

# TFG

---

## DISEÑO GRÁFICO Y TEXTUAL DE UN MUNDO DE FANTASÍA. “EL REINO Y SU GENTE”

Presentado por Rafael Tormo Sevilla

Tutor: Elías Perez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

### Español

Este proyecto consiste en un libro ilustrado, el cual mediante imágenes y texto explora el ambiente tanto social como político de un mundo ficticio.

Al mismo tiempo, este libro incluye materiales que ayuda al lector a comprender el contexto del mundo, tales como: mapas, símbolos, escudos, etc.

El objetivo de este texto es servir como una plataforma para la realización de historias ambientadas en este universo. El libro también tiene como objetivo servir de comentario social, explorando la importancia de la ficción como herramienta para desglosar la realidad y ayudar a entender sus problemas de una forma comprensible.

### Inglés

This project consists of an illustrated book, which through images and text explores the social and political environment of a fictional world.

At the same time, this book includes materials that help the reader understand the context of the world, such as: maps, symbols, shields, etc. The objective of this text is to provide a foundation for the realization of stories set in this universe.

The book also has the goal of social commentary, exploring the importance of fiction as a tool to analyze reality and help the reader to understand it's problems in an comprehensive way.

## PALABRAS CLAVES

### Español

Magia / construcción de mundos / libro ilustrado / mago / civilización / fantasía / reflexión social

### Inglés

magic / worldbuilding / illustrated book / wizard / civilization / fantasy / social commentar

# ÍNDICE

|            |                                   |    |
|------------|-----------------------------------|----|
| ❖          | Introducción                      | 5  |
| ❖          | Objetivos                         | 5  |
| ➤          | Objetivos generales               | 5  |
| ➤          | Objetivos específicos             | 6  |
| ❖          | Metodología                       | 6  |
| ➤          | Fases                             | 7  |
| ▪          | Primera fase, estructuración      | 7  |
| ▪          | Segunda fase, recopilación        | 7  |
| ▪          | Tercera fase, dibujo y escritura  | 7  |
| ▪          | Cuarta fase, maquetación          | 7  |
| 1.         | ¿Por qué este trabajo?            | 7  |
| 2.         | Referentes                        | 9  |
| 2.1.       | Literarios                        | 9  |
| 2.1.1.     | J.R.R Tolkien                     | 9  |
| 2.1.2.     | James Jacobs                      | 9  |
| 2.2.       | Estéticos                         | 10 |
| 2.2.1.     | Adam Adamowicz.                   | 10 |
| 2.2.2.     | Wayne <u>Reynolds</u>             | 10 |
| 2.3.       | Mixtos                            | 11 |
| 2.3.1.     | Seres Mitológicos y Fantásticos   | 11 |
| 3.         | Evolución del proyecto            | 11 |
| 3.1.       | El principio de la idea           | 11 |
| 3.2.       | Desarrollo                        | 11 |
| 3.3.       | Selección final del proyecto      | 12 |
| 4.         | Fases del trabajo                 | 13 |
| 4.1.       | Estructuración                    | 13 |
| 4.2.       | Recopilación                      | 14 |
| 4.2.1.     | Ideológicos                       | 14 |
| 4.2.1.1.   | Clases sociales                   | 16 |
| 4.2.1.1.1. | Sirvientes                        | 16 |
| 4.2.1.1.2. | Guildas                           | 16 |
| 4.2.1.1.3. | Cábalas                           | 17 |
| 4.2.1.1.4. | Los gobernantes y rey             | 17 |
| 4.2.1.1.5. | No ciudadanos                     | 17 |
| 4.2.2.     | Estéticos                         | 17 |
| 4.3.       | Escritura                         | 18 |
| 4.4.       | Ilustración                       | 18 |
| 4.4.1.     | Estructura general de las páginas | 18 |
| 4.4.2.     | Bocetado                          | 19 |
| 4.4.3.     | Delineado                         | 19 |
| 4.4.4.     | Entintado                         | 20 |
| 4.4.5.     | Color                             | 20 |
| 4.4.6.     | Lápiz de colores                  | 20 |
| 4.4.7.     | Fotografiado                      | 21 |
| 4.4.8.     | Edición                           | 21 |
| 4.4.9.     | Proceso de las ilustraciones      | 21 |
| 4.4.9.1.   | LOS CABALISTAS                    | 21 |
| 4.4.9.1.1. | Hasan                             | 21 |
| 4.4.9.1.2. | Avaka                             | 22 |
| 4.4.9.1.3. | Sánasa                            | 23 |

