

FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Himnos de Hilo y Hoja

Alumno: Aitor Sebastián Martín

Tutora: María de Iracheta Martín

Curso 2019/2020

RESUMEN

Himnos de Hilo y Hoja es el análisis del proceso que se ha seguido a la hora de crear Atolas, un mundo ficticio, reflexionando sobre las diferentes complicaciones que se han tenido y los métodos usados. El objetivo del trabajo no era escribir una historia interesante, sino centrar los esfuerzos en la creación del mundo en el que esta tendría lugar, desde un enfoque sociocultural.

Por lo tanto, a lo largo del trabajo se hablará sobre las diferentes etapas de preparación por las que se ha pasado para construir este “escenario”, su historia, sus personajes secundarios, culturas y lugares; no la narrativa sino su contexto, preparado para recoger en un momento dado un elenco de protagonistas que activen la relojería y creen su propia historia.

Palabras clave: Worldbuilding, Concept Art, Juego de rol, Videojuego, Desarrollo visual.

ABSTRACT

Hymns of leaves and strings is the analysis of the visual development of Atolas, a fictional universe, pondering the different complications and the methods that have followed. The main objective of this work was not writing a compelling story, but creating the world where multiple compelling stories could take part. For this, it will be articulated about the different stages of the creation of a world, a “stage”, its history, secondary characters, cultures and places; not the narrative but the context, perfectly prepared to welcome a party of protagonists to start the clockwork of the story.

Key words: Worldbuilding, Concept Art, Role-playing game, Videogame, Visual Development.

ÍNDICE

RESUMEN	2
1. INTRODUCCIÓN	4
Objetivos y metodología	5
2. WORLDBUILDING Y CONCEPT ART	6
2.1 Sobre el Concept Art	7
2.1.1 Perfiles de Concept artist: Character, Enviroment y Prop design	8
2.1.2 Del concept art a la pantalla. Procesos y procedimientos.	10
2.2 Antecedentes	13
2.2.1 Praxis. El artbook y el libro ilustrado	14
2.2.2 Relato fantástico. El otro vs Status quo	14
3. El juego como motor creativo	16
3.1 El videojuego como medio	16
Inmersión y representación. Los estereotipos	17
3.2 El juego de rol o RPG.	19
Escritura colaborativa	20
4. HIMNOS DE HILO Y HOJA	21
4.1 Proceso y desarrollo.	21
4.1.1 Métodos de creación. Ventajas e inconvenientes.	22
4.1.2 Tipos de enfoque visual. La primera piedra y el escenario.	23
4.1.3 Enfoque cultural: Unión artística y narrativa.	26
5. CONCLUSIONES	27
Prospectivas	28
5. BIBLIOGRAFÍA	29
5.1.1 Webgrafía	29
Anexo	30

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge a partir de la intención del autor de crear un mundo y dirigir su apartado de arte, abarcando las diferentes disciplinas que suelen integrar la fase de preproducción: artista de concept de personajes, de escenarios, *props*¹, *FX*² e interfaz, entre otros. En vista a una posible incorporación como artista en el mundo laboral del desarrollo de videojuegos se analizan los diferentes pasos en la producción, normalmente realizados por un equipo de artistas, acercándose a los que le resultan más afines.

El arte ha desempeñado un papel esencial a lo largo de la historia a la hora de crear *settings*³ para diferentes sectores del entretenimiento como el cine, los videojuegos o incluso la literatura. Estos ámbitos tienen en común la escritura de guión y sobre todo el *worldbuilding*⁴ que esta conlleva, paso esencial a seguir en producciones ya sea para videojuegos, animación, juego de rol o libro escrito.

Es de particular interés para el artista, la motivación para producir arte que puede surgir a partir de una buena historia enfocada al juego de rol, plataforma a la que ha estado destinado este proyecto, por todas las posibilidades que abre al ser casi un método de escritura colectiva a través del juego. La participación de varias personas prácticamente colectiviza la autoría de la historia y puede proporcionar tanto un entorno seguro y diverso para todos sus integrantes como inspiración para desarrollar proyectos creativos. Esto recuerda al funcionamiento del arte performático contemporáneo, el artista que idea la obra ni es el único autor ni el que la genera: depende de unos participantes que afectarán diametralmente al desarrollo y resultado de la pieza.

El trabajo gira en torno al propio proceso de desarrollo visual del proyecto, haciendo hincapié en el análisis de la escritura de guión y los diferentes enfoques que se le puede dar a la hora de aproximarse inicialmente a un nuevo mundo ficticio de ambientación fantástico-medieval y su historia.

¹ Prop: *Prop* viene de *property*, propiedad, pues suelen ser objetos pertenecientes a los personajes.

² Efectos especiales

³ Setting: Localización, escenario o ambientación

⁴ Worldbuilding: Proceso de creación de un mundo, generalmente escrito.

Objetivos y metodología

El objetivo principal de este trabajo es crear el mundo de Atolas, que sea coherente en sí mismo y así abrir posibilidades de desarrollar diferentes proyectos futuros basados en este. Asimismo, como si de una producción para una empresa de videojuegos se tratase, otra de las metas es dirigir toda la parte artística, intentando trabajar en diferentes niveles de trabajo y probar diferentes disciplinas y acabados. Con esto se busca una aproximación a los métodos seguidos en el sector profesional, para ver en qué parte de la cadena de producción se encuentra la obra del autor.

Por último, a nivel teórico, reflexionar sobre el relato y la narrativa histórica y ficticia como reflejo y herramienta de la sociedad que la produce y reivindicar el juego y la fantasía como método de aprendizaje, motor creativo y espacio seguro.

Este proyecto se centra en intentar equilibrar escritura y arte y aproximarse mediante diferentes enfoques a la hora de crear un mundo, para avanzar a un paso constante en el proyecto. Se planea desarrollar visualmente lugares, personajes y sobre todo mitos, historias o representaciones visuales de éstas. Con esto se pretende además analizar los tópicos narrativos y estereotipos como un lenguaje universal que, aunque útil para transmitir de forma eficiente información a un receptor, ofrece una visión sesgada de la sociedad que puede ser dañina sobre todo para minorías. Se reivindica, por tanto, una representación justa y diversa en los personajes y el uso de la trama para generar conciencia sobre temas como el correccionismo histórico y la invisibilización.

El trabajo se realizará en el soporte digital, pues es en el que se han realizado prácticamente todas las obras recogidas en éste. Como producto final, pero en proceso, se maquetaría un libro de arte o *artbook* donde se recogerían historias cortas del mundo y descripciones en términos más generales, explicaciones sobre Atolas desde un punto de vista de creador omnisciente y toda la obra pictórica desarrollada durante el curso.

El objeto de estudio de este trabajo es, por tanto, el proceso de creación inicial de una matriz, escenario o mundo sobre el cual desarrollar una obra a posteriori en uno o varios medios (como cómic, videojuegos, relato escrito o animación). Aunque se esté creando una historia enfocada a una plataforma específica, se podría abarcar un mismo mundo a través de otros medios diferentes presentando las diferentes partes de un todo que se interrelaciona.

2. WORLDBUILDING Y CONCEPT ART

El ser humano es un animal creativo que lleva escribiendo y soñando con historias y otros mundos desde hace milenios. Ya desde civilizaciones antiguas como Grecia o Egipto, se ha intentado explicar el funcionamiento del mundo a través de relatos mitológicos, en los que el ser humano, a merced de un panteón de dioses, se encuentra con criaturas extrañas y lugares maravillosos. Técnicamente es incorrecto referirse a estos como relatos fantásticos, pues solían ser de índole religiosa y el término “fantástico” no se acuña hasta mediados del siglo XIX con la literatura de terror, siendo una concepción relativamente reciente. Junto a estos relatos religiosos siempre se ha encontrado arte, con diferentes intenciones según el contexto. Una a la que remitirse es la didáctica, muy usada en el medievo, pues la mejor manera para enseñar y acercar el relato religioso a un pueblo llano analfabeto era por medio de representaciones visuales con una serie de símbolos reconocibles.⁵

En aquella época el principal objetivo de estas obras pictóricas era la semejanza a un canon impuesto por los textos de los que se extraía, y más que un diseño atractivo o interesante, la intención era que fuese fácil de entender. El ser humano, por tanto, siempre ha representado el mundo que le rodea e infinidad de otros mundos inventados a través del dibujo o la pintura. Ante la necesidad de enseñar, el artista se adaptaba a una serie de imaginería ya existente para que el ciudadano medio reconociese la escena representada o el personaje. Esto acaba aplicándose casi sin querer al cuento o relato ilustrado, con un carácter didáctico que no tiene por qué ser de índole religiosa. Cuando ya no es tan necesario representar las cosas claras, se le da más libertad al artista, y puede poner más de sí mismo en su obra. Se puede hablar de una necesidad más estética.

Actualmente, a la hora de crear nuevos mundos o reimaginar a un personaje preexistente se valora su viabilidad. Cuando surge la industria de la animación a principios del siglo pasado, lo que se busca en un buen diseño es que se trate de algo fácil de repetir muchas veces lo más rápido posible. Aquí ya entra en juego la capitalización de este tipo de representaciones, y con el surgimiento del *mass media*, se requiere una preproducción más potente que pueda competir al presentarse al mercado. Ante esta necesidad surge el concept art.

⁵ Durliat, M. (1979). *Introducción al arte medieval en occidente* (Ser. Cuadernos arte cátedra, 6). Cátedra.

2.1 Sobre el Concept Art

Todo tipo de proyecto ya esté orientado hacia animación, videojuegos e incluso cine, precisa de un periodo de preproducción en el que intervienen diferentes disciplinas: aquí entra el papel del concept artist.

El concept art surge en el siglo XX principalmente orientado a la industria de la animación, fue un concepto ya usado por Disney alrededor de 1930⁶ (Fig 1 y 2): ante la necesidad de crear un personaje y que sea visualmente interesante se necesita un estudio previo, como mínimo de las formas o la silueta.



Fig 1 y 2: Concept art para *Blancanieves y los Siete Enanitos*. (1937)

El principio en el que se basa el concept art es en el *feeling*⁷: no se suele buscar una imagen muy atada, sino la evocación de sensaciones, por lo tanto, a veces se puede acabar con concepts que son prácticamente siluetas que funcionan correctamente. Asimismo, se prioriza el tiempo, siendo preferible presentar ante un director varios diseños a elegir que uno muy terminado. Tiene más importancia la rapidez y la sensación que el acabado, en contraste con la ilustración. El concept art más que un arte se puede considerar un paso inherente al proceso de producción de una obra. Según el tipo de medio hacia el que está dirigido un concept art, se buscan distintos acabados o se valoran unos elementos más que otros: por ejemplo, en producciones como videojuegos AAA⁸ o películas *live action* se suele mirar por un acabado más realista, aunque no siempre es el caso.

⁶ Kaufman, J. B. (2012). *The Fairest One of All*: Weldon Owen.

⁷ Feeling: Evocación de un sentimiento o sensación.

⁸ Videojuego AAA: Producciones con gran presupuesto llevadas por empresas grandes.

2.1.1.1 Perfiles de Concept artist: Character, Enviroment y Prop design

Como se ha mencionado antes, el concept serían los cimientos a la hora de construir un videojuego. A la hora de levantar estos se suele utilizar un equipo de profesionales especializados en diferentes disciplinas. Según la magnitud de la producción y el coste, este equipo fluctúa en cantidad, se subdivide, a veces se nombra gente que dirige distintos departamentos... Estas disciplinas o departamentos en el concept art se pueden organizar en tres ramas diferentes que a su vez se dividen en otras más específicas. Las líneas que dividen estas tres en ocasiones se desdibujan, por lo que muchos artistas optan por especializarse en varias.



Fig 3: Exploraciones la cultura Prosopi, lápiz sobre papel (2018) Autoria propia.

Character design: Es el ámbito más popular de los tres, en el que el concept artist crea diseños de personajes interesantes con unas premisas dadas, como contexto histórico, habilidades, personalidad, compleción, vestuario... El principal objetivo es que todos estos aspectos puedan transmitirse a través de la apariencia física del personaje. Hay muchos detalles que pueden indicar, por ejemplo, la clase social a la que pertenece un personaje, como el vestuario o la pose. La meta es mantener las cosas simples, pero a la vez transmitir lo máximo posible. Esta categoría se puede subdividir en criaturas o incluso en vestuario, interactuando con Prop design, que como se ha mencionado con anterioridad, se ocupa de los objetos en propiedad del personaje.



Fig 4: *El Hormiguero, concept digital (2018)* Autoría propia.

Environment design: El papel de este artista consiste en elaborar ambientes y atmósferas, a veces para definir visualmente un lugar o en ocasiones para mostrar escenas específicas. Se ocupan, en cierto modo, de proporcionar una primera ventana por la que observar el mundo creado. Participan codo con codo con level designers para probar cómo se podría ver una parte del juego ya finalizada, ya en etapas más posteriores. En animación además de diseñar escenarios, aparecen otro tipo de perfiles, como el de *color key⁹ artist*, que genera composiciones buscando la iluminación y colores de una escena.

Prop design: El artista de props se dedica a diseñar objetos que, o son usados por los personajes (ya sean armas o vestuario) o aparecen dispuestos a través de un escenario. Es la categoría que más desapercibida pasa, ya que un buen character artist o environment artists tiene que saber diseñar bien a un personaje con su ropa o un entorno con sus objetos, pero en ocasiones este tipo de cosas precisan de un giro de tuerca extra, como el diseño de un arma única especial, la adecuación al contexto histórico del mundo del proyecto, o algún tipo de accesorio especial.



Fig 5: *Bastón de batalla de Liros (2020)* Autoría propia.

⁹ Color key: Composiciones rápidas buscando la paleta de color de una escena.

2.1.2 Del concept art a la pantalla. Procesos y procedimientos.

El concept art es pensar con las manos, partir de una premisa sencilla e ilustrarla de manera eficiente y rápida. Cuando a la hora de pintar o generar obra normalmente se parte de una premisa teórica, a veces en el concept art se invierte el orden: primero se crea una obra visual y a partir de esta se desarrolla la idea a posteriori.

Actualmente el concept art se realiza mayoritariamente en formato digital, principalmente por el bajo coste en materiales y rapidez a la hora de trabajar. Además, estas nuevas herramientas permiten imitar técnicas tradicionales cada vez con más precisión, como el acabado de una pintura al óleo sin necesidad de tiempos de secado y con todo el espectro de colores que soporta el perfil RGB en la paleta (Fig 6). Sin embargo, en algunas empresas se sigue apostando por la pintura o dibujo tradicional, como por ejemplo Disney, que en varias de sus películas de animación incluye bosquejos realizados a lápiz, carboncillo o pastel. Estas composiciones suelen ser iniciales, buscando de manera gestual y expresiva los colores de una escena o las formas básicas del personaje, el *feeling*.



Fig 6: Serie de Color Keys previos para definir la atmósfera de una ciudad (2020) Autoría propia.

A la hora de aproximarse a la representación visual de un personaje o un environment generalmente existen unos pasos a seguir, aunque hay gran multitud de técnicas y directrices dependiendo del acabado o tipo de concept. Por ejemplo, para concepts iniciales enfocados a definir los colores de una escena o de un personaje, como vemos en la figura 6, se empezará a pintar directamente a color y normalmente se trabajará por medio de manchas y no tanto dibujo; mientras que si lo que se busca es representar con total definición un personaje muchas veces se empieza trabajando en una escala

de grises para controlar mejor los valores. Y a su vez, a la hora de crear un personaje o un environment o prop se trabaja de manera diferente, pero aplicando los mismos conceptos básicos de forma, luz y color.

Por lo general, siempre se empieza por definir la forma del objeto a representar mediante su silueta, o separación entre planos si se trata de un ambiente. Uno de los principios fundamentales del *concept* se basa en la perfecta comprensión de una silueta: la capacidad de discernir la acción de un personaje o el interés de esta.



Fig 7: Exploración de un personaje por medio de siluetas (2020) Autoría propia.

