a poco de convertirse en un árbol, por los indicios que le daba su poder, y él estaba consciente de ello.

En una ocasión, perdidos en medio del monte, el equipo se topó con el diablo, con quien se habían tenido que enfrentar en varias ocasiones, para evitar que él robara sus amuletos o los matara. En esta ocasión inició una nueva batalla que definió el futuro de todos. El diablo estaba ganando la pelea por el mal trabajo en equipo de ellos. Nemequene, en medio de la frustración, prefirió revelarse ante su propio equipo y asesinarlos. Logró robar todos los seis amuletos y matar a todos sus compañeros, exceptuando a Felipe, a quien solo logró arrebatarse el diario y la brújula antes de que este escapara.

Pero, como el diablo aún perseguía a Nemequene, para conseguir los mismos objetos, él prefirió ofrecerlos como ofrenda a los dioses, rogándoles ayuda. Nemequene les suplicó a los dioses que algún día todos los objetos que estaba dejando de ofrenda fueran traídos de vuelta a él, para que él pudiera llegar al amuleto del tiempo, y lanzó al río los seis amuletos, el diario y la brújula. Felipe lo había escuchado, escondido, y corrió a alcanzar los objetos. A su vez, el diablo, aunque no escuchó la petición de Nemequene, corrió a alcanzar los amuletos en el río. Pero solo logró robarse la brújula porque Nemequene utilizó lo que le quedaba de poder para alcanzarlo y lanzarlo lejos. Comenzando a convertirse en árbol, Nemequene corrió por todo el monte, para ocultarse del diablo, hasta que finalmente se detuvo para terminar de convertirse en un árbol gigante con un gran rostro.

El diablo quedó herido por el ataque de Nemequene y tuvo que resguardarse hasta sanar. Con el tiempo descubrió que la brújula tenía un poder que no podía comprender; ya que de esta se extendían cuatro puntos y una 'X', pero no se especificaba cuál era su significado.

Felipe, por su parte, se tomó el tiempo para buscar todos los amuletos y el diario en el río. Los cuales logró recuperar por completo. El diario sufrió daños y perdió algunas páginas, pero aún se podía leer y tenía información que podía ser útil. Además, Felipe descubrió que el diario poseía un poder, el cual lo llevaba hasta donde estaba el diablo. Asumió que, como el diablo tenía la brújula, el diario indicaba dónde está la brújula.

Felipe no se sintió preparado para continuar y se resignó a seguir el viaje en busca del amuleto del tiempo. Pero, al tener en sus manos seis amuletos y un libro que lo conectaba con el diablo, quien tenía otro amuleto que podía

servir, decidió hacer un pacto con los dioses, en el que les pidió reunir a los seis amuletos y el diario, cuando todos los amuletos tuvieran un portador, pero que el poder de ninguno de estos fuese activado hasta que alguien activara el poder del diario mágico en un momento en el que todos los amuletos tuvieran un portador, para evitar que quienes portaran los amuletos los usaran indebidamente. Felipe entonces dejó los amuletos como ofrenda, lanzándolos a un río, y dejándolos ir, incluyendo el diario. Sin embargo, cuando el diario ya estaba en el agua, Felipe cambió de opinión y corrió a tomarlo antes de que se dañara por completo, por estar mojado otra vez. Así, logró quedarse con el diario cuando este ya tenía magia. Y planeó dárselo a algunos de sus hijos, al que quisiera cumplir la misión por su cuenta. Es por esto que los amuletos pasaron un tiempo sin activar su poder, pese a tener portadores.

Con el pasar de los años todos los artefactos fueron encontrados y tuvieron diferentes destinos que los separaron. Uno a uno fueron vendidos, robados, escondidos y regalados, recorriendo Colombia hasta terminar cada uno en distintos lugares del país. El diablo se dirigió a los puntos que indicaba la brújula, porque pensó que en alguno de estos podía estar el amuleto. Siguió su búsqueda en esos cuatro lugares hasta el año 2017.

En 2017, Nemequene manipula a un grupo de siete jóvenes, pidiéndoles que le lleven el amuleto con la promesa de que él haría lo correcto con este. Cuando el equipo le intentó entregar el amuleto descubrieron sus verdaderas intenciones y lo enfrentaron, pero el diablo se interpuso en la pelea y evitó que los muchachos vencieran a Nemequene, quien aprovechó la situación y les arrebató el amuleto para viajar al pasado, al año 1492 para enfrentarse a los españoles.

Cuando Nemequene regresa a 1492, se dió cuenta de que todavía era un monstruo boscoso, cuando creía que iba a ser el joven humano que una vez fue. Teniendo que ocultarse de su propia comunidad, Nemequene se preparó para luchar contra los invasores y detener la conquista. Sin embargo, los españoles lo atacaron con fuego hasta lastimarlo gravemente. Tras perder más de la mitad de su cuerpo, el cual ya no estaba lleno de sangre sino de tierra, agua y raíces, Nemequene no tuvo más opción que huir. Al borde de la muerte, Nemequene cayó en medio del bosque, cerca a un río, y trató de usar el amuleto para volver al futuro. Primero intentó viajar a un futuro utópico, en el que nunca hubiera invasiones, pero le fue imposible por más que lo imaginara. Trató de viajar a varios futuros imaginarios, pero no pudo viajar a ninguno, por lo que asumió que era imposible viajar a un futuro desconocido. Nemequene, aún sin entender las reglas del amuleto, regresó al futuro al momento en el que se iba a ir al pasado para tomar la decisión de no hacerlo. Él creía que iba a regresar a su mismo cuerpo, no esperaba que

iba a haber dos versiones de sí mismo en un mismo espacio. Cuando regresó, se enteró de que no podía volver a ser el mismo Nemequene, al verse a sí mismo derrotando al grupo de adolescentes, mientras se escondía cerca a la escena.

Nemequene pudo verse viajando por el tiempo y, lo que lo impactó más, fue ver que nada pasó después de que se fuera. Él entendía que en el momento en el utilizó el amuleto por primera vez, el presente había desaparecido. Pero no fue así. Cuando su yo del pasado se fue, se dio cuenta de que nada había cambiado. Los chicos que lo enfrentaron seguían ahí. Y notó que el diablo les explicó qué dejó que Nemequene ganara. Vió que el diablo tenía un diario que, según este, explicaba cómo funcionaba el amuleto con detalles. También logró escuchar que un hombre llamado Simón Alejandro Rivera Medina fue quien escribió los diarios en 1848. Luego de escuchar un momento la explicación del diablo, Nemequene se sentía engañado y decepcionado porque entendió que no había forma de que él pudiera cambiar la historia. Reflexionó sobre todas las cosas que había hecho y, gritando con desesperación, decidió viajar al año 1848 para buscar a Simón, porque quería que este hombre le diera explicaciones personalmente. Pero, Nemequene seguía muy moribundo por el ataque de los españoles. Primeramente, intentó transportarse a diferentes lugares en el mismo año con la ayuda del amuleto, para encontrar al hombre, pero estando cerca de morir, decidió quedarse en un bosque cercano y gritar el nombre de Simón Alejandro Rivera Medina constantemente, esperando que algún día este hombre llegase a verlo.

SIMÓN ALEJANDRO RIVERA MEDINA

Simón nació en 1828, fue la primera persona en activar el poder del amuleto del tiempo. Fue un historiador apasionado por la magia. Soñaba con encontrar el tesoro del dorado y demostrar que este tenía magia, con el fin de utilizarla a favor de la ciencia. En 1845 encontró el amuleto, caminando por las montañas. Y en 1846, mientras vivía un momento de adrenalina, activó el poder del amuleto, viajando automáticamente al último recuerdo que vivió. A partir de ese momento este hombre empezó a viajar por el tiempo y a anotar todos sus estudios del amuleto en un diario.

Cuando ya sentía que tenía información suficiente, quiso dejar de viajar por el tiempo y regresar a su vida normal. Planeó entonces regresar al momento exacto antes de viajar en el tiempo por primera vez; para que su yo del pasado, por viajar en el tiempo, desapareciera y solo hubiera un él en la época. Pero, cuando regresó a dicho momento, fue descubierto por su antiguo yo, el cual se resignó a viajar al pasado, exigiendo explicaciones.

Aunque Simón sabía que podía asesinar a su yo del pasado, o deshacerse de él de cualquier forma, porque esto no iba a afectar a ninguno de sus otros yos (ya que conocía las reglas del amuleto, en las cuales el yo del pasado y del futuro no están directamente conectados al crearse nuevas dimensiones), no fue capaz de hacerlo y decidió explicarle todo a su yo del pasado. El Simón del futuro le contó al Simón del pasado sus experiencias y cosas que vivió en su viaje, las cuales anotó en otro diario, al que llamó 'El diario mágico'. En este diario contó todas las experiencias que tuvo con personajes míticos que se encontró viajando en el tiempo y por el país, en busca del tesoro del dorado. Al estar todo claro entre ambos, decidieron hacer un trato en el que el Simón del pasado se quedaría y viviría normalmente, mientras que el Simón del futuro iría de viaje para seguir buscando el tesoro. Durante su travesía, en el año 1847, el Simón del futuro se enteró de que por los montes de cierto lugar de Colombia alguien, de quien se creía era un monstruo, gritaba su nombre. Curioso por el rumor, decidió ir a ese lugar y logró llegar en 1848. Al llegar se encontró con el Hojarasquín, quien para la fecha ya lucía como un pequeño árbol de dos años, y era quien lo había estado llamando.

El hojarasquín le muestra su amuleto, y le cuenta todo lo que vivió. Le cuenta que empezó a buscar el amuleto del tiempo; del cual se decía que estaba escondido en un lugar muy recóndito de Colombia, y que había un diario que podía guiar a los viajeros hacia él; pero que desconocía por qué había sido escondido. Además, Nemequene le cuenta a Simón que trató de usar el amuleto para evitar la creación de Colombia. El historiador le corrobora al hojarasquín que por más que intentara cambiar la historia, esta siempre iba a existir en otras dimensiones y que también existía la posibilidad de formar bucles temporales, como en el que estaba el Hojarasquín que era un bucle finito. Arrepentido por lo que hizo con su larga vida, el gran árbol le pide al hombre que le indique qué hacer ahora que lo entiende todo. Como Simón era quien había escrito los diarios y escondido el amuleto, Nemequene asumió que lo había hecho con una motivación específica.

Sin embargo, el hombre le contó al Hojarasquín que él tampoco sabía por qué escondería el amuleto del tiempo y haría un diario que guiara a la gente a este, porque su meta era encontrar el tesoro del dorado. El hojarasquín le recomendó no tratar de buscar el tesoro, opinando que este incluso debía ser destruido para evitar que aumentara la avaricia de la gente. Porque conocía personas corruptas que usaban la magia para destruir el país y aumentar la desigualdad, y admitía que él también utilizó la magia para hacer mal. Nemequene le cuenta a Simón cómo el uso de la magia en Colombia iba a empeorar las cosas, y esto hace a Simón cambiar de parecer. Sin embargo, el hombre no estaba de acuerdo con destruir las piezas del tesoro, porque sí tenía esperanza en que la magia de estas podría ser beneficiosa para la

humanidad. Simón se dio cuenta de que era su responsabilidad cumplir con el bucle, y que de él dependía esconder el amuleto o no. También entendió por qué él escondería el amuleto.