|            |                              |    |
|------------|------------------------------|----|
| 4.4.9.1.4. | Parfhana                     | 25 |
| 4.4.9.1.5. | Vohia                        | 25 |
| 4.4.9.2.   | SÍMBOLOS DE SU RELIGIÓN      | 26 |
| 4.4.9.2.1. | Scharz                       | 27 |
| 4.4.9.2.2. | Rh'n                         | 27 |
| 4.4.9.2.3. | Ácanis                       | 27 |
| 4.5.       | Maquetación                  | 29 |
| 5.         | Conclusiones                 | 31 |
| ❖          | Bibliografía                 | 32 |
| ❖          | Ejemplo de maquetación final | 35 |

## ❖ INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en un libro ilustrado que describe en detalle varios aspectos de un universo ficticio, concretamente de una isla llamada Arkan. El grueso del libro conformado por textos e ilustraciones. Ambos elementos se complementan para crear una visión coherente de este mundo imaginario. El libro está acompañado de material adicional en forma de mapas y una colección de 5 estandartes con los símbolos de las facciones predominantes de este mundo fantástico

El libro está impreso a color, en papel A4 de página de alto gramaje.

Este TFG es una de las dos partes de este libro ilustrado, cada una de estas partes explora diferentes aspectos de este mundo: por un lado tenemos el bestiario realizado por mi coautor Guillermo Tormo. En este se describe de forma general las criaturas más destacables de la isla: dónde habitan, su comportamiento, su lugar en la cadena alimenticia, etc. A su vez también habla de los diferentes entornos presentes en la isla, donde viven estas criaturas. En la otra mitad del trabajo se exponen los aspectos históricos y políticos del mundo, como la región, facciones, culturas y los héroes, a la vez que se describe en detalle la raza dominante de que habita la isla, tanto a nivel físico como psicológico.

Esta memoria se enfocará en la segunda mitad.

Respecto a las citaciones, por recomendación del tutor se ha decidido emplear el formato APA (American Psychological Association – 6.ª ed.), con el fin de presentar la información de forma clara y simultáneamente facilitar la corrección del trabajo.

Como los dos TFG forman parte de un mismo proyecto, hemos creado un “corpus común” que comparten ambas memorias. En este se describe el trabajo que hemos cooperado los dos autores por partes iguales. Este “corpus común” abarca desde la introducción hasta el punto 3.

Al final de esta memoria viene incluido un apartado donde se muestra un ejemplo de una de las páginas ya maquetadas.

## ❖ OBJETIVOS

### ➤ OBJETIVOS GENERALES

- Realizar un trabajo de diseño y maquetación de un libro ilustrado.
- Crear un mundo interesante, vivo y dinámico, con sus propias culturas y criaturas.
- Realizar ilustraciones de calidad que reflejen en condiciones las características de este mundo.
- Presentar el contenido del libro de forma que sea interesante y fácil de seguir para el lector.

- Encuadernar adecuadamente el libro, utilizando tapa dura, papel de calidad, fuente visible y atractiva etc.

### ➤ **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Maquetar las páginas de forma que muestren información de claramente.
- Crear una cultura original con sus propias tradiciones, ideología y estética, pero manteniendo un grado alto de familiaridad usando ideas inspiradas en culturas históricas y la mitología.
- Producir ilustraciones de calidad, que sean tanto llamativas para los lectores como estéticamente atractivas.
- Fascinar al lector con los textos y las descripciones. Infundirle el deseo de explorar este mundo.
- Presentar facciones de estética e ideologías únicas, manteniendo siempre continuidad con la estética general.