Empezar por lo más básico permite crear gran cantidad de opciones en poco tiempo. Un buen personaje en animación será un personaje cuya figura sea fácilmente reconocible y esto se aplica también a las poses de acción. Tanto si se está trabajando individualmente como si un artista se encuentra bajo una dirección, siempre viene bien tener un abanico de opciones donde elegir. En ocasiones se detallan un poco más algunas de estas sombras, añadiendo con pinceladas amplias una iluminación sencilla para definir un poco más el volumen (*key light*) y darle más expresividad si es necesario para su comprensión, o para decidirse entre varias parecidas. (Fig 7)

Otro proceso digital que mencionar es el *mattepainting*¹⁰. Esta técnica tiene sus raíces en las películas antiguas, donde se usaba para crear fondos realistas. Actualmente es usado a menudo para realizar *concepts* enfocados a algo más realista, como películas live action. Se basa en la combinación de varias imágenes y su posterior integración en

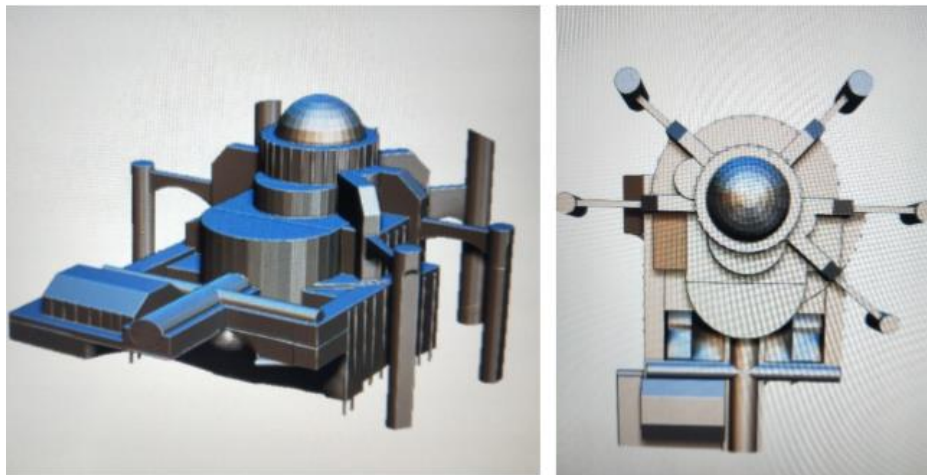
¹⁰ Mattepainting: Técnica que consiste en la unión e integración de imágenes.

una obra completa, haciendo uso de texturas. Las imágenes utilizadas suelen ser o bien fotografías de gran calidad o modelos 3D, que sirven de guía al artista. El modelado 3D es una buena herramienta secundaria, sobre todo a la hora de crear environments pues un *render*¹¹ de unas cuantas formas básicas (fig 8 y 9) puede darnos el esqueleto e iluminación de una composición fácilmente.

Estos son tan solo unos pocos entre los cientos de procedimientos existentes, ya que cada artista hace las cosas de maneras diferentes, en ocasiones adaptándose a las técnicas del estudio en el que se trabaja.

Fig 8, arriba: Modelo 3d del edificio, usado para el desarrollo de la ilustración.

Fig 9, abajo: *Acantilado del Búho, concept.* (2020) Autoría Propia.



¹¹ Render: Imagen procesada a partir de un modelo o escenario 3D.

2.2 Antecedentes

El desarrollo visual de algunos videojuegos ha resultado de inspiración para la praxis realizada en el proyecto. En concreto el concept de *Guild wars 2* y *Dishonored 2*¹² para la creación de escenarios y atmósferas, el primero por el estilo suelto y colorido y el segundo por la arquitectura y el uso de la luz.

Para el diseño de personajes, *color keys* y *props* se ha usado sobre todo el *artbook* de *Dragon Age: Inquisition*¹³, que es uno de los más completos del mercado. Para las ilustraciones más sencillas se ha tomado gran inspiración de las cartas de tarot, concretamente de la baraja de Smith Waite, por su simbología e imaginario. Y, por último, el sistema de juego de *Dragones y Mazmorras*¹⁴ (1975), ya que a la hora de adaptar la historia de Atolas y los personajes a sus normas y mecánica, ha influido mucho en el proyecto.

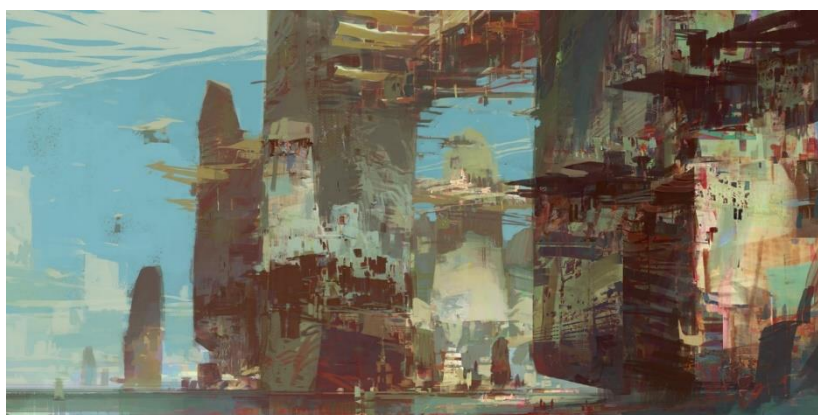


Fig 10, Arriba: *Kite city, Guild wars 2* - Theo Prins (2014)

Fig 11, Abajo: *Throne, Dishonored 2* – Sergey Kolesov (2016)



¹² 2016. *The Art Of Dishonored 2*. 1st ed. Milwaukie, OR : Dark Horse Books.

¹³ 2014. *The Art Of Dragon Age Inquisition*. 1st ed. Milwaukee, OR : Dark Horse Books.

¹⁴ Crawford, J. and Mearls, M., 2014. *Dungeon Master's Guide*. Renton, WA : Wizards of the Coast.

2.2.1 Praxis. El artbook y el libro ilustrado

Un artbook es un libro que recoge gran parte del concept art realizado para un proyecto. Registra procesos seguidos, complicaciones encontradas, enseña diseños alternativos descartados. Es común que sean comercializados después de la salida al mercado del videojuego o la película en cuestión y aporta una visión de los mecanismos internos de este. A la hora de pensar en una posible praxis para el trabajo, fue la primera opción que se consideró incluir, pues funciona como “antología visual” y recoge todo el trabajo realizado, incluyendo tanto bocetos como ilustraciones más terminadas. Es la mejor forma de registrar un trabajo de esta índole y funciona como producto en sí, ya que el objeto de estudio es procesual.

Al incidir en la importancia de la aproximación sociocultural a la hora de desarrollar un mundo se consideró como opción la realización de una antología de relatos que se contasen en este mundo, acompañada de pequeños dibujos ilustrados. Es a través del relato, ya sea oral o escrito, pintado o registrado de forma objetiva, donde paradójicamente permean las convicciones y creencias de la sociedad que lo formula, ya sea a través del imaginario y simbologías establecidos o directamente la omisión o selección de hechos que contar. La mayor inspiración en este ámbito es *El lenguaje de las espinas*, de Leigh Bardugo¹⁵ e ilustrado por Sarah Kipin, una antología de relatos ambientados y contados en un mundo de la autora que previamente había acercado al público a través de dos trilogías. A partir de una misma matriz, el *Grishaverse*, la autora crea diferentes historias que en su caso terminan convirtiéndose en novelas, pero podrían ser trasladadas a otros medios fácilmente.

2.2.2 Relato fantástico. El otro vs Status quo

Atolas es un mundo de ambientación tradicionalmente fantástica, ambientado en una edad moderna con anacronismos y magia, criaturas y religiones. A la hora de plantear un mundo de este tipo, sobre todo uno tan estrechamente relacionado con la escritura de una historia, hay que remitirse a los orígenes del género. Respecto al *worldbuilding* de este tipo de mundos, Brandon Sanderson¹⁶ suele hacer que todo gire en torno a

¹⁵ Bardugo, L., Kipin, S. and Loscertales, C., 2018. *El Lenguaje De Las Espinas*. 2nd ed. Madrid: Editorial Hidra.

¹⁶ Sanderson, B., 2019. *Writing Advice | Sanderson's laws of magic* [online] Sitio Web: <<https://www.brandonsanderson.com/writing-advice/>>

principios universales o a un tipo de magia con unos límites bien marcados. Aunque las historias del proyecto no giran en torno a un sistema mágico, la manera en la que Sanderson interrelaciona este con los distintos ámbitos de las sociedades que construye será uno de los pilares fundamentales a la hora de definir las diferentes culturas en Atolas.

En el ensayo *De lo fantástico a la literatura fantástica*, Ana Gonzalez Salvador¹⁷ aborda la historia de lo fantástico y sus tipos, hablando de autores que han intentado definirlo con anterioridad. Estrechamente relacionado con el miedo, lo fantástico es un choque entre la lógica y la razón y lo desconocido o lo que la vulnera, un juego. Salvador comenta que cuando en una cultura se supera una creencia, ya sea porque se encuentra una explicación más lógica o verdadera en contraste con la anterior, esta trasciende a un plano estético y literario. Anteriormente, el relato fantástico hablaba de “El Otro” o lo desconocido como una fuerza exterior a nuestra comprensión, que no está sujeta a ningún sistema de referencia preestablecido. En una sociedad en la que prima la razón y la lógica esta vulneración produce terror.

Más tarde, en la cultura escrita y el teatro, la razón no tiene tanta importancia y el absurdo cobra protagonismo, la definición y tema a tratar del relato fantástico cambia, pues ya no existe tal sistema de referencia. Sobre el relato de terror, si antes se hablaba de esta figura de El Otro¹⁸ llegando para vulnerar el status quo, actualmente, en una sociedad en la que personas pertenecientes a minorías cada vez tienen más voz, el foco del terror no está en El Otro, sino en el propio status quo en el que vivimos cada día. A la hora de generar relatos en un mundo que se apoya tan fuertemente en sus creencias, será algo a tener en cuenta, pues estos reflejarán la sociedad en la que son concebidas y sus miedos.

¹⁷ González Salvador, A. and Verjat, A., 1980. *Continuidad De Lo Fantástico*. Barcelona: El Punto de Verjat.

¹⁸ El Otro: Término técnico usado en filosofía para referirse a aquello que es considerado diferente. Alude a otro individuo externo a uno mismo, en choque con la propia identidad. Recuperado de: Wikipedia. (2020, 25 agosto). Otro (filosofía). Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Otro_\(filosof%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Otro_(filosof%C3%ADa))

3. El juego como motor creativo

A la hora de crear como artista normalmente se tiene una finalidad. Muchas veces es la propia creación en sí misma, o el ejercitar para obtener técnica. Los concept artist están continuamente creando, ya sea para proyectos personales o como parte de su trabajo profesional, pero en ocasiones crear por crear no es suficiente para encontrar motivación para trabajar. Es importante invertir el mismo esfuerzo en escribir sobre el trasfondo, intereses o personalidad de un personaje, especialmente si estos rasgos permean en el diseño. De esta forma se tiene un personaje que ya no es sin más un buen diseño bien ejecutado, sino el protagonista de una historia en una posible matriz expansible. Lo que era inicialmente un dibujo ahora abre infinidad de posibilidades a la hora de crear.

3.1 El videojuego como medio

Esta matriz puede venir dada o ser creada. El primer caso se trata cuando se crea un personaje basado en un contexto o mundo ya existente. En el caso de los videojuegos, en ocasiones se da la oportunidad de crear un personaje al inicio de este, normalmente pudiendo definir su apariencia. Algunos videojuegos, sobre todo RPG¹⁹, lo llevan al extremo, dándote la oportunidad de escoger diferentes trasfondos para tu personaje en función de su clase o raza. La finalidad de esta compleja personalización es la inmersión en este mundo nuevo presentado, en el que el personaje creado, normalmente el protagonista, es el medio por el cual el jugador vive la historia presentada. Al jugador se le suelen presentar diferentes decisiones, que repercutirán en el universo ficticio con sus consecuencias y pueden llegar incluso a cambiar diametralmente el estado del mundo y el curso de la trama o su final. Un buen ejemplo de esta relación jugador-mundo es la saga *Dragon Age*, que va registrando las acciones del jugador a lo largo de los dos primeros juegos e influye en lo que ocurre en el tercero, siendo las consecuencias desde líneas de diálogo adicionales poco importantes a la aparición o posible muerte de algunos de los personajes. Por lo general en este tipo de juegos que ofrecen tantas opciones se genera una sensación de libertad y de control, que en ocasiones se puede vulnerar para provocar efecto dramático como un recurso narrativo más. En un videojuego que se caracteriza por esta libertad de decisión, que un NPC (non player character) o deuteragonista vulnere esa falsa sensación de control que tiene el jugador es algo inesperado, interesante desde un punto de vista metanarrativo.

¹⁹ RPG: Role-playing game

De todas formas, al igual que hablamos de una falsa sensación de control, la libertad también es falsa, pues por muy variada que sea la oferta de decisiones que tomar u opciones de diálogo para ajustar la personalidad del personaje jugable, siempre van a ser rutas a tomar programadas previamente, es decir, al final todas estas opciones son un catálogo de posibilidades planteadas por los creadores del juego para hacer sentir al jugador que está eligiendo la historia que jugar. Y en cierto modo lo hace, pero al final está escogiendo entre un número de opciones limitadas y sus consecuencias. Aunque aumenta la inmersión y la libertad en comparación con el videojuego tradicional, nunca va a ser posible del todo hacer lo que uno o su personaje quiera.

Inmersión y representación. Los estereotipos

“Core games suffer from a lack of inclusivity to varying degrees regarding gender and ethnicity. This is true for the audience, industry, and in the characters within the game world themselves. Moreover, a culture of toxicity exists within online in-game communities and third-party communities peripheral to them [...] Problematic social movements like white supremacy and the alt-right share disturbing overlaps with gaming culture.” (Bian et al. 2019) ²⁰

En el videojuego clásico, es el jugador el que se tiene que adaptar a la historia y a las limitaciones que pueda tener el creador de personajes, limitaciones de diálogo o incluso romance (pues predominan relaciones heterosexuales). Con un personaje creado a medida, se reducen estas limitaciones, pero siguen existiendo. Esto puede ser conflictivo puesto que como en la mayoría de las piezas de *media mainstream* hay problemas de representación, ya que existe un amplio elenco de protagonistas caucásicos y masculinizados, producto de una fantasía de poder. Asimismo, los personajes femeninos suelen estar exageradamente sexualizados y en muchos casos mal escritos.

Los estereotipos son un lenguaje universal a explotar, pues al estar tan fundidos con el imaginario popular generan personajes fáciles de entender y asimilar; pero ofrecen una visión sesgada de la sociedad. En el momento en el que este arquetipo de héroe se

²⁰ Bian, Carbeta, Green, Hoyt, Rodriguez. (2019). Exploring An Equity & Inclusivity Problem: Gender & Ethnic Diversity In Video Games. 05/10/2020, de Arts Management and Technology Laboratory Sitio web: <https://amt-lab.org/blog/2019/10/gender-amp-ethnic-diversity-in-video-games-exploring-core-games-inclusivity-problem>

rompe, ya sea teniendo una protagonista mujer, racializada o LGTB, sobre todo si el videojuego se sitúa en un contexto histórico pasado, las críticas empiezan a ensañarse apoyándose en un correccionismo histórico sesgado y el mercado no lo recibe tan bien. Ni siquiera hace falta que este tipo de personajes ocupen la posición de protagonista para suscitar hostilidad por parte de sectores demográficos o posibles receptores. Aunque últimamente se apuesta muchísimo más por la representación de personajes que se salen de la norma en videojuegos, series y películas, todavía queda mucho camino que recorrer.

El jugador por tanto se tiene que amoldar a un mundo y unos personajes que, aunque sean personalizables a primera vista, tienen sus límites. Perteneciendo a una minoría esto puede ser complicado, o no tan satisfactorio. Pero siempre queda la opción de crear un mundo y unos personajes propios, con una historia que contar. El videojuego es un buen medio para esto, pero tiene sus desventajas: crear un videojuego no es tarea sencilla, y requiere cierto capital educativo y económico. E incluso con esto, se vuelve a caer en los límites del género previamente mencionados, y van a ser otras personas las que se adapten a un guión ya creado.