Simón accedió a cumplir el bucle. Como no tenían forma de eliminar la magia, Simón le propuso a Nemequene crear una prueba que formara héroes que pudieran salvar el país. Una misión que obligara a los viajeros a recorrer el país y conocer contextos diferentes; que obligara al viajero a decidir cómo repartir bienes y ayudar a la comunidad; una misión que solo pudieran lograr las personas con fuerza de voluntad, bondad y disposición para mejorar el país. Simón consideró que podían sacarle provecho a la misión de una mejor forma.

En su viaje por el tiempo, Simón había encontrado 4 guacas diferentes y había logrado robar algo de cada una de ellas en otras dimensiones para usar eso como pruebas de la magia del tesoro del dorado al regresar a su dimensión original. En lo que ahora se conoce como Puerto Carreño encontró el tesoro de Juan Machete, con quien se enfrentó y logró robarle la llave de este. También pudo conseguir la llave del tesoro del pirata Morgan en San Andrés. En una ocasión se encontró el tunjo de oro y guardó una pieza de su oro. Y por último, logró toparse con la guaca del silbón, pero a este solo pudo robarle uno de sus huesos. (Siguiendo las reglas del amuleto, como todo esto lo hizo en otras dimensiones, aunque consiguió los objetos, estos hechos no sucedieron en su dimensión original. Es decir que en esta dimensión los personajes a los que él encontró no fueron robados. Por lo cual, estos aún tenían consigo los objetos que, al mismo tiempo, Simón también tenía porque los había traído de las otras dimensiones).

La misión que elaboró Simón para probar a los viajeros fue la siguiente: El primer objetivo era encontrar el diario que indicaba el paradero de las cuatro guacas, ubicado en lo que hoy se conoce como Bucaramanga, Santander, el cual iba a estar guardado en una caja que solo se podría abrir insertando cada uno de los cuatro artefactos que él alguna vez le robó a seres míticos: La llave del tesoro del pirata Morgan, la llave del tesoro de Juan Machete, el hueso del saco del silbón y una hez del tunjo de oro; Cada uno de estos objetos estaría en uno de los cuatro municipios que actualmente se conocen como Guatavita, Cundinamarca; Yondó, Antioquia; Jardín, Antioquia y Plato, Magdalena. Los iban a resguardar los pájaros Urutaú, que se escondían entre los árboles y se habían vuelto muy amigos del pequeño Hojarasquín. Los Urutaú fueron los encargados de entregar los artefactos a la persona que portara el diario mágico, pero solamente se lo podían dar si veían que esta persona estaba dispuesta a ayudar a las comunidades que le rodeaban. De lo contrario, esperarían a que la persona desertara de la misión, porque una persona sin dicho perfil no merecía encontrar los tesoros ni el amuleto, según

Simón. El diario mágico poseía la información suficiente para encontrar los lugares de los cuatro objetos y el segundo diario.

Antes de que los viajeros buscaran las guacas, Simón les recomendaba conseguir el vaso sagrado, del cual se decía que tenía un poder que les permitía eliminar la magia de un amuleto, para que lo utilizaran para suprimir la magia de las guacas que se encontraran. De esta manera, esperaba que, si los viajeros derrotaban a los dueños de las guacas, repartirían el tesoro a las personas de los pueblos que visitaran, o lo invertirían en beneficio de los demás.

Una vez los viajeros tuvieran el segundo diario y el vaso sagrado podrían continuar con la segunda misión: encontrar los cuatro tesoros. El diario disponía de información para llegar a dichos tesoros y guacas. Simón se encargó de dejarles un mensaje a los viajeros a través de los seres míticos que cuidaban los tesoros y cada uno de ellos les dejaría una frase. El mensaje era: “Donde las almas caen” - “desinundando la sabana” - “en el gran muro de roca” - “donde golpeó Bochica”, y lo dirían Juan Machete, El tunjo de oro, El pirata Morgan y El Silbón en el orden respectivo. Para lograr esto, Simón visitó a cada uno de ellos y trató de convencerlos utilizando su inteligencia. Cuando los viajeros tuvieran el mensaje completo podrían finalmente llegar al salto del Tequendama, ingresar al escondite de la cascada y encontrar el amuleto en una caja, con el diario del amuleto a su lado dentro de una cueva.

Finalmente, el diario lo iba a conservar para dejárselo a sus herederos, porque tenía fé de que de su familia saldría el héroe que esperaba. Además se enteró de que en algún momento de la historia el Hojarasquín iba a darle magia al diario, porque este mismo se lo contó.

Simón se demoró dos años en finalizar su plan. Al cumplir su parte se despidió del Hojarasquín, quien decidió quedarse en el bosque en el que estaba, porque la naturaleza era lo que más lo hacía sentir feliz. En 1850 Simón regresó a su casa en Cundinamarca, a reunirse con su otro yo, para explicarle todo lo que hizo y el legado que dejó, el cual también le correspondía al otro Simón. El otro Simón estuvo de acuerdo con el plan y le pareció bien enseñarle a sus hijos sobre el diario en el futuro. Para evitar meterse en problemas por haber dos de ellos, el Simón del futuro se escondió por un tiempo en una cabaña cercana a la casa, donde vivían unos esclavos de la familia. Mientras tanto, el otro Simón vivía su vida normal.

Simón del futuro empezó a vivir como un esclavo ayudando en labores que no le exigían estar en público para no ser descubierto. Se hizo amigo de los esclavos de la cabaña, quienes prometieron que no dirían nada a nadie. Además, Simón y Lorena, una de las esclavas, se enamoran. En el año 1852,

cuando es abolida la esclavitud en Colombia, el Simón del futuro se despide del Simón del pasado, para irse a vivir y formar una familia con Lorena. Decidieron que el Simón del pasado debía quedarse con el diario, porque creían que alguien ubicado en una mejor clase social tendría mayores oportunidades de emprender la misión y cambiar el país. Así, Simón y Lorena viajaron a Cartagena a vivir una vida normal. Él y su otro yo se despidieron prometiendo dejar el legado a sus hijos y nietos, hablarles de la magia en Colombia e invitarlos a leer su diario, hasta que el que estuviera interesado en ello decidiera emprender el viaje.

El legado quedó en ambas familias. Algunos de los hijos del Simón del pasado intentaron emprender el viaje, pero todos se rindieron. De igual manera, algunos nietos lo intentaron. Fue uno de los nietos de Simón el que se encontró con el diablo y le habló a este sobre el amuleto del tiempo en el año 1870; pero por esa experiencia de encontrarse con el Diablo este hombre decidió nunca volver a intentar buscar magia en Colombia. El Simón del pasado, se dió cuenta de que sus descendientes tenían ambiciones que no correspondían al perfil de quien buscaba el amuleto, por lo cual decidió enviarle el diario al otro Simón, con una nota explicándole lo que descubrió, opinando que prefería que ahora la familia de él fuera la que buscara el amuleto.

En 1949 Felipe, un joven de 15 años, descendiente de la familia de Lorena y el Simón del Futuro, emprendió la búsqueda. Pero se encontró con Nemequene del pasado, quien estaba formando un equipo para encontrar el amuleto, en el cual él decide entrar. En 1950, mientras eran atacados por el diablo, Nemequene asesinó a sus compañeros y robó sus amuletos. Felipe logró escapar y esconderse pese a que Nemequene había alcanzado a quitarle el diario. Nemequene hizo un pacto con los dioses, pidiéndoles ayuda, pacto que logra escuchar Felipe, quien corre río abajo para alcanzar los amuletos y el diario. Para finalmente hacer un nuevo pacto en el que pidiera a los dioses reunir todos los amuletos una vez fuera activado el poder del diario mágico.

En 1993, Alberto Cortéz, un descendiente del Simón del pasado, quien en esa época tenía 25 años, era un joven que se estaba involucrando en la política conservadora, era miembro del partido 'Gente de bien' y aspiraba lanzarse a la presidencia algún día. Pero tenía compañeros corruptos, que buscaban subirse al poder con trampas, y él empezó a acoplarse a este tipo de mentalidad. Alberto, conociendo el rumor familiar de que un tata...abuelo escondió un tesoro mágico, se trazó el objetivo de encontrarlo, con el fin de utilizar su magia y su valor económico para subirse al poder. En esa búsqueda le ayudaron sus compañeros. Y en el año 1998, cuando él ya tenía 30 años, había logrado formar una banda contrabandista que se extendía a lo largo del país y utilizaba magia, otorgada por amuletos que habían

encontrado en diferentes partes de Colombia, para subirse al poder sin dejar pruebas de su corrupción. Ejerciendo actos como manipular víctimas; extorsionar y asesinar a todo el que trate de hacer pública la magia, porque les convenía que fuera un secreto, para tener ellos el poder.

Alberto encontró el amuleto del tiempo en la vieja casa de Simón, la cual aún era de la familia. Este le ayudó a conocer más de la historia de la magia en Colombia, localizaciones de personajes míticos a los que podía contactar para que le ayudaran en el presente. Entre estos estaban la Muelona, quien se montó en la política con la ayuda de él; El sombrero, quien dirigía el grupo ilegal; La patasola, quien se llevaba a los hombres a una cueva en la que guardaban sus riquezas, a la cual popularmente se le llamaba como 'la cueva del mohan'.

En la dimensión en la que se desarrollaba la historia, Alberto también logró caer en un bucle temporal, también viajó a la época de la conquista y buscó a la Muelona, quien tenía dos amuletos, los cuales duplicó viajando en el tiempo (robandoselos a la muelona de otra dimensión) y con los cuales se quedó. Con uno podía ganar las vidas de las personas que devoraba y con el otro podía verse de la edad que deseara. Alberto empezó a formar el monopolio mágico desde esa época, aunque encontrar magia y guacas era muy difícil, por lo cual no empezó siendo tan grande el monopolio; encontró una cueva en la que guardaba su tesoro, siendo parte de este mujeres secuestradas transformadas en oro; y básicamente fue él quien empezó a crear el mito del Mohán, para encubrir sus secuestros. Finalmente, Alberto regresa al futuro después de un tiempo, al momento en el que encuentra el amuleto del tiempo, y asesina a su yo del pasado para tomar su lugar.