## ❖ **METODOLOGÍA**

El proyecto tiene una naturaleza colaborativa en la que ambos autores hemos participado, aportando y seleccionando ideas para incluir en este mundo, no solo con respecto al contenido, sino también con otros elementos como la atmósfera que queríamos que transmitiese o posibles comentarios sociales.

Por tanto hemos preservado un diálogo entre ambas partes. Cada idea que teníamos uno era debatida e incluida o modificada teniendo el punto de vista del otro.

Para facilitar el trabajo, se decidió desde el principio dividir la producción en las dos partes previamente explicadas; en todo caso se ha mantenido el intercambio de ideas y la retroalimentación. A su vez, también decidimos sostener una serie de pautas estilísticas para cohesionar ambas mitades (usar materiales y técnicas parecidas, maquetar las páginas de forma similar, etc.).

Aparte de la división temática, la producción de cada parte está compuesta por dos partes diferenciadas: la escrita y la ilustrada. Se comenzó por a la parte escrita, que sirvió como base para realizar las ilustraciones. Cada parte del texto se ha dividido en apartados y subapartados encabezados un titular para ser distribuidos posteriormente en las páginas del libro ilustrado.

Las ilustraciones se adaptaron a la composición de las páginas y sobre todo a su distribución imagen/texto, intentando nivelar estos dos elementos lo mejor posible. La producción de las ilustraciones individuales consistió en la realización previa de múltiples bocetos, entre los cuales se decide el que mejor concuerda con la página y los bloques de texto. Tras esto se realiza la ilustración en sí.

## ➤ FASES

La elaboración del trabajo es muy compleja pues trabajamos dos personas en un proyecto que normalmente se requieren grandes equipos. Por esto fue muy importante dividir y planear el trabajo en una serie de fases claras.

### ▪ Primera fase, Estructuración

Comenzamos el trabajo haciendo los capítulos en los que se va a dividir el trabajo. Después realizamos un cronograma que abarcaría todas las semanas hasta la entrega del trabajo. Repartimos los capítulos por estas. Cada semana trabajaríamos simultáneamente la parte gráfica y escrita de un capítulo. En esta fase también hicimos una maquetación provisional para saber cuántos dibujos teníamos que realizar.

### ▪ Segunda Fase, Recopilación

Guillermo y yo hemos estado trabajando en este proyecto desde la adolescencia, así que teníamos una gran cantidad de textos y dibujos antiguos. Juntamos todo el material del que disponíamos, como textos y dibujos, para así crear un “canon” unificado. Por “canon” hay que entender el conjunto de personajes, lugares y eventos que forman parte de la historia del universo en conjunto. Descartamos ideas anticuadas y resolvimos contradicciones, errores de lógica interna y en general errores de continuidad.

### ▪ Tercera fase, Dibujo y escritura

Utilizando el contenido recopilado en la primera fase como base, rellenamos los huecos y al mismo tiempo desarrollamos aspectos del mundo y de las tramas que no estaban del todo claros. A la vez realizamos los dibujos basándonos en el estilo de nuestros referentes.

### ▪ Cuarta fase, Maquetación:

Realizamos una maquetación definitiva utilizando el programa Adobe InDesign y lo imprimimos. Decidimos qué tipo de papel utilizar y cómo hacer las tapas.

## 1. ¿POR QUÉ ESTE TRABAJO?

Muchos pensadores, tanto en el pasado como en la actualidad, sugieren que la ficción no solo puede ser entretenimiento, sino que es una herramienta vital para nuestro desarrollo como individuos.

El autor inglés Neil Gaiman defendió el lugar de la literatura y de la ficción en una charla realizada en 2013 en el centro Barbican en Londres.