El medio tiene por tanto límites principalmente económicos, físicos e inmersivos (pues programar un videojuego con infinidad de posibilidades sería prácticamente imposible y costoso), principalmente porque conlleva un gran trabajo para su mero funcionamiento. Los videojuegos independientes o *indie* son creados entre estos límites y están caracterizados por ser pequeñas producciones. La falta de capital económico en ocasiones limita el producto, aunque en muchos casos son financiados a través de plataformas como *Patreon* o *Kickstarter*. Suelen tratar temas con mayor libertad y experimentan con mecánicas o estructuras innovadoras al no estar tan sujetos a las expectativas del mercado. Es ahí donde un alumno de Bellas Artes podría encajar mejor en la industria.

A la hora de encontrar un medio que brinde esta infinitud de posibilidades, que pueda acoger creaciones sin depender de gran capital y que permita representar todo tipo de ideas liberando al jugador de estos límites, hay que remitirse al origen: la imaginación. Ahí es donde entra el juego de rol.

3.2 El juego de rol o RPG.

El juego de rol o RPG (role playing game) es un juego basado en la interpretación de roles o personajes. A partir de dos jugadores, el objetivo de este es interpretar un personaje de forma coherente. Están basados en los primeros juegos de estrategia, añadiendo toques fantásticos, y a pesar de que normalmente el género fantástico es por el cual se reconoce a este tipo de juegos, actualmente existen gran cantidad de géneros abordables en las partidas, con sus respectivas mecánicas. Es una conjunción entre narración e interpretación, con un componente matemático de azar mediante el uso de dados que determina si el resultado de una acción es positivo o no. El más famoso, de temática medieval heroico-fantástica, es *Dragones y Mazmorras* (1974), que por lo general se basa en un grupo de personajes que realizan un viaje a través de un mundo ficticio, resolviendo problemas e intrigas y transformándose en héroes o antihéroes en el proceso. Toma gran inspiración de mundos como el de *El señor de los anillos* (1954), por J.R.R. Tolkien, que nos presenta este tipo de gesta medieval con la adición de diversas razas y facciones. Este sistema no tiene por qué ser usado en una ambientación medieval y puede ser aplicado perfectamente a otro contexto histórico como es el caso de este proyecto. Cada juego normalmente tiene ciertas reglas pertinentes a este componente matemático, pero siendo un juego que funciona con la imaginación, estas reglas se pueden modificar por parte del *Dungeon Master* (DM) para el correcto ajuste con su narrativa y para hacerlo todo más divertido. La regla de oro del rol es paradójica: “No hay reglas, solo orientaciones”.

El director de juego o Game Master, Dungeon Master, etc... es una persona que se distingue del resto de jugadores pues es aquel que actúa de guía. Dirige y se asegura de que las normas no sean vulneradas, interpreta los personajes con los que los jugadores interactúan, narra sucesos y sus consecuencias y es la puerta al mundo ficticio por medio de descripciones y narración. Este mundo puede ser un mundo ficticio ya creado, cuya historia y misiones se especifican en un manual o el propio DM puede crear el suyo propio, narrando una historia personalizada en un mundo único. Su rol es el más complejo, pues es el que prepara la campaña y piensa en todos los detalles con antelación, incluso prediciendo sus posibles reacciones ante las situaciones que presente para que el juego sea fluido. Deberá tener, por tanto, antes de cada sesión de juego, un abanico de alternativas que al final puede que ni siquiera se jueguen. Es el que crea la trama, que los jugadores irán modelando a partir de las decisiones de los personajes a lo largo de la historia.

En el momento en el que los jugadores se crean unos personajes, el DM ya se tiene que asegurar de modificar y escribir en el contexto de su mundo para que sus historias se entrelacen con éste y sus personajes. Posteriormente, cuando el DM presente una trama a jugar, son los jugadores los que deciden qué hacer dentro de sus posibilidades con los recursos que tienen sus personajes. Esto, junto con el sistema de tiradas de dados mediante el cual se determina si las acciones salen bien o mal, hace que el curso de una historia así varíe y se haga impredecible para el DM. No es un creador que tiene total control sobre sus protagonistas, ya que actúan por cuenta propia y el DM solo controla a los personajes secundarios, por lo tanto, puede intentar guiar a los jugadores en la medida de lo posible, pero al final la escritura de la historia se realiza de forma colectiva. Además, el juego de rol se basa en la colaboración mas que en la competitividad de los jugadores, en contraste con otros juegos de mesa. Normalmente los personajes tendrán que coordinarse y trabajar juntos para avanzar en la trama, que puede tratarse sin más de sobrevivir, pues la muerte del personaje es posible y puede ocurrir en cualquier momento, ya que depende de los dados. Por lo tanto, a pesar de que el DM hace de guía para la historia, el resultado final y el proceso dependerá completamente de los jugadores, que por medio de sus personajes irán conociendo un mundo creado por el primero. Ocurre, por tanto, una sensación de libertad y control reales, pues todo tiene cabida dentro de las posibilidades de cada personaje y es el trabajo del DM improvisar los resultados sobre la marcha e integrarlos a su historia.

Es el mundo y la historia lo que se adapta a los jugadores y sus intereses, en contraste con los videojuegos. Muchos de los jugadores vierten sus inquietudes en los personajes y se crea un espacio seguro entre todos. El propio sistema de juego ayuda a la gente a desarrollar aptitudes sociales y a expresarse. Asimismo, el ponerse en el lugar de un personaje y actuar tal y como este lo haría (a veces incluso en contra de los propios intereses del jugador) desarrolla aptitudes como la empatía y la solidaridad. El trabajo en equipo y la toma de responsabilidad también son cuestiones tratadas por extensión de la dinámica. Por último, dado que solamente se necesita un mínimo conocimiento de las reglas para jugar, resulta bastante accesible a todo tipo de personas. Y cuando el elenco de jugadores está formado por artistas, toda esta clase de lugares, situaciones, interacciones entre personajes y escenas, pueden ser representadas: a partir de una misma matriz, se desarrolla una historia única a la que le pueden seguir cantidad de obras visuales.

4. HIMNOS DE HILO Y HOJA

Atolas es un mundo ficticio creado por el artista, todavía en proceso de desarrollo. En este escenario, tecnología y magia compiten por la predominancia de una sobre la otra, o se unen en artilugios innovadores de gran valor que normalmente, sólo la aristocracia del puñado de imperios que existen en el pequeño planeta se puede permitir. Es un mundo marcado por el conflicto, en el que existen lugares en los que se persigue a gente con talento para la magia, o se lleva al borde de la extinción animales míticos cuyos cuerpos presentan propiedades extraordinarias. Un mundo que otrora, vio civilizaciones alzarse y dominar durante siglos para caer en cuestión de días, dejando solamente ruinas y heridas tanto en la mentalidad de los supervivientes como en los que se alzaron victoriosos. Ante un frágil tratado de paz firmado que puede romperse en cualquier momento, un peculiar grupo de aventureros que comienza haciendo recados se empezará a ver inmiscuido cada vez más en asuntos de mayor importancia, que en ocasiones trascenderán el propio marco de su historia, más allá de un cielo en el que cada vez se ven menos estrellas.

4.1 Proceso y desarrollo.

Este proyecto comienza a mitad del curso 2018/2019, en el que se desarrolló lo que sería una primera aproximación al mundo de Atolas, sin nombre en aquel momento. Tras una revisión a finales de 2019, se eliminó la antigua narrativa que seguía para desarrollar una nueva, ahora a partir de escenarios y personajes ya creados, cambiando su contexto y añadiendo nuevos. El proyecto, originalmente enfocado a crear un "tráiler" animado para un videojuego ficticio, cambia de rumbo en esta revisión, ahora enfocado al proceso creativo de este mundo.

En esa primera instancia se realizaron lo que serían los primeros concepts de environments, que posteriormente serían animados (Fig 12). Asimismo, se hizo un diseño principalmente de razas y criaturas, aunque al tratarse de una historia más cerrada tampoco fue muy exhaustivo y ha sido descartado para este trabajo. A la hora de reescribir la historia y crear el mundo esta vez, se pasó por diferentes estados de producción y, aunque se ha realizado una cantidad considerable de piezas visuales, el grueso del trabajo está escrito en forma de apuntes, llenando dos cuadernos de ideas y posibles tramas.

En 2020, se desarrolló el proyecto paralelamente a un trabajo de concept art en una empresa de videojuegos emergente, por lo que se experimentó un primer contacto con la industria que influyó la manera de planificar el proyecto, además de abrir nuevas líneas de investigación pertinentes al balance entre trabajo profesional y personal en la industria creativa.



Fig 12, *La Arboleda*, Enviroment animado (2019) Autoria propia.

4.1.1 Métodos de creación. Ventajas e inconvenientes.

A la hora de escribir el setting para una campaña, videojuego o cualquier tipo de historia con un elenco de personajes, una de las cosas más complicadas es empezar. Normalmente lo que se hace primero es pensar en la sensación general que se quiere dar del mundo, la atmósfera y ambientación. Para esto será esencial determinar las leyes por las que se rige el microuniverso, si funciona igual que el nuestro o se vulnera alguna ley física como la gravedad, si existe la magia o no... Esto es un paso importante puesto que todo lo demás se construirá en función de estas premisas: las construcciones y cultura de una sociedad en un mundo con poca gravedad o ninguna serán diferentes y estarán adaptadas a esta ley, como si fuese lo natural.

En el momento en el que estas leyes están bien definidas hay dos métodos principales para empezar a construir: De lo general a lo particular y de expansión.

En la primera se sigue la premisa del primer paso. Se empieza a determinar una historia general del mundo, los hechos más grandes e importantes, y como el resto va saliendo de ello a la hora de definir y concretar. Este tipo de proceso funciona a la hora de crear mundos con mayor coherencia y cohesión, puesto que al partir de una misma raíz todo lo creado se interrelaciona y encaja mejor entre sí. En general se crea un mundo en el

que todo tiene más sentido entre sí y resulta interesante a la hora de contar una historia centrada en desvelar estas relaciones, o indagar sobre el pasado de una civilización. De todas formas, al intentar abarcar todo el mundo, puede ser un trabajo arduo y confuso, además de que requiere bastante más tiempo y sacrifica la información específica y los detalles en pos de lo general.

El modo de expansión viene bien a la hora de lanzarse a jugar y requiere menor planificación y menor tiempo. Consiste en empezar definiendo el lugar y contexto en el que la acción va a empezar al detalle e ir expandiendo a medida que los personajes vayan avanzando en la trama y viajen a otros lugares. De todas formas, a la hora de expandir sin una base general de la que partir, es más difícil interrelacionar todo sin provocar incongruencias. Es una forma de creación más lineal y más en consonancia con una línea de tiempo bien marcada, surgiendo la trama directamente de las acciones de los personajes y generando mayor sensación de causa-efecto.

El procedimiento a seguir de este trabajo ha sido una mezcla entre los dos, se ha basado en el primero a la hora de sentar unas bases y unos cimientos fuertes, pero no se ha escatimado en prestar atención a ciertos detalles cuando se ha considerado necesario, a veces reescribiendo todo para que encajasen bien. De todas formas, dada la naturaleza de escenario o historia por comenzar que tiene el producto, ha sido más afín al primero, puesto que no existen unos protagonistas/jugadores todavía.

4.1.2 Tipos de enfoque visual. La primera piedra y el escenario.

La historia es complicada. Está llena de leyendas, medias verdades y nuestra manera de acceder a esta es mediante registros que a veces pueden no ser del todo correctos. Concebir la historia como algo lineal es caer en una simplificación en la que se escogen y omiten hechos para en cierto modo someterla a un control basado en la percepción lineal del tiempo, cuando en la realidad es más complicada y orgánica, como un fractal. Hay una principal escisión en lo que consideramos historia: lo que de verdad ha pasado y lo que la gente piensa que ha pasado.

A la hora de entrelazar el *worldbuilding* con la historia, puede crearse primero un mundo e introducir la historia a posteriori o crear una historia e ir añadiendo al mundo detalles y hechos que aporten a esta historia. Por lo general al principio se escogen una serie de eventos clave o anclas, a partir de los cuales se construye. Esto puede traer un problema, y es que toda la historia y el mundo dependa excesivamente de estos eventos, volviendo la historia del mundo en cierto modo unidimensional, siendo posible

trazar la relación causa-efecto de un evento con otro incluso con milenios entre ellos, cuando no siempre tiene por qué existir una correlación.

La historia no es exactamente una serie de hechos que se suceden los unos a los otros, sino varias historias que en ocasiones confluyen, se entrelazan para volver a separarse o directamente siguen su curso sin influirse la una a la otra, y son todas igual de importantes. Asimismo, existen varios ámbitos que pueden causar un evento y en los que se pueden sentir sus consecuencias: cultura, tecnología, economía, geografía, religión y política. Todos estos eventos importantes tendrán sus raíces en varios de estos pilares y desencadenará en avances o retrocesos en otros.

Asimismo, todo esto depende diametralmente de la geografía pues según el lugar en el mundo, lo que puede ser una edad dorada para un país puede ser la decadencia de otro, por diferentes causas. Estas diferentes líneas históricas tendrán eventos en común entre sí, pero las consecuencias puede que sean diferentes

La premisa detrás del mundo de *Atolas* (Fig 13) empezó siendo la creación de un espacio en el que personajes y lugares creados con anterioridad pudiesen existir y fuesen coherentes los unos con los otros, es decir, un worldbuilding a posteriori.

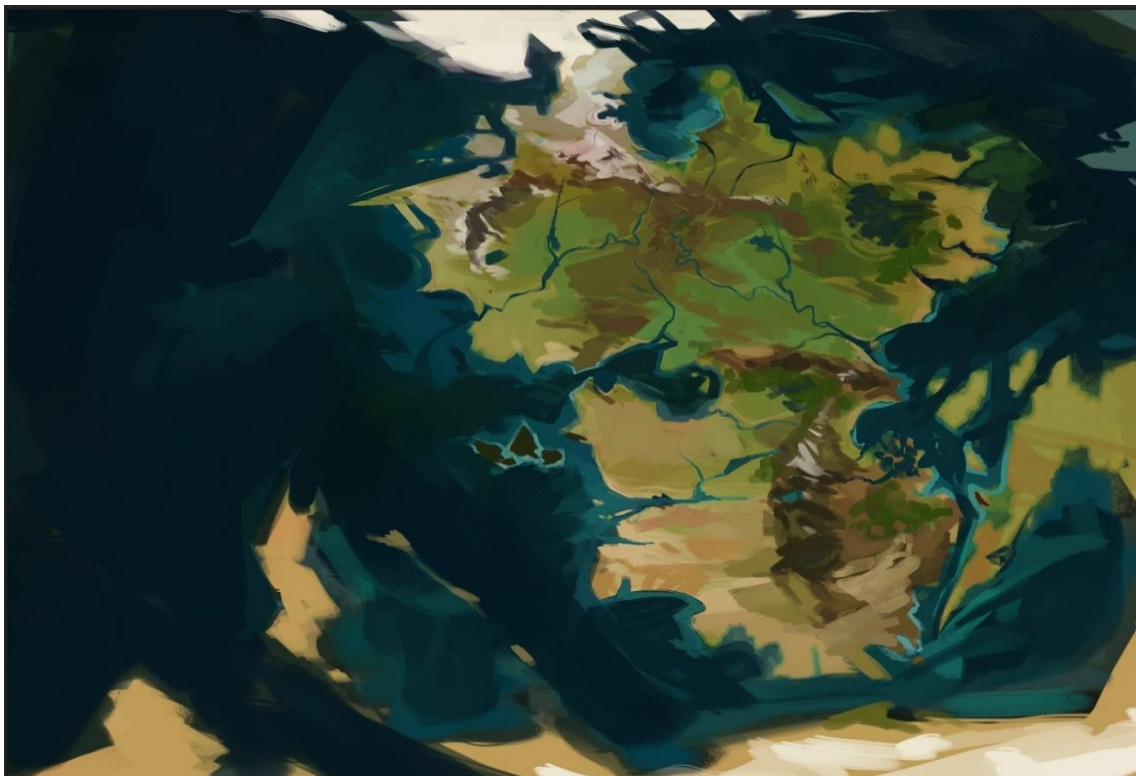


Fig 13 *Atolas* (2020) Autoría Propia.