En 1998, Rubí Gaitán, una hija de Felipe, a sus 23 años emprende el viaje en busca del amuleto. Aunque tenía en cuenta que necesitaba encontrar al diablo primero, para tener la brújula que le ayudaría a encontrar el amuleto, porque su abuelo se lo contó, prefirió buscar el amuleto por su cuenta sin tener que llegar al diablo. En el camino que recorrió logra conseguir un amuleto mágico, que encontró sumergido en un río, para posteriormente encontrar un cuerpo muerto de un hombre de cuello blanco. Rubí decidió investigar la muerte de este hombre, para saber qué relación tenía él con la magia en Colombia. Para investigar a fondo utilizó el poder de su amuleto, que consistía en hacerse invisible. Entonces, Rubí descubrió que el hombre era un político del partido 'Gente de bien'. Tras indagar el pasado de Alberto, quien ya era uno de los miembros más reconocidos del partido, Rubí descubrió que él es descendiente de Simón Rivera, al igual que ella, y que era líder de una banda corrupta que utilizaba la magia a su favor. Como Rubí conocía el pacto que hizo su padre con los dioses, trató de activar el poder del diario. Y aunque lo consiguió, solo pudo ver de lejos al diablo hasta que cerró el portal de nuevo. Como no se reunió con los portadores de los demás

amuletos, asumió que no todos los siete amuletos tenían un dueño. Luego de estos descubrimientos, Rubí no se sintió capaz de completar la misión por sí sola, por lo cual decidió prepararse para pasarle el legado a alguien más. Además de ser hija única y no tener contacto con sus primos, decidió buscar a alguien del otro lado de la familia (los nietos pudientes de Simón) pensando en que tal vez estos también conozcan de la misión del amuleto, y considerando que alguien de una alta clase social tendría más chances de encontrar el tesoro y vivir una vida normal al mismo tiempo. Logró encontrar diferentes familias del mismo linaje, pero le llamó la atención la familia de Juliana, a quienes consideró de mejor corazón entre las familias que encontró (tuvo que espiar a dichas familias viéndolos desde la comodidad de sus casas, con el poder de su amuleto). Llegó el momento en el que finalmente se volvió empleada de servicio de la familia, a sus 35 años, cuando Juliana tenía 4 años, y se ganó la confianza y el cariño de todos en la familia y le regaló el diario mágico a Juliana el día de su decimocuarto cumpleaños.

10.5 LISTA DE CAPITULOS

En esta sección me tomé la libertad de poner todos los aspectos de la historia que se me vinieron a la mente. La historia completa de la serie. No son sinopsis como tal, sino más bien resúmenes de los capítulos. Nota: los capítulos aún están organizados como episodios de 20 minutos, toca cortarlos posteriormente).

10.2 TEMPORADA 1

1. El diablo - Capítulos 1,2,3 y 4

Los siete muchachos son teletransportados ante el hojarasquín. Este les da a conocer que cada uno tiene un amuleto que les da poderes; les habla sobre el amuleto del tiempo y les pide encontrarlo antes de que lo haga el diablo, quien también lo está buscando. Juliana los teletransporta por accidente a la laguna de Guatavita y allí se encuentran con el diablo, quien está desesperado buscando el amuleto dentro de la laguna de Guatavita. Los chicos se enfrentan con él en la plaza de toros. Mientras pelean se van familiarizando con sus poderes y con sus compañeros. Y, a pesar de su falta de trabajo en equipo y control de sus poderes, logran detener al diablo y dejarlo herido. Sin embargo, el diablo logra lastimarlos y escapar. Se dirigen a una zona verde donde Santiago los cura y ahí se encuentran con un pájaro fantasma, quien les regala una llave de oro y todos regresan a sus casas.

Protagonista: Juliana/Canon

Ausente: Ninguno

Tema:
Lugar: Guatavita, Cundinamarca





2. La madremonite: Capítulos 5 y 6

Juliana, Santiago y Gaduer llegan a Yondó, Antioquia, lugar indicado por el diario mágico. Deciden buscar a un pájaro fantasma para ver si consiguen otra llave o alguna pista. En la búsqueda se enteran de que han estado desapareciendo personas. Descubren que una misteriosa mujer arrastra a las personas a un río que está sucio de petróleo. Y posteriormente, descubren que un grupo armado está ejerciendo minería ilegal y contaminando un río, y que ese grupo es el responsable de las desapariciones, porque asesinan a todos los que se enteran de que el río está contaminado.

Los chicos descubren que la misteriosa mujer es la madremonite, quien está tratando de revelar a la gente el río contaminado. Se alían con ella y la ayudan a detener al grupo armado, el cual está siendo dirigido por el diablo. Cuando derrotan al diablo, con la ayuda de la madremonite, se encuentran con un pájaro fantasma, el cual les regala una pequeña pieza de oro. Y todos regresan a sus casas.

Protagonista: Santiago

Ausentes en misión: Salomé

Ausentes en capítulo: Samir, Vane, y Natalí

Tema: El daño ambiental

Lugar: Yondó, Antioquia

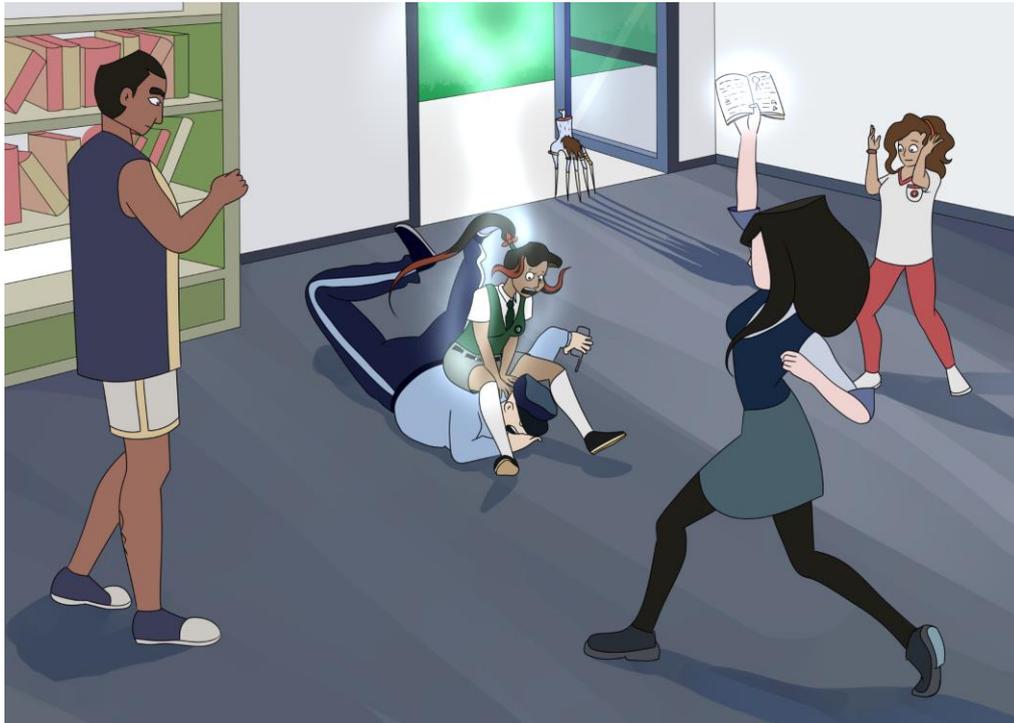


3. La mano peluda: Capítulos 7 y 8

Mauricio, un compañero de clase de Juliana, es víctima de bullying. Mientras llora, solo, en un rincón recóndito del colegio se encuentra con el diablo, quien llega, acompañado por la mano peluda, desde el desierto de La Candelaria y está buscando a Juliana para robarle el diario mágico. El diablo le promete a Mauricio que lo ayudará a vengarse de sus compañeros si este le ayuda a encontrar a Juliana. Mauricio accede a llevarlo a Juliana solo cuando ya se haya vengado de sus compañeros. Por esto, el diablo manda a la mano peluda a agredir uno a uno a los compañeros que Mauricio anotó en una lista en su cuaderno.

En el momento en el que cae la primera víctima, Juliana descubre que el diario mágico señala el lugar donde ella se encuentra. Juliana investiga quién está detrás del problema y llama a Gaduer, Salomé, Santiago y Vane a medida que va necesitando su ayuda, hasta que encuentran al diablo y a la mano peluda ayudando a Mauricio. En ese momento, Juliana descubre que el diario mágico señala al lugar en el que se encuentra el diablo, ya que él posee la brújula mágica. Los chicos se enfrentan con El diablo y la mano peluda hasta que los vencen. Posteriormente, Juliana conversa con Mauricio para solucionar sus problemas.

Protagonista: Juliana
Ausentes en capítulo: Samir y Natalí
Tema: El bullying
Lugar: Bogotá, Cundinamarca



4. **María la larga: Capítulos 9 y 10**

Natalí es transportada por Juliana a Jardín, Antioquia, lugar indicado por el diario mágico, para que le ayude a ella, Gaduer y Samir a resolver un misterio que se está dando en el pueblo, ya que han estado desapareciendo hombres y algunos de estos han sido encontrados muertos.

Gracias a la información que les da Salomé, los chicos descubren que María la larga está asesinando hombres. Por lo cual se dedican a buscarla para atraparla y evitar que siga cometiendo crímenes. La encuentran en un bar, tratando de llevarse a un hombre al cementerio. María logra llegar con el hombre al cementerio y ellos tienen que luchar con ella. Durante la pelea, Natalí entiende que el hombre al que María trata de asesinar acostumbra a abusar de mujeres, por lo cual deja de pelear con ella y detiene al abusador, el cual es entregado a la policía. Al cumplir el objetivo, un pájaro fantasma les regala una llave de metal. Pero, el diablo, quien estaba escondido observandolos, aparece y se la roba. Todos regresan a casa con la misión fallida.

Protagonista: Natalí

Ausentes en misión: Salomé

Ausentes en capítulo: Vane y Santiago

Tema: El abuso a la mujer

Lugar: Jardín, Antioquia





5. El hombre caimán: Capítulos 11 y 12

Samir es teleransportado por Juliana a Plato, Magdalena, lugar indicado por el diario, para que la ayude junto a Gaduer y Santiago a descubrir por qué han estado desapareciendo mujeres. Descubren finalmente que el hombre caimán es el responsable de las desapariciones. Elaboran un plan para detenerlo y convertirlo de nuevo en humano con una pócima elaborada por Santiago, pero por las discrepancias entre Samir y Gaduer el plan sale mal y el hombre caimán termina secuestrando a Samir. Gaduer sigue al hombre caimán y juntos combaten con él y le vierten la pócima que hizo Santiago, la cual lo termina convirtiendo en sapo. De repente, un pájaro fantasma aparece y les regala un extraño hueso. Pero, el diablo aparece y lo roba. A pesar de fracasar con la misión, Gaduer y Samir hacen las pases y todos regresan a sus casas.

Protagonista: Samir

Ausentes en capítulo: Vane, Salomé y Natalí

Tema: La masculinidad tóxica

Lugar: Plato, Magdalena



6. La maldición de la familia Puyana: Capítulos 13 y 14

El equipo se dirige a Bucaramanga, lugar que indica el diario mágico, para detener a unos matachines que están cometiendo vandalismo en la ciudad. Luego de investigar la situación, se dan cuenta de que un fantasma llamado Samuel Puyana, por orden del diablo, ha liberado almas para que estas posean a los matachines y ellos busquen el amuleto en Bucaramanga. Los chicos combaten a los matachines y luchan contra Samuel y el diablo hasta vencerlos. Cuando los vencen, un pájaro fantasma les regala un nuevo diario misterioso.