La ficción puede mostrarte un mundo diferente. Te puede llevar a un lugar donde nunca has estado. Una vez que has visitado otros mundos, como aquellos que comieron frutas de hadas, nunca puedes estar completamente satisfecho con el mundo en el que crecieron. El descontento es algo bueno: las personas descontentas pueden modificar y mejorar sus mundos, dejarlos mejores, dejarlos diferentes de cómo los encontraron. (Gaiman, N. 2013)

De acuerdo con Gaiman, la ficción es una ventana para que el lector se evada de una realidad desagradable o mundana y viva situaciones que de otra manera nunca podría experimentar, desde combatir a un dragón a ser náufrago en una isla. Añade que también nos ayuda a expandir nuestra forma

de pensar, al comparar los universos ficticios con el mundo real, pues mediante este contraste entre lo maravilloso con lo mundano, se crea un deseo de mejorar el mundo real.

De este modo, la creación de mundos de fantasía ofrece una gran oportunidad al autor para que pueda expresar sus propias opiniones sobre cómo debería funcionar el mundo real, e incluso “jugar” con su mundo, creando situaciones políticas, geográficas o sociales únicas que no se puede dar en la vida real, lo cual ofrece una gran oportunidad para la crítica o la sátira.

Este trabajo bebe mucho del género literario de la fantasía épica, que se caracteriza por tomar elementos existentes de la mitológica o de la cultura popular, combinándolos todos en una narrativa y un universo. La finalidad de estos elementos mitológicos es de hacer de puente para el lector, para que pueda entender más fácilmente algún concepto del mundo en el que tiene lugar la historia de acuerdo con el bagaje que tenga. El autor podrá entonces cumplir estas expectativas o darles la vuelta.

Llegando incluso más allá, hay autores que han encontrado la inspiración en los lugares más inesperados, como es el caso de Gary Gygax, uno de los desarrolladores originales del popular juego de rol *Dungeons & Dragons*, que en el momento de escribir el Manual de monstruos original recurrió a unos viejos juguetes de una desconocida compañía de Hong Kong, para crear algunas de las criaturas más icónicas del juego, que prevalecieron en ediciones posteriores tales como el oso-búho, el monstruo del óxido, el Bulette, etc.

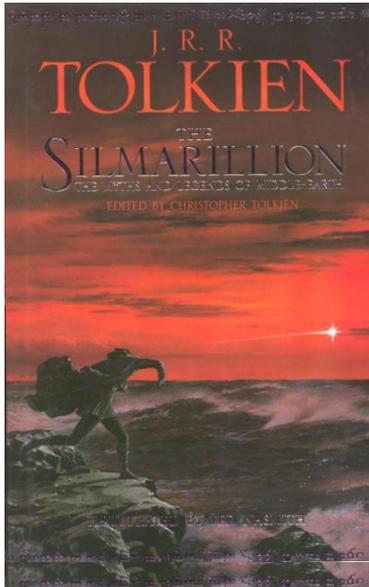


**Figura 1.** Colección de juguetes similares a los usados originalmente por Gygax . T.DiTerlizzi.

Es deber del autor adaptar estos elementos ya existentes en sus historias y darles un lugar en el mundo, de modo que formen parte de un conjunto lógico. Para mí, esto es el aspecto más interesante de la fantasía, la forma en que cada autor utiliza lo que ha venido antes que él y lo vuelve suyo, de forma que la interpretación puede ser única y radicalmente diferente, pero a la vez familiar, hasta el punto de crear algo completamente nuevo como en el caso de Gygax.

## 2. REFERENTES

El proyecto se nutre de muchos autores y universos de fantasía ya existentes, cuya influencia ha ayudado a crear el universo de la isla de Arkan a lo largo de los años, o ha ayudado a dar forma al trabajo, ya sea en su estética, sus temas, la forma en la que está redactado el libro en sí, etc. De acuerdo con esto, se han dividido en tres categorías estos referentes: literarios, gráficos, y mixtos.