Esto estaba basado en el desarrollo visual de personajes y lugares que más tarde se introducirían a este espacio. Por tanto, era un tipo de creación aditiva en el que tanto el mundo como la historia estaba sujeto a unos conceptos iniciales. Estos conceptos se desarrollaban entre tres lentes o acercamientos, personajes (usando tropos narrativos y arquetipos para luego romperlos) lugares (incluso antiguos y desconocidos) y escenas (tal y como ocurrieron). El problema con esto es que, al fin y al cabo, a la hora de presentarlo como un escenario y un mundo vivo, todas estas cosas no se suelen presentar tal y como son, sino que se deberían pasar por un filtro determinado por la cultura que se dedica a registrarlos.

Volviendo al enunciado planteado anteriormente, las cosas tal y como ocurrieron y las cosas como son contadas son dos cosas completamente diferentes, y aunque sean eventos registrados, estos tienen sus limitaciones y por muy fieles que intenten ser a la realidad van a estar filtrados. En un principio este tipo de sucesos se registraban y difundían oralmente y por tanto estaban constantemente sujetos a cambio. Más tarde surgieron las representaciones visuales, en las que se registraban sucesos ya fuese en formas de cuadros, esculturas o arquitectura. Posteriormente está el registro escrito, que sigue estando sujeto a cambio (por ejemplo al traducirse) y puede no estar accesible a sectores de la población de un mundo creado de ambientación fantástico-medieval, ya sea por falta de capital económico o educativo.



Fig 14. *La biblioteca* (2020) Autoría propia

De todas formas, por muy fidedigna que sea la representación de estos sucesos que van marcando el mundo, siguen sometiéndose a una distorsión a la hora de ser registrados, puesto que el mero hecho de escoger u omitir ciertos hechos u eventos y embellecer otros ya está creando un sesgo. Aunque es una dificultad añadida para saber qué ocurrió en realidad, aporta información respecto al funcionamiento interno de la sociedad y sus creencias subyacentes.

En este momento, la concepción del trabajo cambia: se decide dar mayor importancia a la construcción a priori del mundo y ya no tanto a los hechos factuales, sino a cómo han sido manipulados y percibidos por las diferentes culturas que lo habitan.

4.1.3 Enfoque cultural: Unión artística y narrativa.

La aproximación a un mundo desde un enfoque sociológico y artístico permite mostrar mucho más de lo que se ve a simple vista, pues en estos relatos pueden confluír todo tipo de contextos a través de simbología. Además, centrándose en un registro visual, el foco de atención se sitúa sobre el axis cultural de la historia del mundo y nos permite evaluar la influencia que han tenido las distintas etapas de este mundo en el arte. Por ejemplo, la presencia de ruinas de arquitectura complicada que se siguen manteniendo en pie desde hace siglos nos evoca a una civilización rica en recursos y avanzada tecnológicamente, que era capaz de costearse y realizar ese tipo de construcciones.

Los murales realizados en sus paredes pueden acercarnos a esta cultura, a la accesibilidad a ciertos colores, o la manera de representarse a ellos mismos frente al mundo. Por último, el hecho de que el edificio esté en ruinas nos está indicando cierta decadencia. ¿Pudo dejar de ser mantenido porque la sociedad no lo necesitaba? O puede que sin más esta civilización desapareciese, dejando esta carcasa atrás. ¿Por qué desapareció? Las preguntas son infinitas, y nos permiten hablar de muchas cosas a la vez a partir de una misma pieza visual, aportando esta información entre pinceladas. Y en el momento en el que estas obras se relacionan las unas con las otras, esta información se ve ampliada.

En el diseño de una taberna situada en las proximidades de estas ruinas, las piedras usadas en su construcción son bastante similares a las del templo, o en un puesto del mercado se venden baratijas oxidadas. Esto ya no solo nos habla de esta civilización

antigua, sino de cómo también sus vestigios son percibidos y tratados por una actual, y hace que el concept art sea algo vivo, que respira y es coherente consigo mismo.

Por último, a la hora de presentar un mundo a un jugador, la inmersión siempre será mayor si se le proporciona un cúmulo de información en forma de cultura, relatos orales, leyendas, o pistas visuales, sobre todo si la historia va a girar en torno a estas.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo me he encontrado con varias complicaciones, sobre todo debido a mi intento por abarcar cuanto más mejor. La creación de un mundo ha resultado ser un proyecto demasiado ambicioso para el tiempo y las circunstancias, a la hora de trabajar en sus detalles.

Además, a la hora de crear un mundo sin unos protagonistas o historia definida, se convierte en tendencia el dejar hilos sueltos para atar más tarde cabos. En un principio está bien, pues no todo tiene que estar atado y aporta cierta libertad más tarde a la hora de escribir, pero ha generado una tendencia a no fijar nada que también es problemática porque no se puede construir encima. Tampoco se puede planificar en exceso una trama a seguir y hay que tratarla de una forma muy general y abstracta, pues no sabes como van a verse cambiados tus planes y el mundo por las acciones de los jugadores.

En el aspecto más técnico, sí que me ha sido posible experimentar con las diferentes técnicas y procedimientos que me había propuesto. El desarrollo y concept art de un proyecto de esta envergadura, es algo que debería llevarse por un equipo de personas cuando es tan poco tiempo. De todas formas, ha sido una experiencia enriquecedora (aunque a veces frustrante) trabajar un poco en todo. A pesar de que me he sentido cómodo trabajando en todos los ámbitos del proyecto creo que personalmente mi perfil encaja sobre todo como Character Designer.

Por otro lado, la matriz como tal ha sido creada. En algunos aspectos se puede incidir más que en otros, pero a la hora de crear un escenario a partir del que desarrollar obra en un futuro, creo que el proyecto ha sido un éxito. El mundo en sí mismo tiene una historia más o menos definida, con una serie de eventos importantes que transcriben en los diferentes ámbitos de su cronología. A la hora de pensar en nuevas historias o personajes es bastante fácil ubicarlos en el escenario creado.

La cultura es un pilar fundamental a la hora de escribir la historia de este tipo de proyectos y es una manera útil de trabajar en algo tan amplio como un mundo, pues es fácil expandir una vez se tiene claro algo común.

Por último, el videojuego o juego de rol puede servir como herramienta para educar e inspirar artistas a desarrollar sobre un tema concreto, por lo que tanto el producto colectivo como su proceso debería considerarse arte en sí mismo y no debería menospreciarse el potencial creativo y educativo de este tipo de medio. Además, en los últimos años se podría decir que los videojuegos se han transformado en uno de los pilares de la cultura popular y por tanto, encuentro muy importante el reivindicarlos en espacios como el de la carrera de Bellas Artes como otro medio más, incluso en el marco de la producción comercial.

Prospectivas

En cuanto al futuro del proyecto, considero que no ha hecho nada más que empezar. A pesar de que la matriz en sí está todavía sujeta a cambio, queda poco tiempo para iniciar una historia, puesto que ya dispongo de jugadores. El proyecto se encuentra básicamente a las puertas de la etapa de escritura colaborativa en la que toda la teoría sobre el mundo se materializa en el tiempo de juego. Los jugadores comenzarán a influir en este y, con suerte, la historia también influirá en ellos. Pero, sobre todo, empezará un proceso de creación más expansivo, sujeto a la coherencia que he conseguido establecer durante el curso.

Se ha creado un *artbook* inicial recogiendo todo lo desarrollado, pero es cuestión de tiempo que vaya creciendo poco a poco, a la vez que las historias de Atolas se refinan y expandan naturalmente. Aunque los cuentos y relatos que habían sido planteados al inicio del curso han quedado en breves párrafos descriptivos en el libro de arte, en un futuro espero retomar el proyecto de antología ilustrada.

5. BIBLIOGRAFÍA

- **Crawford, J. and Mearls, M.**, (2014). *Dungeon Master's Guide*. Renton, WA : Wizards of the Coast.
- **Durliat, M.** (1979). *Introducción al arte medieval en occidente* (Ser. Cuadernos arte cátedra, 6). Cátedra.
- **González Salvador, A. and Verjat, A.**, (1980). *Continuidad De Lo Fantástico*. Barcelona: El Punto de Verjat.
- **Huizinga, J.**, (2007). *Homo ludens* (1ª ed. en "Área de conocimiento : humanidades", 6ª reimp, Ser. El libro de bolsillo. historia, 4181). Alianza
- **Kaufman, J. B.** (2012). *The Fairest One of All*: Weldon Owen.
- *The Art Of Dragon Age Inquisition*. (2014) 1st ed. Milwaukee, OR : Dark Horse Books.
- *The Art Of Dishonored 2*. (2016)1st ed. Milwaukee, OR : Dark Horse Books.
- **Bardugo, L., Kipin, S., Loscertales, C.**, (2018). *El Lenguaje De Las Espinas*. 2nd ed. Madrid: Editorial Hidra

Webgrafía

- **John, T.** (2009). Study: Videogames Underrepresent Minorities. WIRED. Sitio web: <https://www.wired.com/2009/07/minorities-in-videogames/#:~:text=According%20to%20study%20leader%20and,Williams%20said%20on%20ScienceDaily.com>
[Consultado 7 Septiembre 2020]
- **Sanderson, B.** (2019). *Writing Advice | Sanderson's laws of magic* [online]. Sitio web: <https://www.brandonsanderson.com/writing-advice/>
[Consultado 23 Agosto 2020]
- **Hello Future Me.** (2019). *On Worldbuilding: Fictional Histories [Tolkien | Handmaid's Tale | Game Of Thrones]*. [video] Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=RbnzAJXW0Sw&feature=youtu.be>
[Consultado 23 Agosto 2020]

- **Bian M., Carbetta C., Green O., Hoyt D., Rodriguez J.** (2019). Exploring An Equity & Inclusivity Problem: Gender & Ethnic Diversity In Video Games. 05/10/2020, de Arts Management and Technology Laboratory Sitio web: <https://amt-lab.org/blog/2019/10/gender-amp-ethnic-diversity-in-video-games-exploring-core-games-inclusivity-problem>
[Consultado 7 Septiembre 2020]
- Wikipedia. (2020, 25 agosto). Otro (filosofía). Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Otro_\(filosof%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Otro_(filosof%C3%ADa))
[Consultado 7 Septiembre 2020]
- **Zaveri, M., Tekie Menghistab, M., Beltran, G., & Celii, A.** (2019). Fear, Anxiety and Hope: What It Means to Be a Minority in Gaming. Sitio web: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/10/16/technology/game-developers.html>
[Consultado 7 Septiembre 2020]

Anexo

En las siguientes páginas se adjunta la maqueta del artbook, que recoge varios de los escritos y obras visuales realizados durante el curso.



HYMNS OF LEAVES
AND STRINGS



HIMNOS DE HILO Y HOJA

Aitor Sebastián Martín

CONTENIDOS

I
INTRODUCCIÓN

II
HISTORIA

III
MUNDO Y PERSONAJES

IV
MITOS

V
FUTURO

Quiero dedicar este pequeño escrito a mis amigas, sin las cuales esto no sería posible. Tanto a las que van a ser partícipes de esta historia como a las que me han escuchado pacientemente intentar elaborar sobre las ideas febriles que tengo a veces. Estoy deseando entrar a este mundo con vosotras.

INTRODUCCIÓN

Desde siempre me han gustado las historias. Este pequeño proyecto ha surgido de la búsqueda de una propia. En el mundo de Atolas he volcado mis inquietudes, mis ideas y mis gustos, y desde un primer momento quiero aclarar que no pretendo para nada algo innovador, sino algo a lo que poder llamar mío. Una colección de lugares que me hablen, una serie de personajes con los que me pueda identificar y una antología de historias que resuenen conmigo como persona y como artista. Ante todo un espacio para compartir, primero con mis amigas, jugadoras, y luego con cualquiera que esté dispuesto a escuchar. No creo que sea un buen escritor, y tampoco creo que mi punto fuerte sea contar historias, pero es al final lo que me gusta del proyecto. Es una buena primera piedra, aunque no sepa exactamente qué va a sostener en un futuro.

Creo que es importante destacar que, aunque voy a hablar de Atolas y su historia, no va a ser desde un acercamiento omnisciente. Parte de la historia todavía debe mantenerse entre líneas y se irá descubriendo poco a poco. Este pequeño artbook pretende exponer el conocimiento que un habitante de este mundo podría tener en forma de cultura general. Dicho esto, espero que disfrutéis esta pequeña guía turística por Atolas, el escenario, la matriz.

- Aitor, "Inkeyjay".



HISTORIA

El conflicto ha marcado la historia de Atolas desde el principio. Cuando parece que las cosas se están estancando, siempre existe alguien que está dispuesto a volver hacerlas fluir. Imperios surgen de las cenizas de sus predecesores, grandes guerras que se libran en campo abierto o entre puertas cerradas. Zelotes envían a sus seguidores a predicar la palabra de algún dios ya ausente o a recuperar antiguos y poderosos artefactos dejados atrás hace siglos. Y es que la mayoría de la historia de Atolas está perdida, y sus habitantes están condenados a repetir sus errores. Cuando uno presta atención hay capítulos que se escuchan en murmullos quedos, se pueden leer en el movimiento de una mano o en las gotas de rocío en una tela de araña. Pero la gente está más preocupada por otras cuestiones, como salir adelante o que alguien conocido no sea elegido por la magia.

Sin embargo, poco a poco se dejan atrás las supersticiones, y la gran mayoría del mundo empieza a ver la magia más como una herramienta a usar y explotar, y no como un elemento corruptor. En Luxor, poco a poco se empiezan a ver magos fuera del ejército, y en algunos lugares de Qhar se baraja un intento de legislación en los altos círculos del Septante, cuando los rescoldos de las piras siguen todavía encendidos. Y el cielo se ha llenado de veletas, barcos voladores que sirven de medio de transporte a cualquiera que no tenga miedo a las alturas, haciendo de oro a los peces gordos del comercio. Las líneas guía por las que se impulsan son un punto en común entre todos estos países, y gente a lo largo del continente espera silenciosamente que esto sea el inicio de una nueva era de paz y tranquilidad, poniendo un punto y final a un capítulo que se ha cobrado muchas vidas ya.

MITOLOGÍA, HISTORIA Y MAGIA

Existen un gran número de historias y especulación acerca del funcionamiento de la magia en Atolas y su turbulenta historia. Pese a que varios pueblos y culturas se han dejado atrás hace siglos, sus cantares y cuentos siguen repitiéndose en boca de otros, cambiando ocasionalmente algún nombre. Los antiguos dioses de Vinctus sobreviven al imperio que les dio forma a través de estos relatos.

El origen de lo que se conoce como magia es objeto de discusión y quebraderos de cabeza para tanto magos como estudiosos. A lo largo de la historia han surgido varias teorías intentando explicar este fenómeno, tanto desde enfoques religiosos como filosóficos o, últimamente, científicos.

Antes de que cayera el antiguo imperio, cuando la magia era más común, su origen se le atribuía a una diosa, probablemente la cabeza de su panteón, que según el mito fue castigada al compartir aquel don con los habitantes del planeta por el resto de los dioses.



VINCTUS, LOS ANTIGUOS NIVEOS

Hace milenio y medio, cuando el territorio de Luxor estaba ocupado por tribus, comenzaba la decadencia de Vinctus. Se originó en las fértiles tierras de la gran llanura y poco a poco se fue expandiendo, siguiendo el curso de uno de los dos grandes ríos que lo vio nacer. Aunque hay muchos detalles de la vida de sus habitantes que se han perdido con el paso del tiempo, partes de su arquitectura e infraestructuras se siguen conservando hoy en día, resistiendo a los elementos y las múltiples guerras en las que en ocasiones han servido de trincheras. De hecho, muchas de las ciudades del imperio de Qhar, sobre todo las cercanas a las grandes carreteras, se levantaron encima de las metrópolis vénticas.