Protagonista: Canon

Tema:

Lugar: Bucaramanga, Santander



10.3 TEMPORADA 2

1. El cura sin cabeza: Capítulos 15 y 16 (1 y 2)

Juliana descifra la primera misión que manda el nuevo diario misterioso: encontrar el vaso sagrado. Llega con Salomé, Natalí y Santiago a un pueblo del Tolima, a buscar el vaso sagrado. Se enteran de un problema que sucede en dicho lugar, que tres jóvenes han sido encontrados en medio de la calle convulsionando y uno de ellos fue hallado muerto en la última semana. Sin saber si el diablo es partícipe del problema, los chicos se dedican a investigar, hasta descubrir que el cura sin cabeza es el responsable de las muertes, ya que guía a las personas hacia la iglesia y los asesina si no quieren escucharlo dar misa.

Los chicos se dan cuenta de que el cura carga consigo el vaso sagrado, por lo cual deciden volverse carnada del cura para poder robarse el vaso sagrado. Cuando Santiago trata de tomar el vaso sagrado mientras Salomé y Natalí distraen al cura, la cabeza del cura los sorprende, por lo cual ellos tienen que pelear con él hasta vencerlo. Lo vencen y se llevan el vaso sagrado. Todos regresan a sus casas.

Protagonista: Canon (Salomé y Natalí)

Ausentes en capítulo: Samir, Vane, y Gaduer

Temas: Las diferencias en creencias religiosas, La hipocresía del fanatismo religioso

Lugar: Tolima



2. Juan Machete: Capítulos 17 y 18 (3 y 4)

Salomé está estresada porque tiene muchas vueltas y deberes que realizar, ya que su mamá está trabajando, y ella solo quiere seguir leyendo su libro favorito. Juliana abre un portal y la interrumpe pidiéndole ayuda para identificar a un personaje mítico, pero Salomé la rechaza en medio de su estrés y le echa en cara que vive una vida más difícil que ella. Juliana, en los llanos orientales, ayudada por Gaduer y Natalí, investiga el paradero de Juan Machete, algo que descifró en el diario misterioso.

En la búsqueda se encuentran con una familia que conoce bien la leyenda de Juan Machete. En dicha familia, los niños tienen que trabajar. Juliana hace énfasis en que esto es ilegal, pero le queda claro que por las condiciones de la familia necesitan trabajar. Uno de los niños, quien conoce el paradero del tesoro, les roba la llave a los chicos y corre a abrir la guaca. Más tarde, el niño llega corriendo a casa siendo perseguido por Juan Machete, porque abrió la guaca y robó algo del tesoro. Los chicos se enfrentan con él, pero luego deciden correr al tesoro para que Juan los siga y se aleje del niño. Allí, Gaduer y Natalí lo vencen y lo convencen de ceder su tesoro al pueblo. Entonces, eliminan la magia del tesoro con el vaso sagrado, toman una pieza de oro; porque necesitan llevar una al escondite del amuleto; riegan el resto del tesoro en el pueblo y se despiden de la familia. Juliana invita a Gaduer a tomar parte del tesoro, pero él se niega porque considera que su deber es dar.

Más tarde, Juliana, Samir y Vane llegan a la casa de Salomé y se ofrecen a ayudarla con lo que necesite, para que ella pueda sacar tiempo para leer su libro favorito, hasta que los chicos la llaman para que vea en las noticias el reparto de oro en el pueblo que visitó Juliana. Mientras tanto, aparece por primera vez Alberto, quien está en su casa viendo las noticias, interesado en la situación.

Protagonista: Canon (Juliana y Gaduer)

Ausentes en misión: Samir y Vane

Ausentes en capítulo: Santiago

Tema: Cómo afecta la desigualdad en Colombia a los jóvenes de clase baja

Lugar: Puerto carreño, Vichada



El diseño de Juan Machete está basado en el de la estatua del parque de Las Malocas, Villavicencio, Meta.

3. El tunjo de oro: Capítulos 19 y 20 (5 y 6)

Natalí está indignada porque perdió un examen en el que se esforzó estudiando y sus amigos, quienes no hacen nada, lo pasaron por copiarse. Llega a un pueblo con Juliana, Vane, Santiago y Gaduer para buscar la segunda guaca, porque el diario misterioso les dio las pistas. Los chicos encuentran la guaca fácilmente, pero se dan cuenta de que ya ha sido desenterrada, ya que en el país la gente había empezado a buscar guacas locamente.

Los chicos se adentran en el pueblo para investigar quién la desenterró, para poder tomar una pieza. Descubren que en la guaca estaba el tunjo de oro y que su nuevo dueño, quien ha estado todo el rato negándose a compartir el tesoro con los demás, lo estaba alimentando irresponsablemente, para engordarlo y así lograr que este hiciera más popó (el tunjo poposea oro).

Los chicos fracasan tratando de convencer al hombre de que comparta su tesoro, en cuya discusión Natalí entiende que hay casos en los que las

personas utilizan su esfuerzo para encubrir su egoísmo (ya que el hombre decía que como él fue quien se esforzó buscando el tesoro, él es quien merece todo el tesoro), y derrotados se disponen a salir de la casa. Pero escuchan que alguien entró para hablar con el hombre, por lo cual se esconden para escuchar. La visita es una mujer política reconocida acompañada de dos hombres, quienes tratan de convencer al hombre de que entregue el tunjo de oro y todo el oro al gobierno para ayudar a los necesitados, pero el hombre sigue sin querer acceder y los obliga a irse.

Uno de los hombres agarra al señor y otro se quita el sombrero que porta y lentamente hace desaparecer al hombre dentro del sombrero. Cuando el hombre ya no está, los dos hombres toman el tunjo y el tesoro. Pero la mujer nota que alguien más está ahí, y descubren a los chicos, quienes tienen que escapar para que no los maten. Se enfrentan a ellos y logran escapar. Los enemigos deciden dejar de perseguirlos, mientras los ven alejarse corriendo. Pero no se percatan de que Vane les había puesto una ilusión, y los chicos realmente no habían escapado en esa dirección, por lo cual son atacados por los chicos desde atrás. Los chicos logran recuperar parte del tesoro del tunjo de oro, y esta vez escapan de verdad.

Los chicos discuten sobre qué hacer con el oro. Se enteran de que el pueblo llanero que visitaron en su misión anterior fue asaltado por una banda corrupta, y Natalí da la triste conclusión de que las personas con poder van a terminar siendo las que saquen provecho de los demás. Así, deciden entregar el oro a una tienda infundiendo miedo. Amenazan a los de la tienda con que los van a vigilar, y que si no reparten el tesoro en secreto por el pueblo van a hacer algo al respecto. Los chicos se sienten más conformes haciendo esto porque temen que en la alcaldía o en la policía haya corruptos, y también temen regalar públicamente al pueblo porque los mafiosos lo pueden asaltar otra vez.

Posteriormente vemos a Natalí en un examen usando su ingenio para que los que se copian sean descubiertos.

Protagonista: Natalí

Ausentes en capítulo: Samir y Salomé

Tema: La manipulación por parte de los holgazanes a las personas que se esfuerzan

Lugar: Tunja, Boyacá



4. La tunda: Capítulos 21 y 22 (7 y 8)

Vane se siente mal por haber nacido en Colombia y demuestra en ocasiones que ve a Colombia de maneras despectivas. Es de repente teletransportada por Juliana a un municipio del Chocó, quien descubrió que allá está el diablo, a quien necesitan encontrar para tomar la llave y el hueso mágico de vuelta. Juliana le pide a Vane que la ayude a encontrar al diablo, junto a Natalí, Gaduer y Samir. Pero, durante la búsqueda los chicos notan actitudes extrañas en la gente del pueblo, por lo cual se van a investigar. Descubren que la Tunda está detrás de todo, ya que tiene a la gente entundada. Mientras buscan el paradero de la Tunda, Vane va aprendiendo a ver a Colombia con otros ojos. De repente en el pueblo la gente entundada empieza a atacar a los chicos y a acorralarlos y los secuestran a todos, exceptuando a Vane, quien logra ocultarse con sus ilusiones. Vane, ayudada por el pueblo cantando cánticos y tocando instrumentos, se dirigen a la guarida de la Tunda y la vencen, haciéndola escapar. Cuando los chicos son liberados se dan cuenta de que todo era una trampa del diablo, quien estaba siendo ayudado por La tunda (El diablo estaba planeando entundar a los chicos para que le dieran el diario voluntariamente). Él logra arrebatarnos el diario misterioso, pero los chicos pelean con él y le arrebatan el hueso mágico. Finalmente, el diablo tira la brújula para que ya no lo puedan volver a encontrar.

Todos regresan a casa y Vane ha cambiado un poco de opinión con respecto a vivir en Colombia.

Protagonista: Vane

Ausentes en capítulo: Salomé, Santiago y Samir.

Tema: El complejo de inferioridad latinoamericano

Lugar: Chocó



5. El pirata Morgan: Capítulos 23 y 24 (9 y 10)

Gaduer está solo jugando basket, de lejos ve a sus compañeros yendo a clase. Un amigo se le acerca a hablarle mientras se lanzan la pelota, el amigo le habla un poco de cómo van en el colegio, cambios que ha habido desde que él se fue y también menciona que en la tarde él y algunos compañeros se irán a buscar el tesoro del pirata Morgan desde que vieron en las noticias que se han abierto dos guacas. Luego de la charla, el amigo se va y Gaduer queda pensando, en ese momento llega Juliana y ambos emprenden la búsqueda del tesoro, Gaduer le avisa que lo tienen que encontrar pronto antes de que sus amigos salgan de clase porque ellos también irán a buscarlo.

En la búsqueda se topan al diablo, y antes de que logren atacarlo, él los amenaza, ordenándoles que lo ayuden a encontrar el tesoro, o sino destruirá

parte de la isla, y los involucrará en el caso. Cosa que arruinaría la reputación de Gaduer. Acceden a ayudar al diablo y viajan hasta encontrar el paradero. Ingresan a la cueva, donde se enfrentan con la serpiente que resguarda el tesoro, cuando la vencen se dan cuenta de que no resguarda el tesoro, sino algo que indica la verdadera ubicación de este.

Al llegar a la verdadera ubicación se topan con los amigos de Gaduer, quienes quedan aterrados al verlo junto al diablo. En medio del drama, mientras Gaduer trata de abrir el tesoro, aparece el pirata Morgan tratando de proteger su tesoro. Los amigos de Gaduer tratan de escapar, pero en eso aparecen miembros del grupo corrupto que viven en San Andrés y los toman de rehenes. Juliana actúa rápidamente y teletransporta a todos los del equipo, haciéndolos caer sobre los criminales, para que Gaduer aproveche y los ataque mientras están distraídos. El diablo, mientras tanto, lucha con el pirata Morgan. Los chicos derrotan a los criminales y Juliana los teletransporta lejos, Gaduer salva a sus amigos. Uno de ellos dice “por eso no estás estudiando, porque eres como un superhéroe y no te da tiempo de hacer las dos cosas” y prometen mantener en secreto lo que pasó (realmente prometen contar lo que pasó de otra manera en la que ellos sean los héroes y Gaduer no esté en la historia). Gaduer les pide que se marchen porque aún es peligroso que estén ahí (porque aún el diablo está peleando con el pirata) y ellos le hacen caso.