### 2.1. LITERARIOS

#### 2.1.1. La obra de J.R.R Tolkien

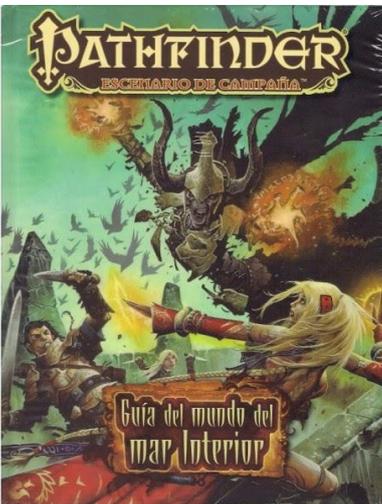
Tolkien fue un escritor, poeta, filólogo, lingüista, profesor y militar que nació en Sudáfrica en 1892. Es conocido mundialmente por sus obras de fantasía. Los trabajos de Tolkien han marcado la gran mayoría de las obras de fantasía moderna, y su influencia se puede ver en todos los rincones de la cultura popular. Su obra más importante para este TFG es el *Silmarillion*, una recopilación de obras en las que entre otras cosas, se describe la creación del mundo ficticio en el que transcurren las historias de *El Señor de los Anillos*, y *El hobbit*.

Esta obra fue escogida como referente al ser una de las primeras piezas de mitología no basada directamente en ninguna historia o personajes ya existente. En su lugar, Tolkien opta por seleccionar elementos de estas historias anteriores con el fin de crear un mundo coherente y familiar, para luego tratar una serie de temas a través de este.

#### 2.1.2. James Jacobs director del libro de *Pathfinder: Guía del mundo del Mar Interior*.

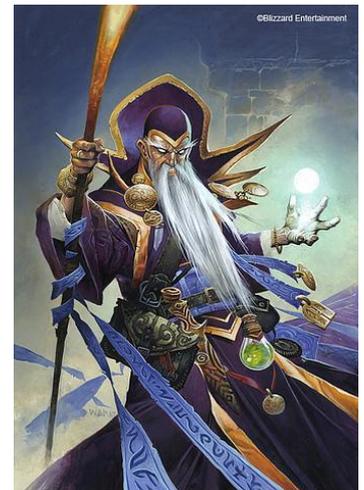
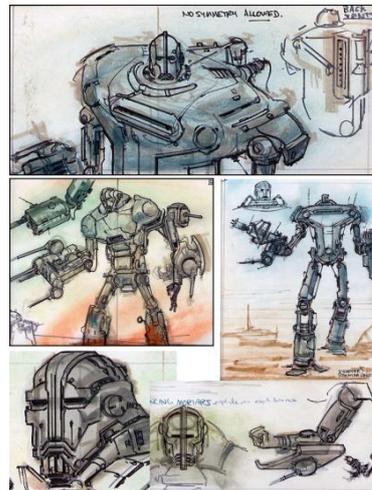
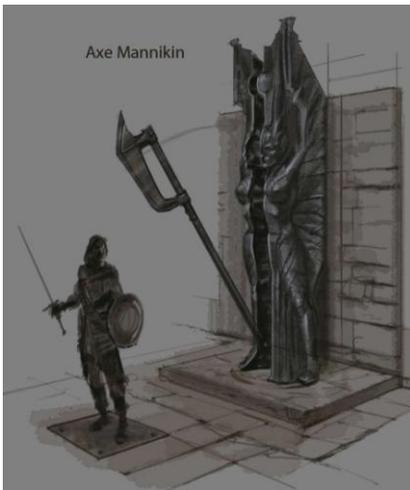
Jacobs es un diseñador de juegos de rol de mesa que trabaja en la industria desde 1988. Ha colaborado con múltiples empresas de este campo tales como *Wizards of the Coast* y *Paizo*. Este libro es un manual del juego de rol de mesa *Pathfinder*. En este se nos presenta un mundo conocido como el *Golarion*, y se describen las diferentes culturas, lugares, países y razas que lo pueblan, con el fin de que el lector tenga un entendimiento general de estas y las implemente en sus juegos. El libro se complementa con ilustraciones, incluyendo una portada por cada una de las naciones listadas, retratos de personajes relevantes, mapas a color, eventos históricos, etc.