Esta civilización fue la primera que comenzó a sentar las bases del uso de la magia y levantó los primeros edificios dedicados a su estudio, entre ellos Acantilado del Búho. Mucho del conocimiento que tiene Luxor ahora mismo se lo debe a la cantidad ingente de registros de milenios de antigüedad.

En Vinctus se usaba la magia para someter a los enemigos del imperio y conquistar otros reinos, que por lo general en aquella época, a excepción de Pencias al este, tenían muchísimo menos poder. Aunque sí se cree que eran capaces de usar magia no tenían tanto control sobre ésta, por lo que se evitaba debido a los riesgos que conlleva.

La sociedad en Vinctus estaba fuertemente marcada por la aptitud para la magia. Por aquel entonces existían todavía los Niveos, que ocupaban los lugares más altos en la pirámide al tener una afinidad prácticamente innata con el quinto elemento. Se dice que uno solo era capaz de lograr cosas con el movimiento de una mano que actualmente ni diez magos experimentados podrían plantear sin un amplificador de algún tipo o un pacto con alguna entidad externa.

Las diferentes casas que controlaban el imperio honraban cada una a un dios diferente, estando la religión meticulosamente unida al estado. Cualquiera de las casas podía ejercer el control sobre uno o varios estados que se repartían el territorio pero existía una casa que ocupaba un puesto superior a todas las demás. Se cree que en ocasiones pudo haber guerras por este puesto, y la sucesión de diferentes dinastías debido a las diferencias encontradas en sus ruinas. La emperatriz o Skhae, "primogénita", era considerada una semidiosa, en contacto con entidades poderosas que protegían el imperio en nombre de los dioses y cuidaban de sus habitantes.

La esclavitud era una práctica usual, aunque no estaba basada en un sistema de comercio. El lugar más bajo de la sociedad sin embargo, lo ocupaban los Zae, nacidos sin capacidad para la magia, desconectados de ésta. Por ello eran o bien expulsados de las ciudades o directamente sacrificados al nacer.

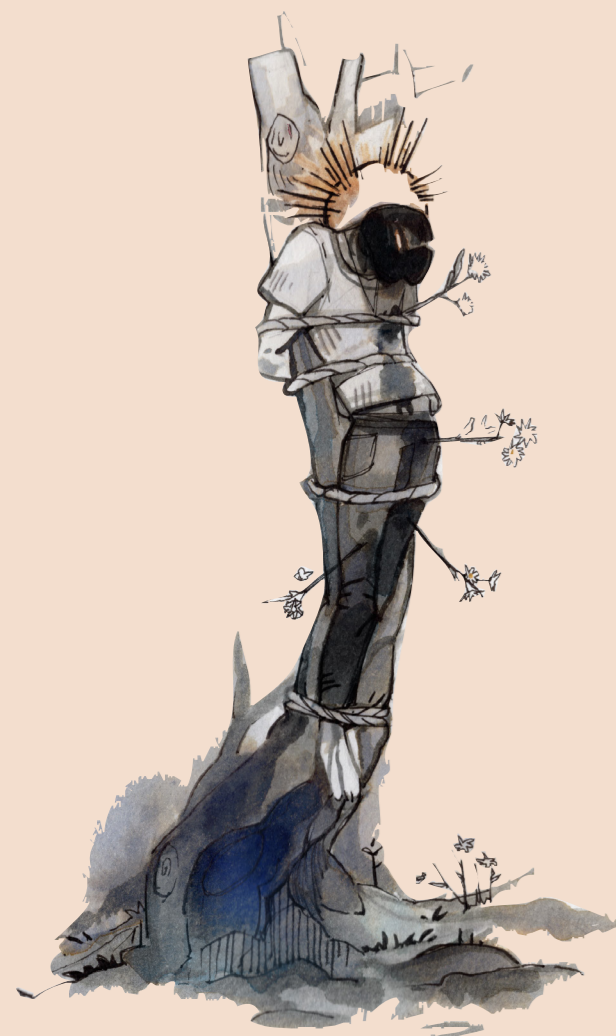


LA CAÍDA DE UN IMPERIO

Según los textos del Hextante, la llegada de los Santos inició una serie de levantamientos en el imperio. Traían un nuevo dios que liberaría a los esclavos de sus cadenas y castigaría a los Niveos arrebatándoles su magia, y según los Escidentes a repartirla al resto del mundo. Hay varias versiones de la historia que en varias partes del mundo se consideran herejía, y nadie se pone de acuerdo en los detalles, pero todas las versiones coinciden en siete figuras cuyo martirio prendieron la mecha de un levantamiento que se llevaba fraguando un tiempo. Pencias aprovechó a expandirse y entrar en el continente y las casas de Vinctus cayeron una a una. El conflicto se recuerda en Qhar como la Guerra Sacra.

De la rebelión iniciada en el interior del continente se levantó Qhar, que se expandió como el fuego por el continente y llegó a ocuparlo prácticamente por completo durante tres siglos, gracias a la fe ardiente que profesaban a los Santos que los habían liberado, y que durante un tiempo unió a todo Atolas.

Hubo represalias hacia las cabezas de las casas más altas, que vieron a sus matriarcas ser ejecutadas. La gente perteneciente a la base de la pirámide, rechazada también por los líderes del nuevo imperio, se dedicó a huir hasta que se apagaron las llamas de la guerra, adoptando un modo de vida nómada y sutil.



LOS SIETE SANTOS Y EL HEXANTE

El hexante es la religión que prima en Atolas desde que el imperio de Qhar la extendiese por todo el continente hace siglos. Gran número de relatos giran en torno a estas siete figuras. Por lo general son considerados los enviados del Creador para eliminar la corrupción de Vinctus de raíz pero hay diferentes ramas de iglesia, como la de los Escidentes en Luxor o el culto al Fénix que afirman que se trataban de magos muy poderosos o anunciadores.

Según los textos, los santos se encontraban de peregrinaje por todo el continente, incluso más allá de las fronteras del imperio, cuando uno de ellos vendió al resto por un cordel de oro puro. Los detalles de sus martirios se repiten en sus representaciones y existen numerosas reliquias que dejaron atrás guardadas celosamente, algunas de estas relacionadas con su muerte.

El séptimo santo, engañado por Vinctus, fue colgado del mismo cordel de oro que se le prometió, y aunque se le suele excluir de la mayoría de las celebraciones o rezos se le sigue rindiendo culto como patrón del sacrificio, pues su traición daría comienzo a la serie de eventos que terminarían con la opresión del imperio.

Caído el imperio, muchas de sus ciudades se abandonaron a los elementos, exceptuando las que, según se dice, vieron obrar los milagros de los Santos en sus viajes.



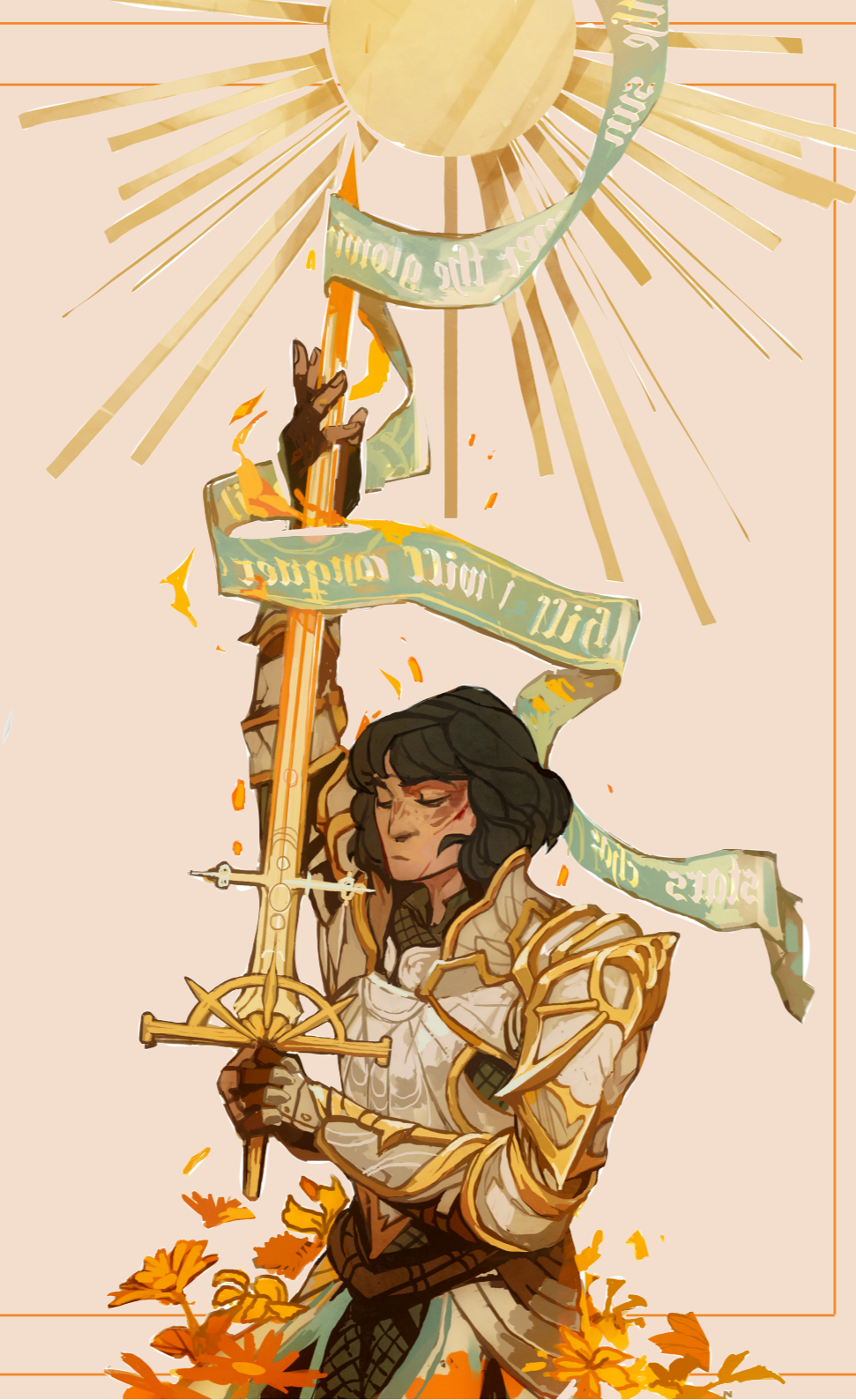
RELIQUIAS Y LA GUERRA SACRA

La expansión de Qhar por el continente no fue tarea fácil, y mucho menos pacífica en algunos casos. Aunque muchos reinos aceptaron el nuevo imperio al haberlos librado de Vinctus, muchos no lo hicieron sin recelo. Hubo conflictos con Pencias, que había ocupado el desierto y la costa del este y en los territorios del norte que más tarde se unirían bajo la bandera azul de Luxor se recibió con hostilidad la purga de magia de Qhar. Algunos consideran esta conquista una cruzada, pues en parte el imperio se expandió siguiendo el recorrido de los santos, ocupando las ciudades fundadas en su honor y buscando sus reliquias. Durante un tiempo surgieron millares de falsificaciones de algunos de estos objetos de leyenda, como la capa del Mudo o la daga que le cortó la garganta; o las siete flechas de Santa Lena. Las reliquias verdaderas que se encontraron fueron usadas en la propia guerra por los generales, y muchas de ellas, en teoría, ganaron el continente a Qhar dadas sus propiedades extraordinarias. Actualmente son guardadas celosamente por los países que tienen el privilegio de conservarlas.

EL ORIGEN DE LUXOR.

Tres siglos después de los eventos acontecidos con Vinc-tus, al norte de Qhar se comenzó a generar conflicto. El nuevo imperio había absorbido por completo el lugar, y aunque no prohibieron sus creencias y sus prácticas, las subordinaron al Hexante. Excepuando el detalle de la magia.

Desde hace tiempo la magia se había usado al norte a diario. Vinc-tus nunca había estado interesado en el territorio, principalmente por la dificultad a la hora de mover ejércitos más allá del Gran Cañón, y aunque no existía un poder centralizado, si que existían ciertos tipo de gobierno poco avanzados. Cuando Qhar llegó se anexionaron puesto que había intereses comerciales de por medio. Nunca se trató de una alianza del todo estable, puesto que el cambio de estaciones afecta gravemente la comunicación entre el norte y el resto del continente. Cuando Qhar empezó a pugnar a sus habitantes de todo tipo de corrupción, incluyendo la magia, muchos magos respondieron. Las ejecuciones diarias pronto se volvieron conflictivas y poco a poco se fue expulsando al imperio del territorio. Comenzó una guerra que duraría casi una década y obligaría a una gran parte de gente a buscar refugio fuera de la gran llanura, que fue escenario de numerosas batallas. La conocida como Batalla de las Saetas y los hechos que acontecieron previamente marcarían la historia de Qhar y de Atolas entero.



EL AVE FÉNIX Y LA GRAN NOCHE.

El número de ejecuciones no hizo más que aumentar, incluso extendiéndose a todo tipo de crímenes menores o acusaciones sin pruebas, en un intento de someter del todo a los norteños y apagar la rebelión. Sin embargo, estos se organizaron rápidamente y se unificaron bajo una misma causa en cuestión de días: expulsar al imperio de sus tierras.

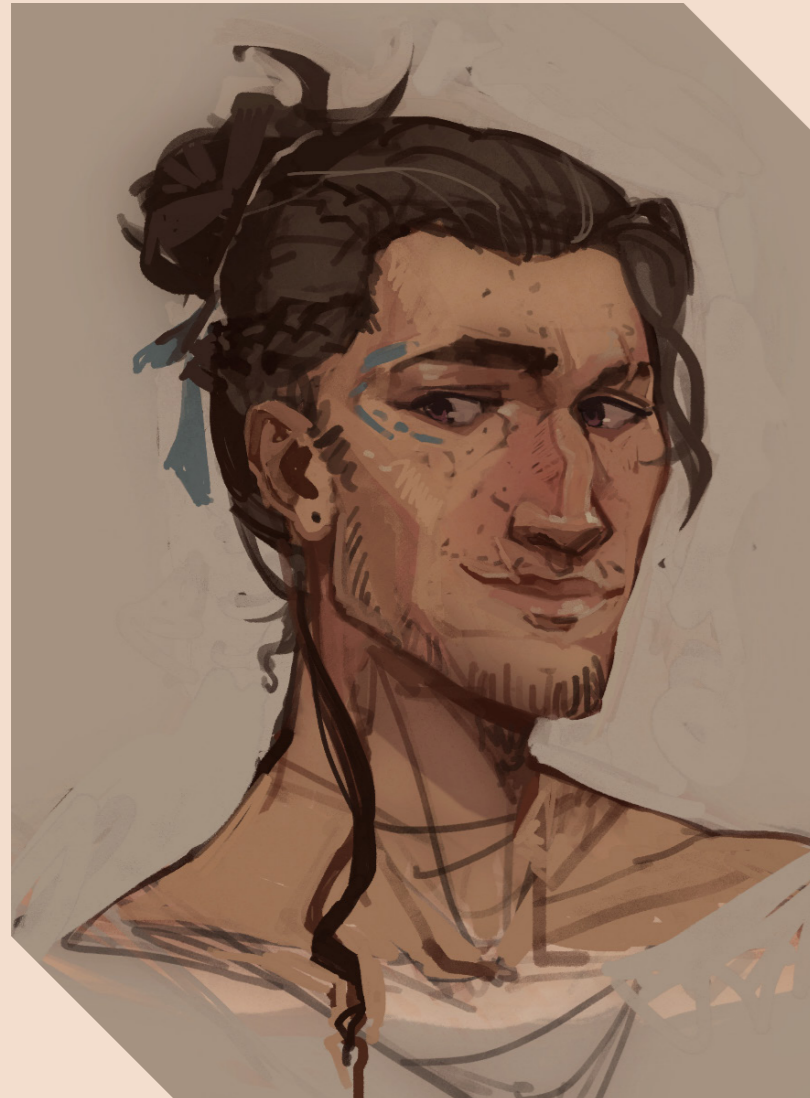
La fe del Hexante había calado hondo en Luxor y en sus habitantes, y existían personas leales al imperio y a su religión. Este era el caso de Enae, una adolescente que vivía en una aldea humilde, cerca de un lago. Con talento para la magia, había sido enseñada a esconderlo a los ojos de los sacerdotes, que supervisaban su educación como la del resto de jóvenes en la aldea. Sin embargo, la fe de Enae empezó a crecer, y junto a ella crecieron sus poderes. Ante su conflicto, rezó a los santos en búsqueda de respuestas y el Séptimo se la apareció, afirmando que la magia era un regalo del creador, algo a usar para el bien y no a temer. Cuando los sacerdotes la delataron a la guardia e intentaron quemar a Enae en la pira junto con un pequeño grupo de seguidores, esta ardió mas fuerte que el fuego. El humo de la gran pira, encendida durante seis días, oscureció el cielo de manera que el día parecía noche y por la noche no se podía atisbar ni la más brillante estrella. Al sexto día un cometa se pudo ver en el cielo y cuando el humo se disipó al séptimo y Enae bajó de la hoguera ante los atónitos sac-

erdotes, agarró un puñado de ascuas que arrojó a la bóveda celeste para que añadiesen su brillo al de las estrellas.