El diablo abre el tesoro con la llave que él tiene. Una vez abierto, el diablo toma una pieza del tesoro y se va, diciendo que los volverá a ver en el otro tesoro. Los chicos piensan qué hacer con lo que queda del tesoro, pero por la preocupación de que vuelvan los criminales, prefieren llevarse todo el tesoro a la casa de Juliana para mantenerlo seguro mientras deciden qué hacer con él.

En casa de Juliana, Juliana va a transportar a los chicos a sus casas, pero son descubiertos por su madre, y Juliana inventa que se están quedando a dormir en su casa. Salomé le recuerda a Juliana que hay que quitarle la magia al tesoro, pero Juliana dice que lo harán al día siguiente, porque prefiere que no hagan magia en la casa de ella. Gaduer y Juliana se quedan solos en el balcón de la casa de Juliana y hablan sobre lo que pasó con los amigos de Gaduer y él le cuenta cómo se siente.

Protagonista: Gaduer

Ausentes en misión: Santiago, Natalí, Vane, Salomé y Samir

Tema: Cómo afecta psicológicamente el dejar el colegio a un niño que desertó.

Lugar: San andrés



6. Los duendes: Capítulos 25 y 26 (11 y 12)

A la mañana siguiente, Juliana nota en el baño de su cuarto que desapareció uno de sus perfumes, pregunta a las chicas que durmieron con ella, pero ninguna sabe del asunto.

En el comedor, los siete se reúnen de nuevo, la mamá pasa y se despide de todos porque va a trabajar y Rubí, quien ya había llegado, les ofrece el desayuno.

Mientras Rubí cocina y los chicos hablan en la sala, Miguel, el hermano de Juliana, llega a hacer tareas en el comedor. Los chicos en su conversación determinan que tienen que indagar más sobre el grupo criminal, quiénes son sus miembros, qué estrategia están usando para encontrarlos y cómo detenerlos, partiendo de su encuentro con la mujer política y los dos hombres que la acompañaban. Esa mujer es una política famosa por un video viral en el que dice “estudien vagos” (bueno, no). Juliana le pide ayuda a Miguel, para que les ayude a investigar y él accede.

Después de un largo rato en el que todos han buscado cosas (o se han distraído viendo videos del presidente), descubren videos conspiranoicos en los que ella está con otros miembros en los montes y que dicen que ella se parece a la Muelona. Salomé identifica a la Muelona y descubre que,

efectivamente es ella, contando su leyenda. Concluyen que esa banda corrupta tiene miembros en todo el país que están pendientes de las guacas. Rubí a su vez les recomienda investigar sobre Alberto, un político famoso de ese partido.

Mientras se ponen a investigar, Juliana se da cuenta de que alguien se robó los aretes que tenía en la mesa. Le decomisa el anillo a Vane luego de que Salomé teorizara que Vane está usando el poder de su anillo para robar. Juliana se va a su cuarto a buscarlos. Los chicos se quedan hablando un momento sobre lo que investigan y al rato Juliana regresa furiosa, acusándolos a todos de ladrones, porque vio que desapareció algo más. Mientras hablan, Juliana se da cuenta de que su celular desapareció en sus narices. Por lo cual empieza a sospechar que hay algo más que se está robando los objetos. Juliana pide a los hombres que le ayuden a buscar al ladrón mientras las chicas se quedan, porque desconfía de ellas.

Los chicos y Juliana se separan para buscar cosas; Gaduer baja al garaje y Juliana lo sigue para ayudarlo a buscar. Samir busca por el patio y habla con Donato, el perro de Juliana, quien le dice que algo está detrás de él (Samir habla con los animales, ese es su poder), pero Samir reacciona tarde y lo atrapan. Santiago busca en el cuarto de Juliana y escucha un ruido. Juliana regresa a la sala echando cizaña a las chicas, llamándolas ladronas. Ellas furiosas se defienden y discuten con ella, y Juliana llama a los chicos para que la defiendan, pero ninguno le responde, por lo cual Juliana les pide a las demás que la ayuden a buscar.

Cuando todas están tomando caminos distintos, Rubí le da un golpe en la cara a Juliana y la hace caer al suelo. Todos sorprendidos, especialmente Miguel, intentan detener a Rubí, pero ella acusa a Juliana de ladrona, dejándolos a todos más confundidos, Rubí sostiene a Juliana y les dice que busquen a los demás mientras ella la tiene. Las chicas hacen caso y encuentran a Santiago y a la verdadera Juliana amarrados en el baño de Juliana. Cuando la desamarran ella les dice que unos duendes le quitaron el anillo de Vane y la encerraron amarrada en el baño. Corren de nuevo a la sala y ven a Rubí evitando que un duende se escape de sus manos, y también ven el anillo de Vane en el suelo. Todos se separan para buscar a Gaduer y a Samir, mientras otros tratan de guardar al duende en algo. A Gaduer lo encuentran amarrado en el garaje y a Samir y a Donato amarrados en el patio.

El duende, que estaba aparentando ser Juliana con el anillo de Vane, ordena a todos sus compañeros que ataquen y muchos duendes empiezan a hacer desorden. Los chicos vuelven a la sala a ayudar a los demás a pelear mientras Miguel se recompone del shock tremendo que le dejó la situación, de la que no estaba enterado. Miguel toma los dos diarios de Juliana y se los

lleva al patio con su computador en la mano para seguir investigando. Finalmente, Rubí revela que tiene el poder de hacerse invisible y con este poder captura a todos los duendes. Así, Juliana entiende que Rubí sabe de los amuletos mágicos y lo que hacía el diario que le regaló. Rubí le revela todo lo que sabe del diario y de Alberto y el grupo mafioso. En seguida llega Miguel complementando con la información que encontró, en la que ubica un punto de reunión del grupo mafioso en el municipio al que deben ir en la siguiente misión.



Finalmente, descubren que el tesoro que habían llevado a la casa era mayormente duendes disfrazados de monedas. Gaduer propone que, como son pocas monedas las que quedan, dividir las entre los 7. Juliana insiste en que lo dividan sin ella, Samir dice lo mismo y Vane propone ser quien toma menos monedas. Finalmente se dividen el pequeño tesoro de acuerdo a las necesidades de cada uno y, por supuesto, le quitan la magia con el amuleto antimagia.

Protagonista: Juliana

Tema: Los prejuicios como resultado de la desigualdad

Lugar: Bogotá, Cundinamarca (casa de Juliana)

7. El silbón: Capítulos 27 y 28 (13 y 14)

Los chicos van a encontrar la última guaca, se dividen en dos equipos:

El equipo uno, conformado por Vane, Natalí y Samir, se dedica a buscar la guarida de los corruptos para mantenerlos encerrados ahí.

El equipo dos, conformado por Juliana, Gaduer y Santiago, buscará la guaca del silbón.

El equipo uno llega al lugar de los corruptos y Vane les pone una ilusión en la que cambia el lugar de las puertas y ventanas, para que estos no puedan salir del lugar. Se quedan afuera vigilando a que los enemigos no salgan, pero descubren que hay un francotirador en el lugar, por lo cual Vane los vuelve invisibles para que no los puedan matar.

El equipo dos encuentra al silbón en el bosque y creen que el tesoro está dentro del saco, por lo cual tratan de robarle el saco al silbón. Pero, el silbón se da cuenta de que están tratando de robarle, por lo cual los enfrenta. Los chicos logran escapar y recurren a Salomé para que ella les cuente más sobre el Silbón. Ella les revela que el tesoro del Silbón no está en el saco, sino en una guaca común que sí tiene piezas de oro, escondidas debajo de muchos huesos. Salomé también les revela los puntos débiles del Silbón, siendo uno de ellos el perro tureco. Los chicos buscan al perro para que este los ayude a derrotar al silbón.



El diseño del Silbón está basado en el de la estatua del parque de Las Malocas, Villavicencio, Meta.

El equipo uno sigue escondiéndose del enemigo, pero esto no dura mucho porque los que están encerrados logran salir y uno de ellos los detecta y, por consiguiente, los atacan. Tratan de pelear con estos pero deciden escapar. Los corruptos se dividen, unos buscan la guaca y el otro grupo, dirigido por el sombrerón, a quien vieron cuando encontraron el tunjo de oro, sigue al grupo uno.



Salomé detecta el paradero del perro y se lo comunica al grupo dos, el equipo dos convence al perro de que los ayude y se dirigen a enfrentar al silbón.

Los mafiosos llegan a la guaca antes que los chicos y se enfrentan con el silbón, el cual logra matar a algunos de los hombres mafiosos y a otros los tiene bajo el poder de su silbido. Los chicos llegan con el perro y derrotan al silbón.

El grupo uno logra escapar del sombrerón gracias a que Samir controla a su caballo y lo hace tomar otra dirección. Deciden ir a un lugar seguro para tratar de contactarse con Juliana. Se contactan con ella y ella los reúne en el lugar. En ese momento los enemigos corruptos que siguen vivos se recomponen, y

mientras unos de los chicos buscan el tesoro debajo de todos los huesos, los otros batallan con los enemigos, hasta que en un punto todos se dedican a lanzar los huesos que van desenterrando para matar dos pájaros de un tiro. Cuando por fin llegan al tesoro, los enemigos empiezan a noquear uno a uno a los chicos y tratan de matarlos. Pero el diablo aparece, aparta a los chicos del tesoro, toma una pieza de este y quema el resto del tesoro, con los enemigos adentro, para finalmente llevarse a los chicos consigo.

Posteriormente, los chicos despiertan en medio de un bosque y se dan cuenta de que no tienen los amuletos ni el diario consigo (excepto Santiago, porque él no se lo puede quitar).

Protagonista: Canon

Tema:

Lugar: Meta

8. El amuleto del tiempo: Capítulos 29 y 30 (15 y 16)

Perdidos en medio del bosque, los chicos se ponen a descifrar el lugar del paradero del tesoro, y llegan a la conclusión de que es el salto del tequendama. Se dan cuenta de que el diablo estaba escuchándolos cuando lo ven teletransportarse cerca a ellos. Sin saber qué hacer, piden un milagro (momento emocional en el que todos se toman de las manos y creen en la magia).

De repente notan una llamarada acercándose a ellos, por lo cual deciden correr aterrorizados. Finalmente, Santiago los protege a todos bajo unas plantas, pero notan que la llamarada sigue frente a ellos. Salomé recuerda la leyenda de la candileja, los chicos se dan cuenta de que la candileja escuchó sus gritos y quiso ayudarlos. Todos se montan en ella en una especie de cajón improvisado hecho de hojas mágicas por el poder de Santiago, y esta los lleva al salto del tequendama. Los deja en la cima, porque no se puede mojar. Los chicos analizan dónde puede estar el amuleto y llegan a la conclusión de que está dentro de la cascada. Suben hasta allá con la ayuda de los poderes de Santiago, se dan cuenta de que el diablo ya estuvo allí, porque notan la cueva abierta y los elementos del tesoro encajados en una pared.



Cuando ingresan a la cueva se dan cuenta de que el diablo está siendo asfixiado por las almas en pena del salto. Ellos le prometen salvarlo si él les devuelve los amuletos, él les indica dónde están, pero unas almas les están resguardando. Santiago se enfrenta a estas y poco a poco van recuperando los amuletos.