Es posiblemente uno de los referentes más importantes para este trabajo, pues de este libro surgió la idea de explorar un universo de fantasía mediante texto e imagen.



**Figura 2.** *El Silmarillion*. Portada de la versión ilustrada de (1998). Ted Nasmith. (c)Ted Nasmith. All Rights Reserved

**Figura 3.** Portada de *La guía del Mar Interior* (2011)/ Wayne Reynolds/ LLC. © 2011 Paizo Publishing, LLC.



**Figura 4.** Arte conceptual *The Elder Scrolls V Skyrim* (2011). Adam Adamowicz. (c)Bethesda Softworks All Rights Reserved

**Figura 5.** Arte conceptual *Fallout* (2008). A.Adamowicz. (c)Bethesda Softworks All Rights Reserved

**Figura 6.** *Antonidas* (4 Septiembre 2016). W.Reynolds. (c)Blizzard entertainment All Rights Reserved

## 2.2. GRÁFICOS

### 2.2.1. Adam Adamowicz: Artista conceptual

Era un artista conceptual americano, nacido en marzo de 1968 y fallecido en 2012. Fue conocido por sus trabajos para la compañía *Bethesda Softworks*. Concretamente trabajó en los videojuegos: *The Elder Scrolls IV Oblivion*, *The elder V Skyrim*, y *Fallout 3*

El trabajo de Adam se centraba en diseño de personajes, monstruos, armas y escenarios.

Era un artista diverso que empleaba la mancha de color, tinta, acuarela o pastel. Complementaba estas manchas con línea mediante estilógrafo, lápiz, carboncillo, etc.

También trabajó dibujo digital, aunque eran raros los trabajos que hacía exclusivamente con esta técnica. En su lugar prefería emplear los retoques a ordenador para reforzar luces y sombras en dibujos escaneados. La única excepción a esta regla parece ser el videojuego *Skyrim*, en el cual el uso de esta técnica fue mucho más prominente.

Su obra ha sido una gran influencia para mi hermano y para mí ya que él es que dio vida a algunos de nuestros videojuegos preferidos. Su uso de la línea y tratamiento del color también me resulta muy eficaz y sugerente y me ha influenciado en mi propio estilo.

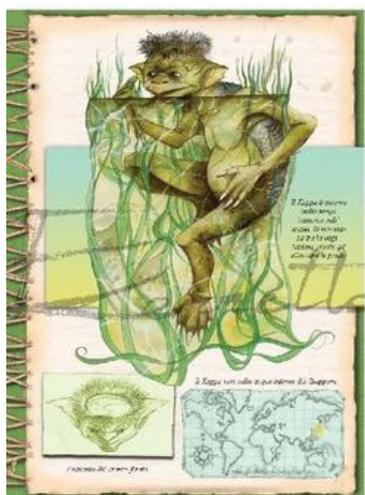
### 2.2.2. Wayne Reynolds: Ilustrador

Es un ilustrador británico muy prolífico y prestigioso que ha trabajado en todo tipo de productos, desde juegos de mesa hasta videojuegos.

Tras graduarse de la universidad de Dewsbury, comenzó a trabajar como artista *freelance* para luego trabajar brevemente en una empresa de pintado de carteles. Tras esto volvió a trabajar como artista independiente.

Reynolds ha aportado sus ilustraciones a muchas empresas, desde *Paizo*, *wizard of the Coast* y *Blizzard*

Trabaja sobre todo con técnicas tradicionales, siendo su material favorito la pintura acrílica líquida. Con ellas consigue resultados similares al óleo sin ralentizar su producción por el secado, además de que este material también



se puede usar de formas alternativas, como para hacer aguadas, como en la acuarela. También utiliza acuarela y lápiz de colorear, pero con menos frecuencia. A pesar de que su temática es muy típica, Reynolds logra destacar gracias a su estilo único e icónico.