Enae se convertiría en el símbolo de la reconquista de Luxor y comandaría un sector del ejército formado exclusivamente por magos que acabaría convirtiéndose en lo que hoy en día se conoce como el Regimiento Áureo. Poco a poco consiguieron expulsar al imperio más allá del cañón y tomaron Acantilado del búho, extendiéndose por la costa norte hacia el este. En la conocida como Batalla de las Saetas, que pondría fin a la década de conflicto, Enae fue abatida. Cuenta la leyenda que, malherida por dos disparos letales, siguió luchando como si nada y que no fue hasta la tercera flecha, disparada con el mismo arco que tres siglos antes acabó con Santa Lena, que cayó en combate. Lo único que consiguió templar su cuerpo, caliente durante días, fueron las aguas heladas que la vieron crecer en sus orillas. Pronto se convirtió en un lugar de peregrinaje y se estableció como capital del país.

En cuanto a los sacerdotes que presenciaron el milagro acontecido, convocarían un concilio para separarse formalmente del Hexante, rindiendo culto a los siete santos como magos poderosos que predecieron a Enae, enviada para acabar con las injusticias a las que habían sido sometidos los elegidos por la magia.





MAGIA Y PROBLEMAS

Las relaciones entre Qhar y Luxor han sido difíciles desde el principio. Si bien Luxor había sido territorio ajeno al imperio desde milenios, su rebelión plantó ideas en los reinos aliados de la potencia. Durante bastante tiempo, el territorio entre ambos se disputaba como si de un tira y afloja se tratase, intentando dejar el cañón dentro de sus fronteras. A pesar de que Qhar acabó controlándolo, años más tarde tendría problemas, pues sus habitantes dejarían de sentirse de ninguno de los dos países.

La cuestión de la magia siempre ha sido complicada. Es una herramienta útil, pero que muchas veces se cobra vidas usada sin cuidado. Todo tiene un coste, el poder de la creación sólo le pertenece a los dioses, y para hacer funcionar un hechizo uno tiene que dar una parte de sí mismo para que funcione, como un poco de calor corporal. La magia es el canal, que amplifica ese calor y lo usa para transformar el aire en una llamada. Pero a veces se da demasiado. A veces los hechizos se llevan de más.

Cuando un hechizo sale mal es difícil que el usuario sobreviva. Muchas veces, el efecto pasa a otras personas cercanas y el sistema se estabiliza, pero cuando se trata de, por ejemplo, rituales a mayor escala, el mundo se ve afectado. En ocasiones se crea una llave o ancla inestable, un objeto encantado residual de gran poder, que absorbe energía constantemente y mantiene el hechizo activo a coste de los organismos que entran en contacto con este. En tiempos de paz, se crean instituciones como la escuela de Acantilado del Búho para intentar evitar este tipo de accidentes e investigar el uso cotidiano seguro de la magia en el antiguo Vinctus, con la esperanza de, al menos en Luxor, comenzar a darle usos aparte del bélico. Parcialmente se consiguió, y aunque todavía no se ha llegado a obtener una magia completamente estable, nuevos tipos de escuela como la rúnica permiten controlar mejor las energías y canalizarlas correctamente. El descubrimiento de corrientes de energía naturales, las líneas guía, sería un primer paso en la gran revolución que tendría lugar en el futuro centrada en Término, con la primera veleta.

LA GRAN GUERRA MÁGICA

La gran guerra mágica se da hace 70 años, en prácticamente Atolas entero, aunque comenzase entre las dos grandes potencias. Después de siglos de relativa paz y avances en ambos imperios tuvieron lugar una serie de eventos que desencenarían una de los peores conflictos que ha visto el mundo. Principalmente, de la noche a la mañana, la magia empezó a brotar de la nada. Gente que no había sido capaz de practicarla tenía de repente nuevos poderes. En Qhar reinó el caos y estalló una guerra civil y rápidamente se señaló acusatoriamente a Luxor. Muchas personas abandonaron el imperio por miedo a ser juzgados y buscaron refugio en otros reinos, sobre todo en el imperio al norte. Mientras que Qhar se ocupaba de su guerra civil y en Luxor cerraban las fronteras temiendo una nueva ocupación, unos pocos usuarios causaban estragos en el antiguo imperio resistiendo a las autoridades del Hexante y millares se agolpaban en los bordes intentando pasar al otro. Los dos países no tardarían en atacarse el

uno al otro. Luxor vio una oportunidad para aumentar sus tropas mágicas y en Qhar se pudo poner a prueba nuevo armamento. La guerra duró 10 años y aun así fue tan cruenta que el número de bajas superó a todas las anteriores. Fue en el séptimo año cuando las tropas de Luxor intentaron atacar La Arboleda por orden de un superior. Un sector del regimiento áureo se rebeló contra el país, negándose a cumplir esas órdenes. Este grupo, liderado por el infame trío de hechiceras que por poco ganan la guerra a Luxor, se acabaría aliando con uno de los bandos de la guerra civil de Qhar. Durante esos tres años, el tercer bando poco a poco ganaría fuelle, pronto convirtiéndose en una amenaza para ambos imperios. Acabó reconociéndose como la Confederación, y con la toma de Acantilado del Búho y término, consiguió que todos los participantes se sentasen a negociar y firmasen un tratado de paz en la ciudad de Lances, para evitar más muertes. Se dice que de toda la sangre derramada, brotaron las amapolas que en primavera tiñen la llanura a modo de recordatorio.



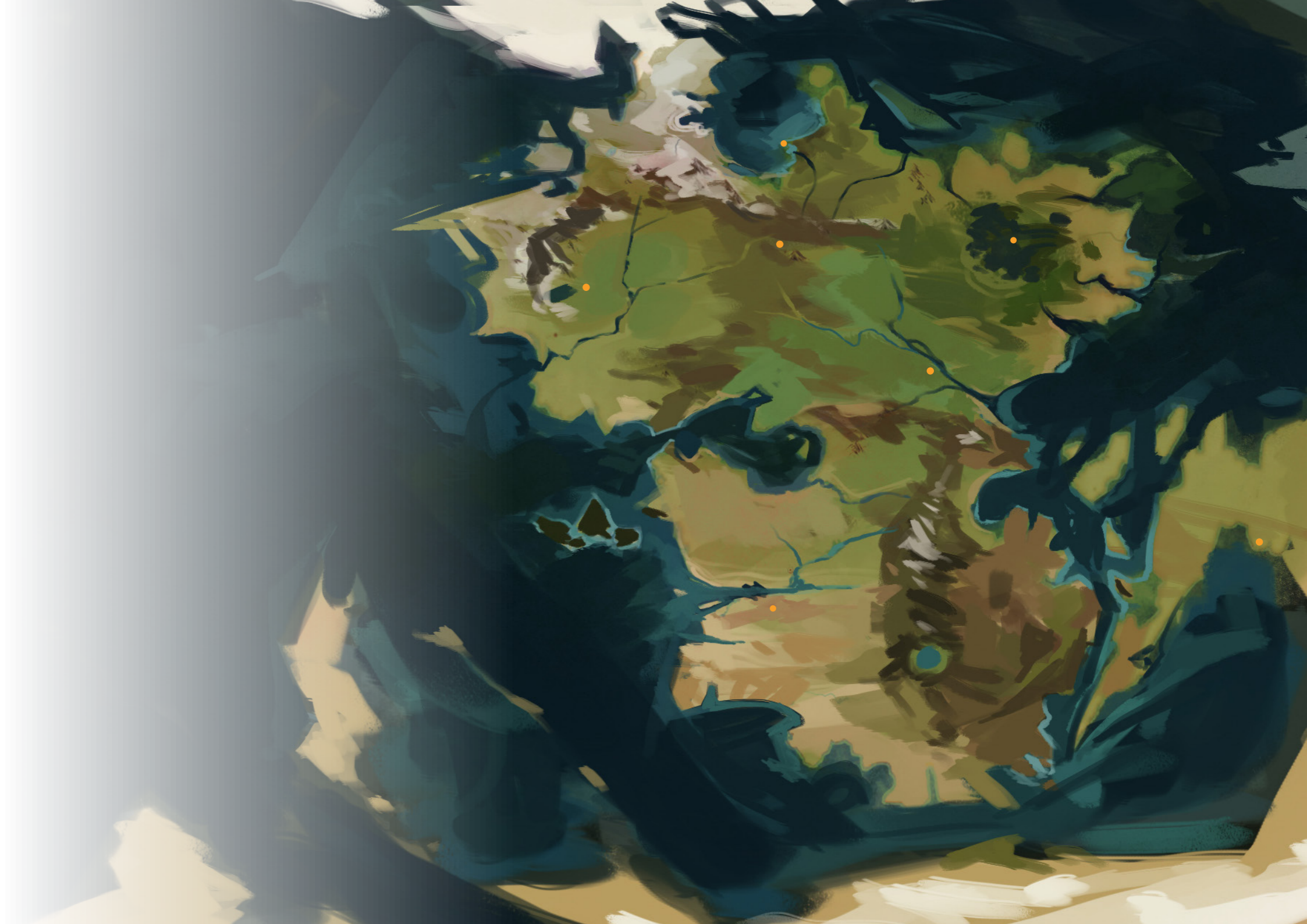
MUNDO

Atolas es el mundo conocido. Sin más. Nadie sabe si existe tierra más allá del mar, y desde luego la gente del continente tiene cosas más importantes de las que preocuparse. Desde las cordilleras heladas de Luxor hasta el mar de arena en Qhar se extienden vastas praderas, cañones de roca erosionada por los ríos y el espeso bosque que da cobijo a La Arboleda. Acantilado del Búho se alza como un bastión entre la roca, soportando el oleaje del mar Baldío y las miradas hostiles hacia los usuarios de magia. Término, el corazón del continente, mantiene el sistema de comercio bien engrasado, incluso entre países con antiguas heridas que no han sanado todavía, y que esperan pacientemente a producir más.

Tecnología y magia compiten por la predominancia de una sobre la otra, o se unen en artilugios innovadores de gran valor que normalmente, sólo la aristocracia del puñado de imperios que existen en el pequeño planeta se puede permitir. se lleva al borde de la extinción animales míticos cuyos cuerpos presentan propiedades extraordinarias. Un mundo que otrora, vio civilizaciones alzarse y dominar durante siglos para caer en cuestión de días, dejando solamente ruinas y heridas tanto en la mentalidad de los supervivientes como en los que se alzaron victoriosos.

Encontramos varias potencias importantes en Atolas. Las eternamente enfrentadas Qhar y Luxor, la joven Confederación que surge de ambas, los Estados Arbóreos, los antiguos reinos de Pencias, el reino de Caelis y, si se les puede contar, las alianzas piratas en el mar del náufrago.

La magia ha resurgido y el mundo vive una revolución. Con Término a la cabeza, los usuarios de magia han encontrado una nueva función en las fábricas y astilleros. Objetos encantados extienden el uso a personas que no han nacido con el don pero que pueden llegar a ser mejores que aquellos que si. Poco a poco se van mapeando las conocidas como líneas guía, que se extienden por todo el continente, y que permiten a las veletas propulsarse a través del aire, ocupando un cielo en el que cada vez se ven menos estrellas.



LOS PROSOPI

Es usual encontrarse a ese secular pueblo en los caminos del continente. Cubiertos con varias capas de ropa y máscaras de diferentes materiales, se dedican a viajar de un sitio a otro, llevando un estilo de vida nómada. Por lo general se dedican al pastoreo y es habitual que se muevan con su rebaño. Pese a tener una identidad bastante marcada como pueblo y a estar presentes en todo Atolas no se suelen ver grupos de más de treinta miembros, normalmente clanes familiares que desarrollan su propia cultura.

El punto en común entre los diferentes clanes son sus creencias religiosas en los dioses de la naturaleza y la nominancia, su particular forma de usar magia. Para ellos los cuentos y las historias de su pueblo tienen el estatus de sagrado y suelen ser representadas en telas, a veces incluso en la ropa. La identidad de un prosopi converge en la máscara que lleva, que constituye el nombre del individuo. Y es que, aunque algunos Prosopi conocen la lengua del comercio, la mayoría usan el Darso, una idioma gestual que se apoya en el uso de unas hebras con cuentas conocidas como abaes.

Pese a que suelen ser una cultura pacífica que normalmente ayuda a viajeros perdidos o comparte sus víveres con los pueblos en épocas de helada, hay casos de maleantes que aprovechan el anonimato de sus vestimentas para evadir la ley, aunque no suelen llegar muy lejos.



CESTUS Y LA PRIMERA ESTRELLA

Al principio, todo era Cestus, Caos. Un gran reptil que ocupaba todo y se movía poco a poco, durmiendo. Una amalgama de oscuridad reptante que se enroscaba consigo misma y no dejaba espacio a nada más. Pero el mundo necesitaba equilibrio, y para que esa oscuridad fuese posible a veces las escamas del caos centelleaban y dejaban atrás destellos, que se aseguraban de desaparecer rápidamente, para no llamar la atención de la serpiente. Pero de repente un destello despistado se quedó brillando más de la cuenta, y rápidamente la oscuridad comenzó a acelerar y a reptar violentamente, pues su sueño había sido vulnerado y comenzaba a llegar a su fin. Sin embargo, cuando la sierpe abrió sus ojos, de negrura infinita, se encontró un infinito lleno de luces que, cansadas de pertenecerle e inspiradas por aquel primer destello, se encendieron en un intento por cubrir su rastro. Cestus, enfurecido, comenzó a engullir una a una las estrellas en una búsqueda infinita, recuperando lo que una vez le perteneció. Y cuando el cielo nocturno deje de brillar solo quedará una estrella, la primera luz y la última, nuestro sol. Y con una venganza cumplida, a oscuridad y caos volveremos.