Finalmente, con la ayuda del diablo vencen a las ánimas, metiéndolas en el amuleto de las amas del diablo. El diablo rápidamente toma el amuleto, pero los gritos de los chicos lo hacen dudar, Vane aprovecha este momento para hacer una ilusión y arrebatarse el amuleto. Juliana rápidamente los teletransporta afuera del salto.

El diablo nota que hay un diario en el cajón donde estaba el amuleto, por lo cual lo toma y se va.

Los chicos, afuera del salto, se ponen a discutir cuál va a ser el destino del amuleto, porque discrepan cuál es la decisión correcta. Pero terminan convenciéndose de que la misión es llevarlo al Hojarasquín.

Entonces Salomé usa su poder para localizarlo a través de su historia. Salomé descubre quién fue el Hojarasquín, un indígena muisca llamado Nemequene, quien durante la conquista española trató de esconder, junto a unos compañeros, el tesoro del dorado y que activó por accidente el poder de un amuleto y asesinó a unos soldados españoles y a sus compañeros y escapó para evitar ser castigado por su comunidad. Nemequene se dedicó años a defender la naturaleza, hasta que se encontró con el diablo, quien le reveló la existencia del amuleto del tiempo.

Desde entonces se dedicó a buscar el amuleto, hizo alianzas con varias personas que también tenían amuletos y finalmente los traicionó para robarles los amuletos. Finalmente, en un momento de emergencia por luchar con el diablo, hizo un pacto con los dioses, pidiéndoles que le ayudaran a

encontrar el amuleto, y ofreciendo los amuletos que recolectó como ofrenda, y el diario, lanzándolos al río.

Salomé les dice que aún siente que hay cosas que no cuadran, y que su poder detecta algo más, pero no puede identificarlo bien. Finalmente, rastrea el lugar en el que está y los chicos deciden dirigirse a este. Acuerdan en no decirle al hojarasquín que conocen su historia, pero planean estar alerta para evitar algún tipo de trampa.

Cuando llegan, hablan con él. Pero, antes de entregarle el amuleto le preguntan qué quiere hacer con él. Él responde cosas ambiguas como “hacer justicia” y “hacer el bien”, ellos insisten y él empieza a perder la paciencia. Hasta que finalmente Salomé le revela que saben su verdad y él cambia su forma a un monstruo arbóreo dejándolos a todos impactados.

Protagonista: Canon

Tema:

Lugar: El salto del tequendama



10.4 TEMPORADA 3

1. El Hojarasquín del monte: Capítulos 31 y 32 (1 y 2)

En su forma monstruosa, el Hojarasquín golpea a Juliana y ella deja volar el amuleto. Él les cuenta brevemente a los chicos sus intenciones: evitar que exista Colombia y preservar la comunidad muisca intacta. Los chicos pelean con el Hojarasquín y este los vence al principio, sin embargo ellos contraatacan y están por derrotarlo, pero el diablo también aparece y los aparta. Dejando al Hojarasquín tomar el amuleto y desvanecerse para viajar en el tiempo.

Los chicos se horrorizan por lo que vieron, pero el diablo los calma y les explica lo que descubrió leyendo el diario que encontró en el salto del tequendama. Tenían que dejar que el Hojarasquín viajara por el tiempo. Al ver que aún existen, los chicos ven que el Hojarasquín no acabó con su historia, y que incluso no la pudo cambiar. Salomé indaga, guiándose por el diario y finalmente descubre lo que le faltó identificar: el hojarasquín viajó al pasado para evitar la conquista pero no lo logró, porque era inevitable. Vencido por los conquistadores, siendo casi un tronco indefenso, el Hojarasquín decidió volver a su último momento en el futuro, donde logró escuchar a los chicos hablando con el diablo de que la historia no se iba a cambiar. Tras escuchar al diablo mencionar el nombre del escritor del diario y la fecha de creación, el Hojarasquín viajó a dicho año para encontrar a este hombre, pero por estar tan débil se quedó en el bosque y gritó su nombre hasta que el hombre llegara a él. Este hombre, llamado Simón, fue quien originalmente encontró el amuleto y había escrito un diario con sus instrucciones. Cuando por fin llega a donde el hojarasquín, se aclaran ciertas dudas entre sí y Simón termina convencido de esconder el amuleto del tiempo e inventar una misión para crear héroes que salven a Colombia de los peligros de la magia.

Los chicos logran entender que fueron los elegidos para dismantelar al grupo corrupto que utiliza la magia para subir al poder. Por lo cual se dedican a hacer un plan que les permita lograr la meta que a ellos les toca ahora: cambiar la historia mirando hacia el futuro y no hacia el pasado. El diablo se disculpa con ellos y les muestra que tiene consigo la brújula mágica, de la que se había desecho en el Chocó para que los chicos no lo encontrarán. Diciéndoles que lo invoquen cuando lo necesiten, porque ahora que sabe que no puede cumplir su sueño de ser humano otra vez, quiere remendar todo el mal que ha hecho.

Juliana regresa a casa y habla con Rubí. Quien le revela quién era Simón y su conexión con ambas, así como también su conexión con Alberto. A

continuación, ven en las noticias que han habido nuevos enfrentamientos armados y que los motivos han sido algunas huacas que han encontrado, las cuales dicen que son mágicas.

Protagonista: Canon

Tema:

Lugar: Bosque misterioso



2. El pollo maligno: Capítulos 33 y 34 (3 y 4)

Salomé está atendiendo en la tienda de su vecina, leyendo un libro. Cuando está atendiendo a un cliente, este le pregunta cómo obtuvo la cicatriz de su brazo y ella recuerda muy rápidamente la muerte de su padre. Luego de atender al hombre, habla con Juliana, quien insiste en que necesita su ayuda. Como Salomé está ocupada, ponen a Vane a reemplazar a Salomé mientras ella va con Juliana.

Salomé, Natalí, Juliana y Miguel, el hermano de Juliana, elaboran un plan para detener a los grupos corruptos, el cual consiste en exponerlos con pruebas contundentes del uso de magia, antes de que lleguen las elecciones presidenciales de ese año.

Primero teorizan qué grupos armados están relacionados con cuáles partidos. Pero, mientras piensan, ven en las noticias que en Buenaventura

hubo un caso de violencia por el conflicto armado. Así que Juliana, Santiago y Salomé se dirigen a Buenaventura, a investigar el caso, para descubrir pistas.

En el pueblo, hablan con la esposa de una víctima, ella les cuenta que no sabe nada de lo que ocurrió, pero que ella y su esposo escucharon al pollo pelón (o pollo maligno) piar antes de que él falleciera. Salomé identifica la historia del pollo maligno y descubre que es un miembro de un grupo armado que se transforma en pollo. Tiene un rol de mensajero, envía las amenazas a las personas a través de su piar, si las personas no se desplazan a tiempo los matarán. Esto le recuerda a Salomé cuando su padre recibió amenazas y se vieron forzados a mudarse.

Al instante escuchan al pollo piar, y lo ven en la ventana de la casa. La esposa de la víctima se asusta exageradamente y Santiago termina lanzando al pollo lejos para que los deje en paz. La mujer tiene claro que debe desplazarse o sino la matarán, por lo que rápidamente se pone a empacar sus cosas. Mientras tanto, Salomé asume que ella sabe algo del caso y le pide que les dé dicha información para que ellos puedan ayudar. Esta persona se niega y ella le promete que estará segura. Esta persona les cuenta que los están matando porque conocen la ubicación de un lugar muy importante para el grupo mafioso: la cueva del Mohan.

De repente un hombre del grupo armado ingresa a la casa y todos deben esconderse y mantenerse en silencio. Juliana nota que dejó el diario en otro cuarto. Mientras ella trata de alcanzar el diario, los chicos intentan proteger a la mujer y esconderse. Juliana está a punto de ser descubierta, pero el hombre pasa de largo a donde están los demás. El hombre encuentra a la mujer, Juliana alcanza el diario y los teletransporta a todos a un río lejano, pero notan que el hombre alcanzó a dispararle a la mujer. Santiago trata de curarla, pero la profundidad de la herida es muy grande. La señora les dice que tarde o temprano la iban a matar porque eso es lo que busca ese grupo, y les pide que los detengan como puedan. Les pide que vuelvan a llevar su cuerpo a la misma casa, para que no se metan en problemas. Juliana hace caso y la vuelve a teletransportar. Juliana se disculpa por no pensar en teletransportarlos a tiempo, y los chicos le dicen que no es su culpa y que la situación se les sale de las manos. Salomé y Santiago le cuentan a Juliana sus historias de desplazamiento forzado y se animan para encontrar la guarida del Mohán. Salomé trata de identificar al Mohán con su poder, y logra descubrir que es Alberto. Sin embargo, no puede identificar dónde está su guarida, y solo logra ver imágenes aleatorias en su historia. Entre esas imágenes identifica al patetarro.

Protagonista: Canon (Salomé y Santiago)

Tema: Las amenazas por conflictos armados

Lugar: Buenaventura, Valle del cauca



3. La madre de agua: Capítulos 35 y 36 (5 y 6)

Samir está deprimido porque sus padres no lo tratan igual que antes desde que se divorciaron. Cuando ellos están muy ocupados lo mandan a la casa de los Rodríguez, dos ancianos jubilados que conocen a Samir desde muy niño. Samir, aunque adora estar donde los Rodríguez, se siente triste al ver cómo se han distanciado tanto sus padres de él.

Es posteriormente teletransportado por Juliana a un pueblo de Valledupar, Cesar, para que les ayude a ella y Gaduer a buscar pistas para encontrar al patetarro, ya que Salomé les comentó que podía estar en dicho lugar. En la búsqueda se enteran de que hay un niño desaparecido, por lo cual deciden ayudar a buscar. En el camino encuentran a otro niño que está perdido y lo devuelven con sus padres. Poco tiempo después, aún buscando al primer niño, se enteran de que otro niño más desapareció. Lo buscan y lo encuentran con el mismo niño que se perdió antes, al cual vuelven a llevar con sus padres. Samir nota que a los niños no les alegra regresar con sus padres y los demás dicen que es un comportamiento normal de los niños. Finalmente encuentran al niño sentado sobre una roca en medio de un gran río, y a continuación notan que una mujer sale del agua, lo agarra y se lo lleva bajo el agua. Los chicos se espantan al ver la escena y tratan de salvar

al niño. En un momento alcanzan a la mujer y pelean con ella, salvando al niño de sus brazos.

Toman al niño y lo llevan para regresarlo con sus padres. Sin embargo, en el camino, el niño trata varias veces de soltarse de ellos y regresar al río, especialmente cuando escucha de lejos el canto de la mujer. Los chicos asumen que el niño está hipnotizado, así que llaman a Salomé para que les dé información sobre la mujer misteriosa. Salomé les cuenta la historia de la madre del agua y ellos entienden que para deshipnotizar al niño, los padres lo deben poner a rezar.