## 2.3. MIXTOS

**2.3.1. Seres mitológicos y fantásticos:** Ilustrado por: Rossana Berretta e Ilaria Spada, escrito por: Amadeo de Santis.

Este es una serie de libros infantiles compuesta por dos tomos. En ambos se hablan de criaturas de todo tipo de mitologías, a su vez que otros seres mágicos de la cultura popular. Fue escrito por Amadeo de Santis e ilustrado por Rossana Beretta una dibujante e ilustradora Italiana.

Este libro me influenció especialmente por las ilustraciones de Beretta que son muy llamativas y expresivas. Llamen la atención por su empleo de técnicas tradicionales como la acuarela

Entré en contacto con el arte de Rossana con la serie de *Seres fantásticos y mitológicos* cuando tenía alrededor de doce o trece años. Me impresionó mucho su estilo de dibujo, que tiene una clara estética de “cuento de hadas”, que destaca por su diseño de criaturas y de personajes con aspecto elegante y grafista. Sus ilustraciones me han influido mucho en mi desarrollo como artista, no solo en el aspecto del dibujo, sino también en su temática principalmente fantástica, que me ha llevado a inclinarse por esa dirección.

## 3. EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

### 3.1. EL PRINCIPIO DE LA IDEA

El proyecto ha evolucionado en gran medida desde que fue concebido por primera vez. Al principio consistía en hacer dos libros, cada uno realizado por uno de los dos autores de este proyecto, tanto en las ilustraciones como la escritura. Uno de los libros explicaría los aspectos sociales y políticos de un mundo de fantasía y todos sus diferentes países, facciones, personajes reseñables, etc. El otro sería un bestiario con criaturas de todo tipo.

Resolvimos acotar el proyecto inicial, reduciendo el TFG a un solo libro dividido en dos apartados de menor grosor.

Además nos dimos cuenta de que una visión general del mundo sería demasiado amplia y resultaría en un trabajo inconexo y poco detallado. La mejor forma de resolver este problema era centrarnos en una sola región del mundo.

### 3.2. DESARROLLO

Pensamos en centrar el TFG en una región montañosa habitada por una raza de enanos, similares a los que hay en otras concepciones de fantasía como *El Señor de los Anillos*, o *Warhammer*.

Durante las primeras semanas empezamos a trabajar desde este enfoque.

**Figura 7.** *Kappa* (2007). R. Berretta. (c) Tikal-Susaeta. Colección: Seres Fantásticos y mitológicos

**Figura 8.** *Espíritus elementales* (2007). R. Berretta. (c) Tikal-Susaeta. Colección: Seres Fantásticos y mitológicos

Aunque nos gustaba la temática general, comprendimos que centrar el TFG en una raza tan arquetípica como los enanos desvirtuaría la identidad del proyecto.

La temática condicionaría demasiado al trabajo ya que figuraban muchos estereotipos relacionados con otras interpretaciones de esta raza: estética basada en la cultura nórdica, aspecto basto, entorno montañoso, etc.

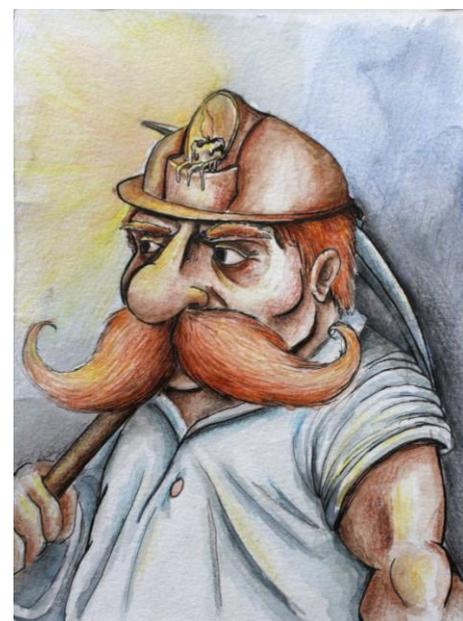
Estos clichés harían que el trabajo pareciese genérico, y aunque nuestra intención era abordar estos problemas de forma que el resultado fuese diferente a otros trabajos similares, temíamos que los lectores siguieran teniendo consigo los estereotipos asociados con la raza, lo que les podría condicionar durante la lectura.