LA ARBOLEDA

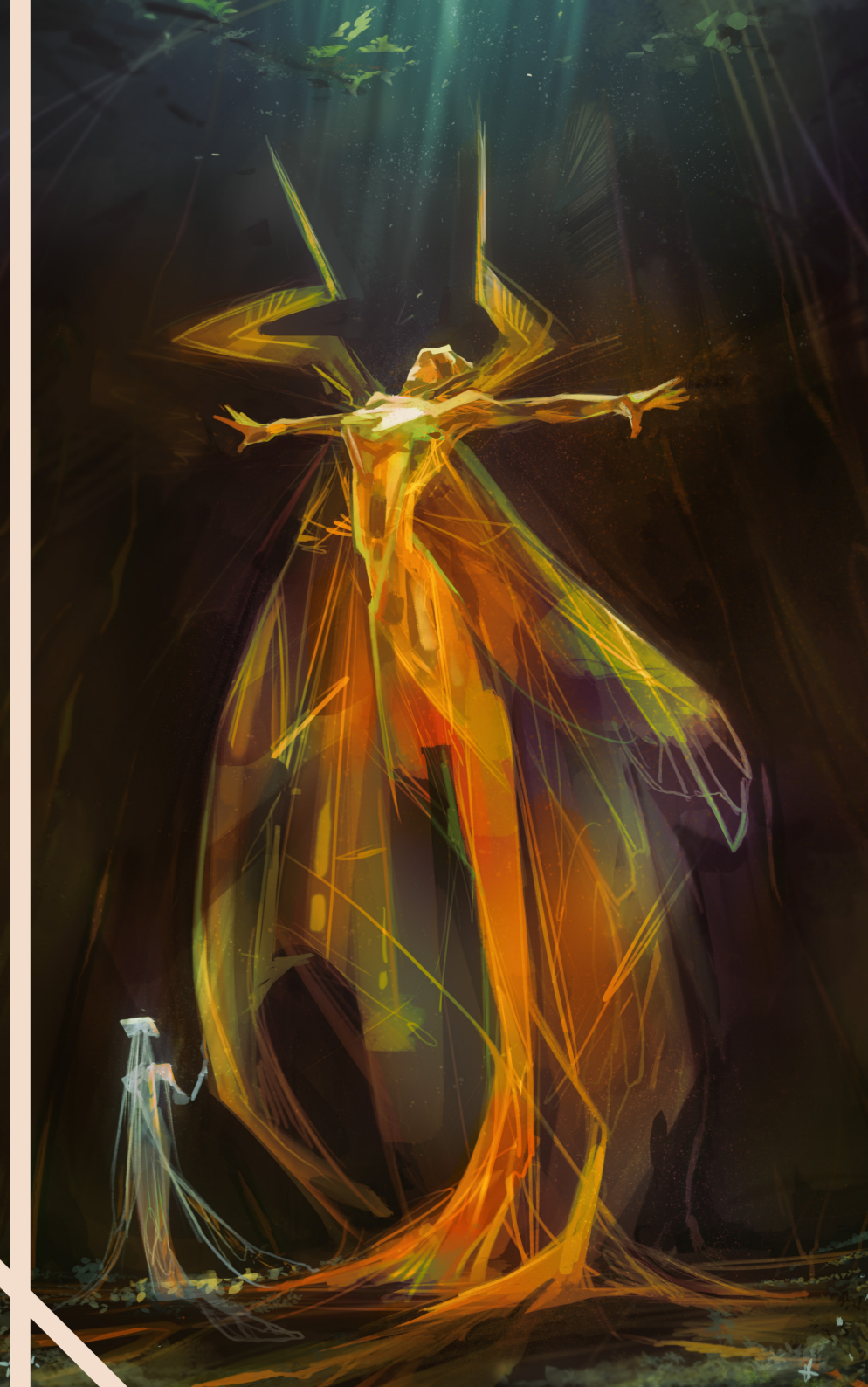
Cuando Vinctus se desmoronaba y Qhar poco a poco se levantaba de sus escombros, muchos de los habitantes de la Gran Llanura se vieron obligados a dejar atrás su hogar para huir de la guerra. Entre ellas salieron malparadas sobre todo las razas que vivían en los antiguos bosques de la región, talados para conseguir recursos para luchar contra la amenaza exterior, y los fugitivos del imperio o pueblos nómadas como los Prosopi, evitando posibles purgas o represalias. La mayoría de estos refugiados cruzarían todo el continente hasta llegar a la base de un gran árbol, que había servido de refugio ya anteriormente y les dio cobijo entre sus raíces. El asentamiento poco a poco crecería y recibiría el nombre de La Arboleda, donde la gente que había perdido su hogar había encontrado uno nuevo. Esto siguió ocurriendo durante los siglos posteriores, en los que la ciudad siguió recibiendo un flujo constante de población que huía de las reyertas entre Qhar y Luxor. Si por algo fue fácil ocupar las áreas de la gran llanura y el cañón y disputarlas continuamente es porque se vaciaron.

Tras los eventos acontecidos durante la Gran Guerra mágica, el enclave comenzó a considerarse la capital de los Estados Arbóreos, y cerraron los caminos que conducían a la ciudad. Un gran bosque, el más extenso del mundo rodea el gran árbol y se extiende kilómetros a la redonda. A pesar de que hay gente que se aventura en este en los pueblos vecinos se suele evitar, pues es bien sabido que, mientras que es fácil entrar, salir no lo hacen tantos.

EL CORAZÓN DEL PILAR DEL MUNDO

Dicen que las raíces del Árbol del mundo se hunden muy profundo en la tierra y se extienden como una complicada red por todo Atolas. Su masivo tronco, se eleva hacia el cielo, donde sus ramas se extienden más allá de las nubes hasta tocar las estrellas. Hay ciertos lugares en el mundo que tienen poder. Independientemente de que las leyendas acerca de estos, contadas por las diferentes razas que caminan por Atolas, sean ciertas o no, es innegable que existe algo que los distingue del resto y hace que uno se estremezca al respirar el aire enrarecido que los envuelve, cargado de energía, de vida. Anualmente, cuando el espeso bosque levanta sus ramas y despeja los caminos, uniendo La Arboleda con el resto del mundo durante

un breve lapso de tiempo, mucha gente viaja al enclave a vender bienes y conectar con familiares. Durante una semana, las pasarelas de madera y las concavidades bajo el Árbol se llenan de bullicio y aromas extranjeros, dando comienzo al verano. En el ambiente festivo, niños corretean a través del tronco, animando a los extranjeros mediante gestos a pegar la oreja en la corteza, para escuchar el rítmico latido que se dice que resuena a través del titánico ser y encuentra respuesta en el corazón de sus habitantes, que sin dudarlo lo defenderían con su vida.

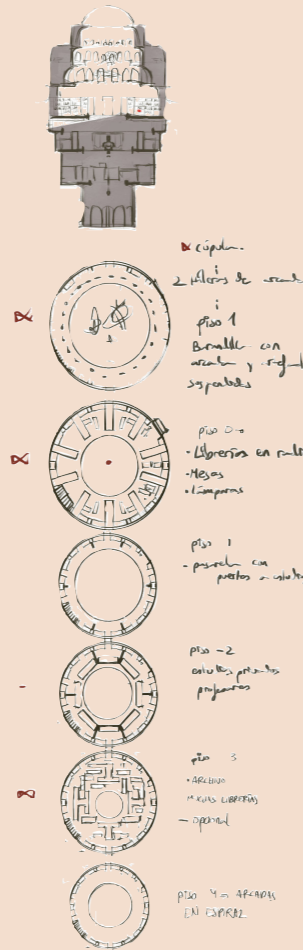




ACANTILADO DEL BÚHO

En las orillas del mar Baldío al norte de Atolas, unido al continente por un puente que otrora servía también de acueducto, se alzan los muros de Acantilado del Búho, con sus columnas y ventanas tallados en la piedra del islote. Un edificio con historia, que lleva resistiendo el oleaje desde tiempos ascentrales, siendo sus cimientos incluso más antiguos que Vinctus, sostenido por magia hace ya tiempo olvidada. Se le ha dado diferentes usos a lo largo de la historia, y el hecho de que haya cambiado de dueño tantas veces en el ultimo siglo ha repercutido en el edificio y los archivos que alberga. En la Gran Guerra Mágica se les encomendó a los magos rebeldes de Luxor su uso para la enseñanza de la magia y su correcto uso, y así sigue hasta hoy en día, aunque bastante en decadencia debido al constante cambio de mando y los entresijos políticos detrás de su mantenimiento.

Pese a que casi ocupa todo el islote, existe un pequeño faro y un embarcadero. Además de los estudiantes y profesores, alojados en el complejo, viven en este una pareja de ancianos que mantienen buena relación con el colegio, en contraste con Nidoalto, al otro lado del puente



LA GRAN BIBLIOTECA

Dentro de los antiguos muros de la escuela se guarda celosamente uno de las mayores bibliotecas conocidas. Pese a sus históricos incendios, sigue conservando el mayor número de registros y volúmenes del mundo, desde literatura hasta tratados filosóficos y antiguos pergaminos perdidos entre sus estanterías. Está formada por una gran cantidad de pasillos y galerías que escarban en el acantilado como si de las raíces de un árbol se tratase, y uno de las leyendas más populares del enclave afirma que el edificio crece por si solo, extendiéndose de forma laberíntica hasta las profundidades de la tierra. Todas las galerías y zonas de estudio desembocan en la conocida por los estudiantes como Pajarera, una gran habitación con forma cilíndrica y varios niveles que conforma el grueso del edificio y que alberga los escritos comúnmente usados por la escuela.

Es fácil perderse entre tanta estantería. Incluso en la Pajarera, que al menos tiene luz natural y está bien comunicada, se han encontrado estudiantes desorientados buscando la salida. Por este motivo, está reservada la entrada a los niveles inferiores para profesores y alumnos experimentados, tanto por su seguridad como por la de los libros, más delicados y susceptibles a las llamas de una vela corriente.

La Pajarera es coronada por una gran cúpula cubierta de pequeñas teselas con detalles dorados. Cuando los rayos de sol se cuelan por los ventanales y chocan en los artefactos suspendidos entre las pasarelas, miles de reflejos dorados aparecen en las paredes, creando una curiosa atmósfera que, paradójicamente, espanta a los pájaros.





La gestión de la universidad cae sobre los hombros de un cónclave de directores, expertos hechiceros en diversas áreas del conocimiento.

Actualmente la magia se suele dividir en diferentes tipologías o escuelas, calificadas normalmente según el tipo de efecto deseado, el elemento manipulado a través de la magia o su funcionamiento. Algunos de los directores se ocupan de más de una de estas escuelas, y normalmente ejercen de profesores si se encuentran disponibles. Los límites entre escuelas están difuminados, existiendo hechizos que combinan aspectos de una u otra pero normalmente es un tema a evadir en las aulas dado a las acaloradas discusiones que a veces genera. Por lo tanto, se suele dar cierta libertad a los directores de enseñar su escuela como mejor les parezca, siempre y cuando no pisquen al resto.

Los alumnos suelen elegir una rama en la que especializarse en su curso por la escuela y se les suele ofrecer un puesto como ayudante en la escuela al finalizar. La mayoría de estudiantes de Luxor acaban siendo alistados en el ejército, aunque los pertenecientes a familias más adineradas suelen terminar ocupando puestos de mago en las cortes del país.

La matrícula en la universidad es de carácter casi obligatorio para magos, pues es de vital importancia que aprendan a usar sus poderes, tal y como se dicta en el tratado de Lances. Los no usuarios, sin embargo, también pueden entrar a la escuela a aprender rúnica o alquimia, artes, historia o física, que puede aprender todo el mundo.

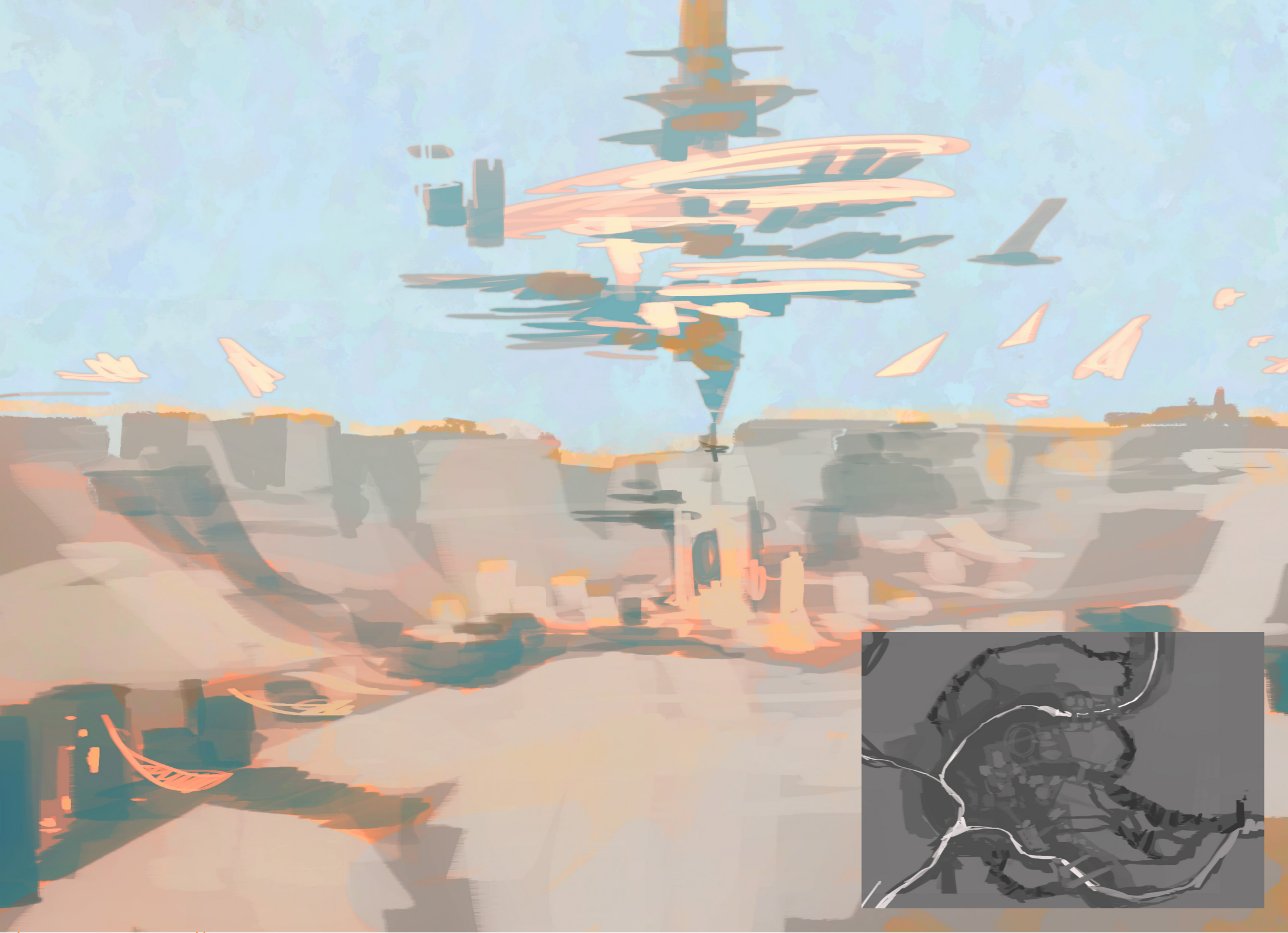
EL OBSOLESCENTE SISTEMA, POR INGRID SEKJOVA

“Asumimos que la magia es, por hecho, una fuerza de la naturaleza sujeta a sus normas, como la física un sistema. Nuestra historia de academicismo está condenada a ello, y es que es necesario para procesar correctamente el mundo que nos rodea. Podemos predecir gran cantidad de fenómenos mágicos perfectamente, y la magia se ha ganado la calificación de ciencia pese a las lagunas que seguimos teniendo en la materia. ¿Pero hasta qué punto el sistema, en vez de ser una herramienta, actúa como límite?”

Existen excepciones, incongruencias en las definiciones que hemos tomado como norma, y aún así las evaluamos según el sistema de referencia que tenemos, como pequeños errores a pasar por alto. ¿Hasta qué punto es descabellado pensar que el sistema no funciona ya? ¿Que estamos calificando como magia una serie de manifestaciones que no terminamos de entender y que necesariamente no tienen por qué seguir las mismas normas?”

Lo mismo existe más de un sistema mágico, más de un libro de normas. ¿Y si no existe ninguno siquiera?”





TÉRMINO

Entre las verticales paredes de granito del cañon se encuentra Término, ciudad antigua llena de historia, y parada obligatoria en viajes desde tiempos de Vinctus hasta hoy, aunque de manera diferente.

En la antigua Vinctus la ciudad ya tenía cierta importancia. Situada cerca de varias minas importantes, el imperio desviaba los ríos y aprovechaba las corrientes para obtener los minerales. Una mezcla entre paisaje natural y artificial, las rocas presentan formas extrañas debido a la erosión y muchas partes del cañón están llenas de galerías excavadas por el agua o depresiones en el terreno en las que unas cuantas agujas de piedra, que han conseguido mantenerse en pie, se extienden hacia el cielo. En una de estas cuevas se encuentra Término.

La ciudad está dispuesta verticalmente. En el centro de la cuenca, entre los pilares de piedra, se alzan antiguos edificios con arcadas y ventanales, unidos entre sí por medio de altos puentes y en ocasiones levantados en composiciones que desafían a la gravedad, sujetados por columnas y magia antigua.