Los chicos devuelven al niño a sus padres, y les comentan que estaba con la madre de agua. Pero, cuando los padres y el niño entran a la casa, Samir se da cuenta de cómo los padres le gritan y agreden al niño estando adentro. Samir quiere detenerlos pero Gaduer y Juliana le dicen que es la forma en la que lo tratan sus padres y que es normal. Ellos deciden dirigirse a ver a la madre de agua para detenerla y que no siga hipnotizando niños, pero cuando la encuentran ven que muchos niños están con ella, jugando en el río. Ellos, espantados, tratan de llevarse a los niños, pero los niños les cuentan que siempre van al río a jugar con la madre de agua, porque ella es como una madre para ellos. Les cuentan también que muchos de sus padres ni se preguntarán dónde están, porque ni siquiera se preocupan por ellos.

Los chicos acceden a dejarlos quedarse jugando, pero se quedan un rato cuidando a los niños. Mientras los cuidan, Juliana les cuenta a Samir y Gaduer que comprende cómo se sienten esos niños, porque Rubí la cuida más que sus papás desde que es muy pequeña. Gaduer les cuenta que sus tíos han sido sus padres desde hace mucho tiempo. Y Samir finalmente habla sobre cómo los Rodríguez lo cuidan cuando sus padres no tienen tiempo para él.

El momento se arruina cuando los padres de los niños llegan en una revuelta tratando de matar a la madre de agua (a la que llaman sirena). Los chicos enseguida tratan de convencer a los padres de que la culpa no es de ella sino de ellos, pero esto los ofende y tratan de agredirlos. La madre de agua los protege y manda una gran ola a los padres para que estos se alejen. Algunos niños corren a ver que sus padres estén bien, mientras Samir trata de hablarles una vez más a los padres e invitarlos a que quieran más a sus hijos y los traten mejor. Les dice que no tiene que esperar a perder a sus hijos como le pasó a la madre del agua, para empezar a quererlos como ella lo hace.

Los padres se conmueven con las palabras de Samir y abrazan a sus hijos y algunos se quedan a jugar un rato en el río. Los chicos hablan con la madre de agua y le preguntan si sabe dónde puede estar el patetarro, ella les responde que sí sabe dónde puede estar, porque ella le prohíbe acercarse al

agua, porque la ensucia y espanta a los niños. Les cuenta que puede estar por los sectores rurales de Nariño.

Samir regresa a casa finalmente y se da cuenta de que los Rodriguez estaban preocupados porque se fue sin avisar. Él les comenta que está bien y ellos le ofrecen comida.

Protagonista: Samir

Tema: El abandono de los padres

Lugar: Valledupar, Cesar



4. El patetarro: Capítulos 37 y 38 (7 y 8)

Salomé habla un poco de la historia del patetarro y vuelve a intentar localizar al patetarro por dicho sector. Los chicos llegan a buscarlo y caen en un campo minado, donde está él desenterrando minas. Tratan de llamarlo pero él no los escucha, así que utilizan estrategias para llegar hasta él. Cuando pueden hablar con él le piden que les ayude a encontrar la guarida del Mohán. Él furioso se niega a hablar de ese hombre. Ellos le ruegan y dicen que harán lo que sea para que él les ayude. Así que, él les pide que lo ayuden a desenterrar las minas de ese sector para que este quede seguro otra vez. Ellos acceden a ayudarlo y hacen un plan para eliminar todas las minas del sector.

Pero cuando están finalizando, llega uno de los miembros del grupo, furioso al darse cuenta de lo que están haciendo. Ellos pelean con él y terminan dejándolo atrapado en un campo minado.

El hombre empieza a llamar refuerzos, los cuales empiezan a llegar prontamente. Pero Juliana actúa rápidamente y los teletransporta justo sobre el campo minado y los deja flotando a través de portales, mientras los amenaza con que los soltará si no acceden a limpiar todos los campos minados que tengan, y que volverá si no lo hacen. Posteriormente los teletransporta a un río y los chicos se van en busca del patetarro una vez más.

Cuando lo encuentran él les da la información que necesitan: Él no conoce la ubicación de la cueva. Pero sabe dónde se puede encontrar a alguien que sí la conoce: Un comandante del ejército, el patetarro les habla de que hay grupos corruptos infiltrados en el ejército y les indica el lugar en el que se encuentra ese hombre.

Protagonista:

Tema: Las minas antipersona

Lugar: Nariño



5. La llorona: Capítulos 39 y 40 (9 y 10)

Los hombres del equipo hacen un plan para llegar al comandante: se infiltrarán en el ejército con el plan de aproximarse a él cuando tengan el chance. Acorralandolo para que les dé respuestas.

Los chicos se infiltran en un batallón, en la noche a Santiago y a Gaduer les toca ser centinelas, y Samir se queda a dormir en el dormitorio. Samir habla un poco con el cadete que duerme en la cama de al lado. Logra obtener información sobre el comandante y el lugar de su oficina. El cadete también le comenta que han estado escuchando a la llorona por la noche.

Mientras tanto, Santiago y Gaduer logran escuchar lamentos lejanos. Santiago se las ingenia para ir hacia ellos. Allá encuentra a la llorona gritando por sus hijos, él trata de acercarse a ella pero ella lo espanta.

Al día siguiente llaman a Salomé y ella les cuenta la historia de la llorona, quien busca vengarse de quien asesinó a sus hijos para usarlos como falsos positivos.

Posteriormente se enteran de que encontraron cadetes muertos en el río. Con la sospecha de no saber si son enemigos o si fue la llorona.

De repente, los comandantes mandan al escuadrón a luchar porque están siendo atacados por enemigos. Santiago toma un camino distinto y se topa con enemigos, de los cuales descubre que están usando magia para atacar. Santiago también usa su magia para herirlos y estos deciden alejarse. La tropa enemiga escapa y Santiago logra regresar al cuartel y encontrarse con los muchachos, a quienes les comenta lo que vió, lo que les permite concluir que la corrupción por magia es mayor a lo que ellos creen.

Los chicos tratan de emboscarse en la oficina del comandante y lo escuchan hablar con otro líder del enfrentamiento y cómo no lograron matar a ningún enemigo en combate, por lo cual él propone matar campesinos y hacerlos pasar por guerrilleros para cumplir con la orden. Pero, el otro líder le menciona que no hay tiempo para ir a un pueblo a matar campesinos, por lo cual él propone matar a algunos de los mismos cadetes al día siguiente. Los chicos quedan en shock por lo que escucharon y regresan rápidamente a sus camas.

En la noche, Santiago trata de volver a hablar con la llorona, mientras Samir y Gaduer lo acompañan escondidos, y le dice que sabe quién mató a sus hijos y que la quiere ayudar a vengarse. Ella accede a escucharlo, pero mientras trata de hablar aparece el comandante, quien se transforma en el Ribereño. Santiago primero trata de preguntarle dónde está la guarida del Mohán, y al ver que no tiene respuesta da una señal a Samir y este controla al ribereño para evitar que ataque a Santiago. Gaduer corre a avisar a los cadetes en

centinela y estos corren hacia donde el Ribereño. Samir no logra controlarlo más y el Ribereño ataca a Santiago, quien es defendido por la llorona.

Los cadetes y el otro líder corrupto logran llegar a salvar a Santiago, pero el otro líder ordena a los cadetes a apuntarle a Santiago y la llorona. Los cadetes confundidos le hacen caso. De repente, otro comandante y otros soldados, dirigidos por Gaduer, llegan por detrás a detener a los dos corruptos, los cuales no tienen otra opción más que rendirse.

Al amanecer, los chicos piden hablar con el comandante (el ribereño) un momento. Y le preguntan sobre la parada de la guarida del Mohán y él se niega a responderles. Pero el comandante bueno, quien está con ellos, les promete que le sacará toda la información que pueda y que ellos encontrarán la guarida del Mohán.

Los chicos se escapan del pelotón, montados en un gran cocodrilo que nada en el río, controlado por Samir, y hablan sobre cómo no saben si confiar en el ejército porque no saben si la promesa del comandante es verdad. En el camino se les aparece la llorona, quien le agradece a Santiago por capturar al hombre que dio la orden de matar a sus hijos, y les comenta sabe que la patasola trabaja para el Mohán, llevando cuerpos de hombres a su cueva, por lo cual si la siguen podrán llegar al lugar que buscan.

Protagonista: Santiago

Ausentes en misión: Juliana y Salomé

Ausentes en capítulo: Vane y Natalí

Tema: La corrupción en el ejército

Lugar: La Guajira



El

diseño de La llorona está basado en el de la estatua del parque de Las Malocas, Villavicencio, Meta.

6. La pata sola: Capítulos 41 y 42 (11 y 12)

Los chicos llegan a un pueblo en busca de la patasola. Primero la localizan, luego la siguen sigilosamente.

La ven atrayendo a un hombre y siguen su camino. Ella camina con el cadáver del hombre por un largo camino, hasta que llega a Armero y se les pierde de vista.

Ellos corren a buscarla y de repente la ven frente a ellos, acompañada de la Muelona y el sombrerón. Ellos les revelan que todo fue una trampa, y que le prometieron a la llorona que traerían de vuelta a la vida a sus hijos si ella les decía eso a los chicos. De repente, varios miembros del grupo corrupto los rodean y los atacan, y ellos pelean en defensa.



Los chicos vencen a los refuerzos del equipo corrupto, por lo cual La Muelona, la patasola y el sombrerón deciden atacar. Los chicos se dividen en direcciones distintas para confundir a los enemigos. Pero, la muelona logra arrebatarse el diario mágico a Juliana y, por no saber cómo usarlo, los teletransporta a todos, en grupos, a distintos lugares.

La muelona llega con Samir y Juliana al interior de la Catedral de sal en Zipaquirá. La patasola llega, junto a Natalí y Vane a la entrada del Santuario de las lajas en Nariño. Y el sombrerón llega junto a Gaduer y a Santiago al interior de los tuneles del Castillo San Felipe en Cartagena.

Protagonista: Canon
Tema:
Lugar: Armero, Tolima

7. La muelona y el sombrerón: Capítulos 43 y 44 (13 y 14)

Natalí y Vane pelean con la Patasola y la vencen.



Gaduer y Santiago pelean con el sombrero y lo vencen metiéndolo en su sombrero.



Samir y Juliana tratan de recuperar el diario que les robó la muelona.



Después de luchar con ella lo recuperan y la atrapan. Mientras la tienen atrapada, Juliana graba a Samir quitándole el amuleto y revelando su verdadera edad, y lo publica en redes sociales, donde se da cuenta de que Alberto está en televisión en ese mismo momento, en un debate presidencial. Juliana la transporta en su forma vieja al debate y transporta a su lado sus dos amuletos, para que ella vaya y los busque y todos vean la magia que tiene.

Protagonista: Canon

Tema:

Lugar: Armero, Tolima

8. El Mohán: Capítulos 45 y 46 (15 y 16)



Pero Juliana no esperaba que la Muelona se volviera loca y se pusiera a devorar a la gente en plena televisión nacional.

Alberto toma el mando del programa y revela el secreto del bando corrupto, para posteriormente convertirse en el Mohán y amenazar al país con crear una dictadura.