A medida que uno va acercándose a las paredes del cañón las casas son más humildes, y parte del terreno está ocupado por el cauce del río Elda, que se ensancha a su paso por la ciudad. Más allá de la cuenca, diferentes grie-

tas se abren paso entre la roca, que poco a poco se han ido llenando a medida que la ciudad crecía, a pesar de ser bastante estrechas y poco luminosas. Las aberturas que siguen el río son más anchas, presentando diferentes alturas, y conforman junto con las cimas planas de la meseta los sectores reservados para las veletas y sus astilleros.

A pesar de que nadie se pone de acuerdo en el lugar de partida de los Santos, algunas versiones de la historia de su peregrinaje se ponen de acuerdo en que término fue un lugar de paso para todos y cada uno de ellos. Cuenta la leyenda que la ciudad estaba en ruinas, abandonada por Vinctus por las constantes inundaciones, y que en la época de los santos solo quedaba el cascarón de lo que otrora había sido el centro neurálgico del imperio. En estas ruinas, los santos fueron pasando uno a uno, encontrando refugio entre sus escombros y sus cúpulas a medio derruir. Según fueron pasando, a modo de agradecimiento, todos y cada uno de ellos fueron dejando regalos al enclave. La primera bajó el nivel del río, desvelando gran parte de la ciudad que había sido sumergida. El segundo hizo brotar pastos del lodo. La tercera cargó con las rocas que pudo en una noche y reconstruyó lo que ahora es una pequeña capilla para resguardarse de la lluvia. El cuarto dejó tras de sí parte de su comida, atrayendo animales de nuevo. La quinta, quedando dormida bajo las grandes rocas, fue salvada por mano divina de un derrumbamiento, y con el sexto, llegaron las gentes que retomarían la ciudad y le devolverían su brillo pasado.

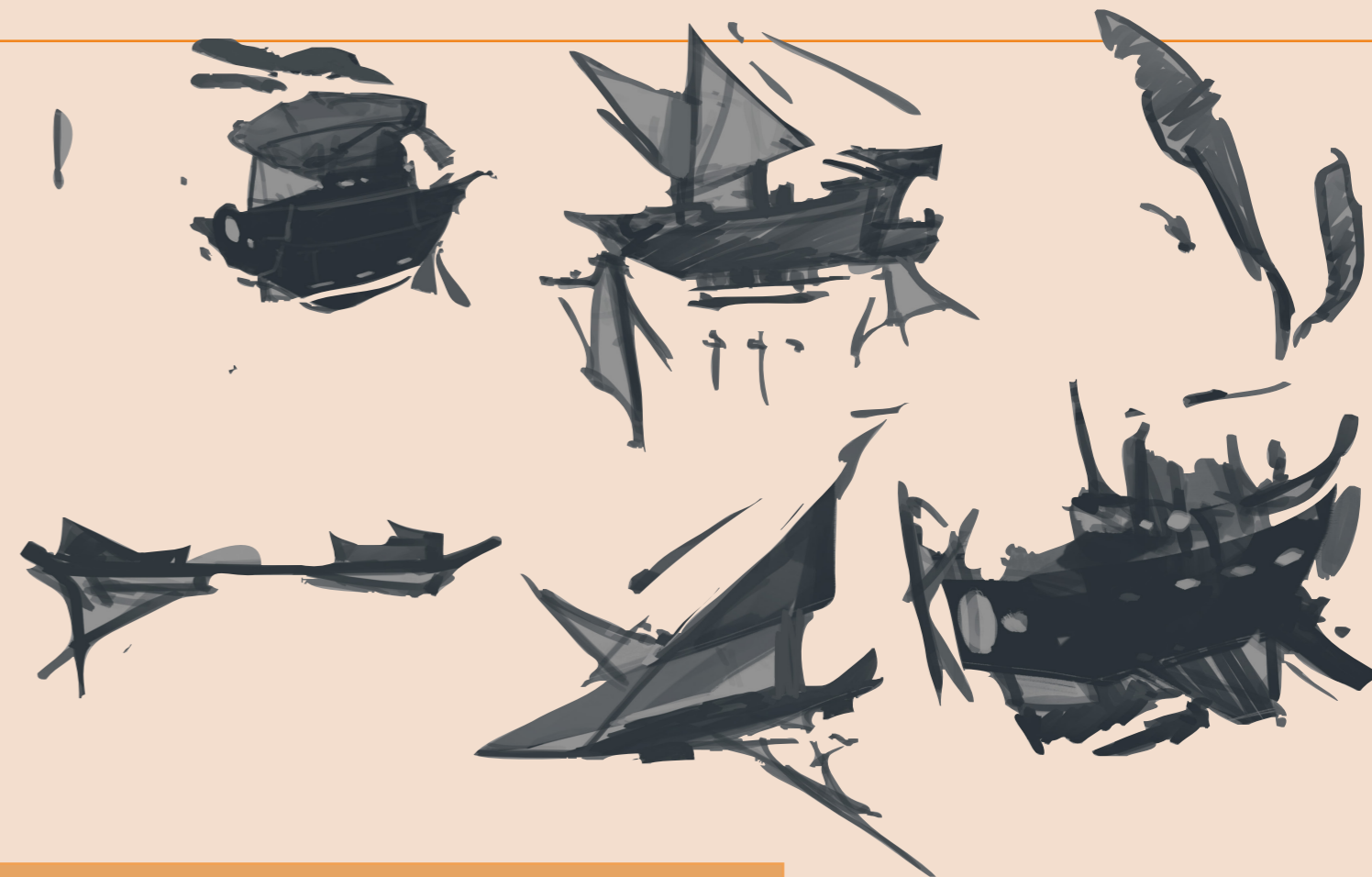


LA REVOLUCIÓN DE LAS GUÍAS

La ciudad, que ha experimentado un gran crecimiento demográfico en las últimas décadas es conocida por su industrialización. A pesar de ser conocida principalmente por sus minas y por ser una de las pocas ciudades situadas en el cañón considerada lugar de peregrinaje por su valor religioso, era más bien una ciudad secundaria hasta el descubrimiento de las veletas en Luxor, poco antes de la Gran Guerra Mágica.

Además de ser una encrucijada de calzadas desde hace siglos, resultó que varias de las líneas guía que recorren Atolas coincidían cerca del lugar, por lo que se convirtió rápidamente en una especie de puerto aéreo, y con la necesidad de reparaciones puntuales, la ciudad comenzó a crecer. De hecho algunos de los nuevos sectores en la ciudad, inspirados por la ligereza de las veletas, incorporaron algunos de sus aparatos a la arquitectura, creando pasarelas y construcciones prácticamente suspendidas en el aire, facilitando el acceso a las embarcaciones y generando un paisaje urbano poco usual, casi fantástico.

Actualmente es conocida por llevar la vanguardia en la experimentación técnica y mágica, dando trabajo y asilo a nuevos magos, enseñándoles en gremios rúnica y mecánica. Asimismo es infame por su gran red criminal y mercado negro, que se extiende entre las paredes del cañón como un cáncer, haciendo la competencia a los magnates que dirigen la ciudad adelantándose a sus novedosas invenciones y vulnerando el orden de los canales con sus carreras ilegales.



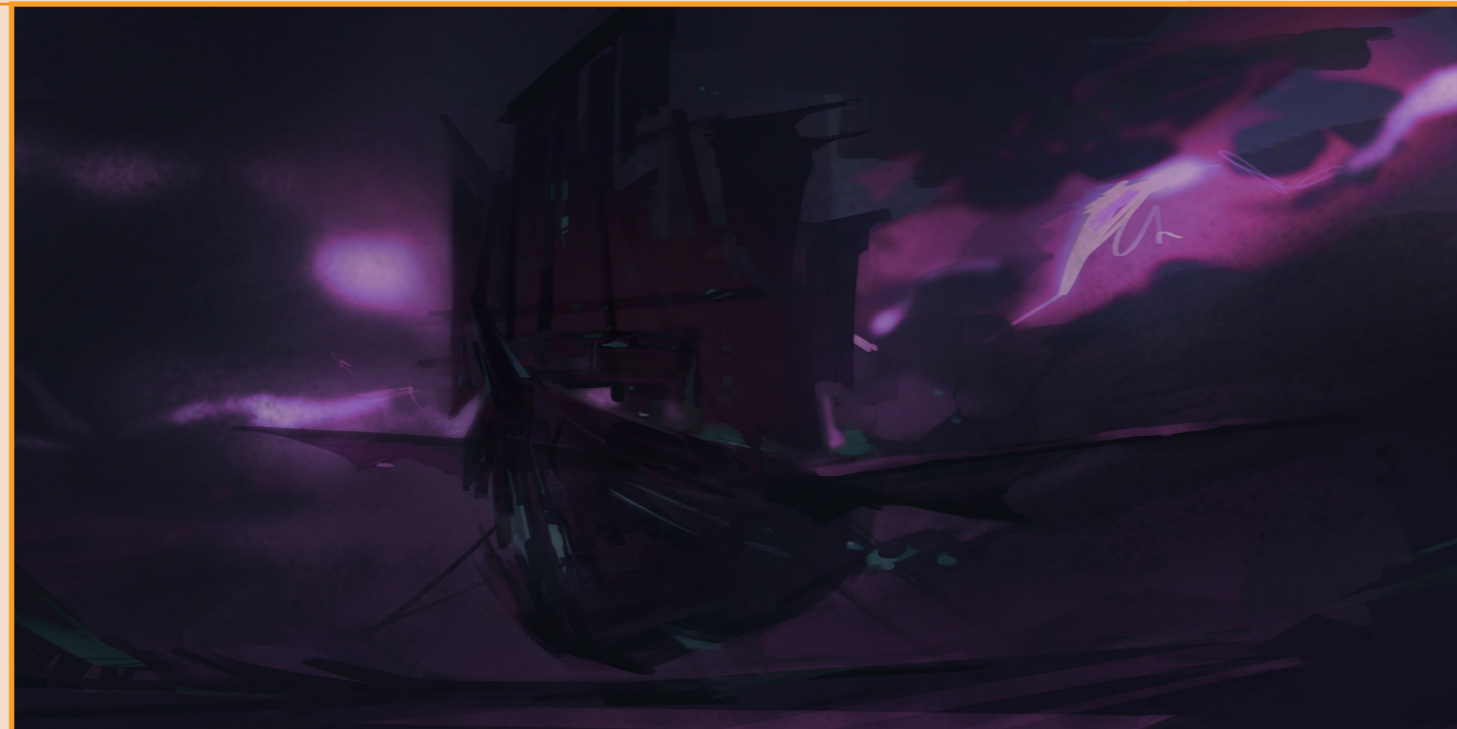
EL NUEVO TRANSPORTE

Las Veletas son navíos voladores que gracias a unas baterías rúnicas aprovechan las líneas guía que cruzan el continente para flotar y propulsarse en el aire. La mayor desventaja es que precisan de estas corrientes para moverse y, cuando una veleta se sale del camino, cae al poco tiempo. Todavía se están elaborando mapas para hacer la navegación menos peligrosa. Hay veletas de todos los tipos y tamaños. En ciertos lugares incluso utilizan tablas para una sola persona, mucho más ágiles. Actualmente ilegales en Confederación puesto que suelen ser el vehículo preferido de los piratas. Pese a ser un medio de transporte relativamente nuevo se ha masificado y se están empezando a cerrar líneas vía y poner peajes. En el oeste incluso hay alguna que otra línea vía reservada a la aristocracia y comerciantes, aunque poca gente se puede permitir un vehículo de este tipo. Pueden alcanzar fácilmente gran velocidad, incluso superando las máquinas de vapor de Qhar norte.



EL PEZ ANZUELO; EL HOMBRE DE CERA, EL HERALDO DE LA TORMENTA Y OTROS CUENTOS DE NAVEGANTES

A pesar de que Pencias se encuentra al este, más allá del mar de los naufragios, gran parte de sus historias y cuentos se han quedado en Atolas, fruto de sus años de ocupación de la costa oriental. A pesar de que relatos como El Heraldo de la Tormenta o El Hombre de Cera, son considerados cuentos de hadas sutilmente amenazantes creados para mandar a los niños a la cama, incluso los navegantes más experimentados palidecen ante la mención del pez anzuelo o las sirenas. El mar abierto es algo temido en las costas de Atolas. Las pesca suele realizarse en mares cerrados o lagos de agua dulce y se suelen evitar rutas comerciales que se separen mucho de la costa. Independientemente de si son cuentos o estas criaturas existen de verdad, mucha gente ha escuchado a los pescadores hablar de grandes sombras bajo el agua o sonidos extraños bajo cubierta. Es imposible de ignorar la gran cantidad de barcos que desaparecen entre los archipiélagos para no volver a ser vistos, o la de los que llegan a los astilleros con pequeñas fugas en el casco para descubrir que la madera está llena de arañazos.



LOS MONUMENTOS DEL MAR DE ARENA

Al sur de Qhar, más allá de la grieta, la ría que alimenta la capital, se extienden avrios kilómetros de desierto. No mucha gente se adentra en este, a parte de un puñado de familias prosopi y caravanas que conocen caminos seguros para atravesarlo y llegar a la parte este de la cordillera que separa la península.

Una de las condenas en Vantias, la última ciudad del imperio al sur, consiste en abandonar a su suerte al condenado en el desierto. Son engullidos por las arenas y no se los vuelve a ver, pero algunos logran sobrevivir. Los dementes vuelven a Vantias, balbuceando, para acabar siendo ejecutados de alguna otra forma. Aquellos que encuentran la salida e intentan empezar de cero no llegan a ser nunca los mismos.

Algunos murmuran, mirando al horizonte de arena, sobre estrellas caídas del cielo, destelleando en la distancia. O mencionan estatuas, de escala titánica, que aparecen entre las dunas para ser engullidas por la arena igual de rápido. De viajeros y fantasmas, de un guía y su sombra. De montones de huesos.



MÁS ALLÁ

El continente es amplio y a pesar de que la sociedad está bastante avanzada y ya se dejó la era colonial en el pasado, sigue existiendo terreno inexplorado. Nadie sabe que existe más allá del mar congelado del oeste, o entre las frondosas selvas que rodean el reino de Caelis. Incluso el bosque que rodea La Arboleda sigue cargado de misticismo, ocultando criaturas ya creídas extintas y pueblos consumidos por la maleza.

Atolas está pensado como un continente, y a pesar de que la escala todavía no está clara, probablemente haya algo más allá.

Más allá del océano, donde columnas oscuras se alzan hacia el cielo.

Más allá de las ramas, donde el viento no sopla y los pájaros no cantan.

Más allá de los libros, donde recuerdos se entrelazan y escriben una historia contada entre líneas.

Más allá de los cimientos de las ciudades, donde contratos son sellados con lacre entre paredes de hueso.

Más allá de un cielo en el que cada vez hay menos estrellas.



A partir de aquí, Atolas entra en constante expansión. Todos los hechos expuestos en este escrito no son fijos y están sujetos a cambio. Cuando los engranajes de este mundo comiencen a girar y sea necesario un suelo sólido sobre el que los protagonistas puedan caminar, entonces Atolas terminará de tomar forma y construirse en torno a ellos.

Que el séptimo acto dé comienzo.





Atolas es un mundo marcado por conflicto, en el existen lugares en los que se persigue a gente con lentitud para la magia, o se lleva a la borde de la extinción animales míticos cuyos cuerpos presentan propiedades extraordinarias. Un mundo que otrora, vio civilizaciones alzarse y dominar durante siglos para caer en cuestión de días, dejando solamente ruinas.

Ante un frágil tratado de paz que puede romperse en cualquier momento, hay personas que se esfuerzan en mantener el equilibrio y evitar una nueva guerra.



Otras, por el contrario, son capaces de sacrificarlo todo en pos de sus objetivos, heridas no curadas del todo, profecías talladas hace siglos en muros de piedra.

Atolas espera pacientemente a alguien que comience a escribir un nuevo capítulo y ponga el punto final a una historia que ha durado ya demasiado. A enmendar los errores del pasado para hacer un futuro posible.