En las calles se ve a miembros del grupo corrupto tomar el control, mientras otros, liderados por el Mohán, toman la casa de Nariño. Los chicos llegan a detenerlos, acompañados del diablo y otros seres mágicos (Podrían llegar la madre monte, María la larga, la mano peluda, Samuel Puyana, La tunda, Los duendes, el Hojarasquín, la madre de agua, la llorona y el patetarro). Juntos van venciendo al ejército de corruptos, y de Mohánes, ya que este hombre utiliza su poder de viajar en el tiempo para multiplicarse.

En un momento los corruptos vuelven a recobrar fuerza, pero la gente que está viendo empieza a dar ánimos y los héroes vuelven a recuperarse. Juliana logra llegar hasta donde está el Mohan y trata de usar el vaso sagrado para arrebatarse los poderes, pero no funciona, solo lo debilita. El Mohán, en cambio, logra quitarle el vaso sagrado a Juliana y dejarla a ella sin magia. Posteriormente se pone a quitarles la magia a los chicos y a debilitar a los que están del lado de los chicos.

Cuando no hay esperanza, el diablo le da una patada al Mohán y hace caer lejos el vaso sagrado. Ambos tienen una pelea donde dan su máximo poder

(que todos tiene que evacuar el espacio). El Hojarasquín, moribundo, logra tomar el vaso sagrado antimagia y sube a lo más alto del la casa de Nariño, activando el poder máximo del amuleto y desapareciendo la magia de Colombia. Automáticamente empiezan a desaparecer los seres míticos y los amuletos ya no tienen magia. El hojarasquín queda como un árbol plantado en el techo de la casa de nariño.

Los chicos van a dormir en la casa de Juliana una última vez, se reúnen en el patio de la casa de Juliana a hablar de la experiencia y preguntarse qué pasará ahora ¿será que las cosas sí cambiarán?. Juliana convence a sus padres de que paguen los pasajes de sus amigos y todos regresan a casa.

Tiempo después, en el día de las elecciones presidenciales, se emite por las noticias lo que sucedió con los grupos corruptos y se habla de nuevas políticas para los partidos.

Vemos una última vez a cada uno de los chicos en sus vidas cotidianas, mirando al cielo con nostalgia, y finalizamos con Juliana guardando los diarios en un cajón.

Protagonista: Canon

Tema:

Lugar: Bogotá, Cundinamarca

11. ESCALETA CAPÍTULO 1

1. EXT.BOGOTÁ. BARRIO LOS ROSALES. PATIO CASA DE JULIANA. DÍA.

Es 28 de Octubre del año 2017, el día de cumpleaños de Juliana (14). En un amplio patio con piscina de casa pudiente se está celebrando una pequeña fiesta con unos pocos invitados, quienes están repartidos por el espacio, sentados en mesas. Juliana está sentada junto a sus amigas Alma (14) y Celeste (14) en una de las mesas del patio compartiendo opiniones sobre obsequios. Rubí (45), la empleada de Juliana, se acerca

a regalarle un diario viejo a Juliana, quien lo recibe emocionada. Alma y Celeste se burlan del obsequio que recibió Juliana y ella trata de cambiar el tema de conversación. Juliana se harta de la actitud de Alma, toma el diario, se levanta y camina hacia el interior de la casa. Juliana se detiene al escuchar que Alma le grita ofensas a Rubí porque esta le derramó una bebida y se regresa para defender a Rubí. Juliana discute con Alma y empiezan a pelear físicamente y a empujarse. Juliana, quien aún tiene el diario en sus manos, se resiste de que Alma la empuje a la piscina y su diario empieza a brillar. Alma logra empujar a Juliana a la piscina y cuando esta cae, un rápido destello azul se libera y ciega por un segundo a todos en el lugar. Cuando vuelven a ver hacia la piscina notan que Juliana no está.

2. EXT. SAN ANDRÉS. MAR DE LOS SIETE COLORES. DÍA

Gaduer (17), está solo en un pequeño bote de pesca de madera pescando con una red. Está frunciendo el ceño, tensionando sus dientes y emitiendo leves gruñidos mientras forcejea y levanta su red del agua. De repente, del agua se forma un círculo brillante de tamaño mediano. Gaduer, asustado, mira fijamente al círculo y suelta la red, pero se resbala y cae dentro del círculo brillante y el círculo se cierra.

3. INT. MEDELLÍN. VAGÓN DE METRO DE MEDELLÍN. DÍA

Salomé (15), está recostada en la puerta de un vagón del metro de Medellín mientras este va en movimiento. El vagón está muy lleno y la gente se encuentra apretujada. Salomé mira por la ventanilla de la puerta mientras escucha música y gira su mirada hacia el interior del vagón. Salomé ve que un hombre está metiendo su mano en el bolsillo de una persona frente a él. Salomé grita advirtiéndolo a la gente sobre el señor y todos en el metro se alborotan y agarran al señor, quien trata de escapar de algún modo. Este desorden provoca que empiecen a presionar a Salomé en la puerta del vagón sin que pueda moverse. De repente, frente a ella aparece un círculo azul brillante en el que cae. El círculo desaparece rápidamente.

4. INT. MOCOA. CASA DE SANTIAGO. CUARTO DE SANTIAGO. DÍA.

Santiago (14) está sentado frente al escritorio de su cuarto, jugando videojuegos en un computador de mesa, estresado y frunciendo el ceño porque va perdiendo el juego. Mientras él juega entra a su cuarto su hermana menor, Luz (6), quien le

pide que entone una flauta de pan que tiene en sus manos. Santiago, tratando de no gritarle, le dice que lo hará después, pero la hermanita le insiste tres veces. La tercera vez Santiago levanta la voz y esto hace que Luz salga corriendo con los ojos llorosos. Santiago se levanta y corre a alcanzar a Luz pero se tropieza y mientras cae desaparece en un rápido destello azul.

5. INT. QUIBDÓ. CASA DE NATALÍ. SALA. DÍA

Natalí (14) está cansada trapeando la sala de su casa. Los dos hermanos de Natalí, Didier (12) y Felipe (16), están sentados en el sofá, viendo televisión. Natalí se queja con rabia frente a sus hermanos de que ella es la única haciendo oficio en la casa mientras la mamá está trabajando. De repente, mientras Natalí se sigue quejando, ella desaparece en un rápido destello azul. El trapeo cae al suelo y esto llama la atención de sus hermanos por unos segundos, quienes notan que su hermana ya no está, pero siguen viendo televisión como si nada hubiera pasado.

6. INT. BARRANQUILLA. ALTO PRADO. CASA DE SAMIR. COMEDOR. DÍA

Samir (15) está en el comedor de su casa, con su madre (39), su prima (12), su primo (10), su tía (30) y su tío (35). Todos comen en silencio por unos segundos. El tío de Samir intenta romper el silencio preguntándole por la novia a Samir y Samir le revela que tiene novio. Esto genera un silencio incómodo en la mesa. El tío le pide explicaciones a Samir, pero él lo ignora, se retira de la mesa y se excusa porque tiene que llegar rápido a su entrenamiento de fútbol. Samir se dirige al pasillo mientras el tío sigue pidiendo explicaciones y discute con la mamá de Samir. De repente, en medio del pasillo, Samir cae en un portal que se abre en el suelo, mientras la familia discute sin darse cuenta de lo sucedido.

7. EXT. VILLAVICENCIO. PARQUE LOS FUNDADORES. DÍA

En una zona amplia de un parque público están bailando una coreografía Vane (14) y sus dos amigas (ambas de 13). El parque está vacío, solo están ellas. En un momento mientras las amigas hacen un giro, un portal en el suelo se lleva a Vane. Las amigas quedan confundidas y preocupadas cuando ven que Vane desapareció de repente y la llaman desconcertadas.

8. EXT. SELVA MISTERIOSA. DÍA

En una oscura y húmeda selva reposa un enorme árbol. Hay mucho silencio y quietud. De repente, crecen en medio del aire siete círculos azules brillantes. De cada círculo caen Juliana, Gaduer, Salomé, Santiago, Natalí, Samir y Vane, quienes caen al suelo justo frente al gran árbol. Aún en el suelo, todos están angustiados, se levantan un poco lastimados mientras miran a su alrededor. Todos se miran entre sí y empiezan a gritar. De repente, el enorme árbol abre los ojos mientras todos lo miran en shock y en silencio, el árbol los mira sorprendido y dice que por fin han llegado.

Esto hace que la angustia de todos aumente y corran para escapar, gritando con mayor intensidad. Rápidamente, el gran árbol les pide que no se vayan mientras utiliza sus largas raíces para obstaculizarles el camino. Todos se detienen y el gran árbol busca tranquilizarlos mientras les pide que lo escuchen y les revela que es el Hojarasquín del monte. Él les explica brevemente por qué fueron reunidos y les indica que tienen la misión de encontrar el amuleto del tiempo antes de que lo haga El diablo, contándoles que El diablo eliminará a Colombia si lo encuentra.

Salomé, Gaduer y Santiago expresan que les parece bueno que no exista Colombia. En respuesta, Juliana, Samir y Natalí se oponen y defienden salvar a Colombia. Ambos lados tienen una breve discusión mientras Vane no sabe qué hacer. Con firmeza, El Hojarasquín interrumpe la discusión y les hace entender que necesitan trabajar en equipo porque a ninguno le conviene que El diablo logre su objetivo. El Hojarasquín enfatiza en que solo él puede tener el amuleto a salvo y que no pueden usarlo sin su autorización.

Sin embargo, los chicos empiezan a sacarle el cuerpo a la misión y exigen regresar a casa hasta enterarse de que el diario de Juliana fue el que los reunió a todos. En seguida, unos atacan a Juliana para arrebatarse el diario y otros se unen a la montonera para separarlos a todos. Mientras todos forcejean, el diario empieza a brillar y los siete jóvenes desaparecen repentinamente, dejando solo y angustiado al Hojarasquín.

12. PLAN DE PRODUCCIÓN CAPÍTULO PILOTO

| PLAN DE PRODUCCIÓN - EPISODIO PILOTO | | | Mes 1 | | | | Mes 2 | | | | Mes 3 | | | |
|--------------------------------------|---------------|-------------------|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|
| | | | S 1 | S 2 | S 3 | S 4 | S 1 | S 2 | S 3 | S 4 | S 1 | S 2 | S 3 | S 4 |
| Preproducción | Guión | Guión literario | ■ | | | | | | | | | | | |
| | | Guión técnico | | ■ | | | | | | | | | | |
| | Storyboard | Storyboard | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| | | Animatic | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | Voces | Casting | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | | Grabación | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | Libro de arte | Diseño Personajes | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | | Diseño de props | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | | Diseño BG | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | | Color script | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| | Concept art | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| Producción | Preparación | Layout | | | | ■ | | | | | | | | |
| | | Backgrounds | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| | Animación | Animación | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| | | Clean up | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| | | Color | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| Postproducción | Post audio | Diseño sonoro | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| | | Foley | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| | | Música | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| | Post imagen | Corrección color | | | | | | | | | ■ | | | |
| | | Compositing | | | | | | | | | ■ | | | |
| | Edición final | Edición | | | | | | | | | ■ | | | |
| | Master | | | | | | | | | ■ | | | | |



¡Gracias por leer!