**Figura 9.** Retrato de una enana. Extraído de Dwarf portraits serie. G. Tormo



**Figura 10.** Autómata enano. Extraído de Dwarf portraits serie. G. Tormo



**Figura 11.** Minero enano. Extraído de Dwarf portraits serie. G. Tormo

### 3.3. SELECCIÓN FINAL DEL PROYECTO

La mejor opción era centrarnos en otra raza y otra parte del mundo más sugerente. Esta sería la isla de Arkan y los arkanianos, una raza única de nuestro universo.

Se trata en una cultura de hechiceros de piel azul donde el uso de la magia define todos los aspectos de sus vidas, así como su entorno y fauna local.

Su estética está basada en las civilizaciones mesopotámicas, culturas que no se suelen representar en la ficción fantástica y por tanto sería un mundo más interesante de explorar.

Además, esta es una de las culturas que teníamos más desarrolladas desde un principio, con diversas criaturas, personajes y facciones ya planteadas y sobre las que podríamos trabajar.

Una vez aclarado este aspecto, decidimos planificar las fases de trabajo de ambas mitades del proyecto. En este TFG se enumerarán las fases de la segunda mitad del libro, el socio-política.

Con el tema decidido, hicimos un *planning* de cómo enfocar el proyecto. Lo dividimos en las cinco fases ya mencionadas en el apartado de metodología: estructuración, recopilación, dibujo/escritura y maquetación.

## 4. FASES DEL TRABAJO

### 4.1. ESTRUCTURACIÓN

En esta fase hicimos cada uno por su parte un índice provisional. Indicaríamos el texto de la parte así como las ilustraciones que lo acompañaría. Con este índice nos podríamos hacer una idea más clara de que queríamos contar sobre este universo y porqué.

1. INTRODUCCIÓN paisaje atmosférico
2. ÍNDICE
3. LA ISLA
  1. Breve descripción
  2. Regiones a destacar
4. LOS HABITANTES
  3. Biología arkanianos
  4. Longevidad.
  5. Las marcas de sus cuerpos, origen y función
  6. Reproducción
  7. Las bestias: (Homunculos, golems, "blinkers")
5. LA CULTURA:
  1. introducción
  2. Las Cábala
  3. Jerarquía social
  4. Religión
6. MOMENTOS Y PERSONAJES IMPORTANTES:
  1. La rebelión de los Ábaka
  2. La invasión del imperio Doriano
  3. El exilio de los Lérego

Estos son los contenidos que acordé incluir en mi parte del libro, tanto el texto como las ilustraciones que lo acompañarán.

#### LA CULTURA:

1. introducción
2. Descripción de las Cábala
3. jerarquía social: Funcionamiento de la sociedad, Sistema político, consejo de cábala, y el rey
4. religión

Ilustraciones: Escudo de las cábala, miembro arquetípico de una cábala, pirámide social, ilustraciones estilo relieve de cada clase social, los emblemas de cada divinidad.

Una vez hecho esto decidí clasificar los textos e ilustraciones que incluiría en mi parte del libro en dos subcategorías: elementos primarios y secundarios.

Los primarios serían aquellos que tendrían que estar en el trabajo necesariamente para que fuera coherente. Los secundarios serían adiciones, que contribuirían a expandir elementos concretos del mundo menos vitales pero enriquecedores.

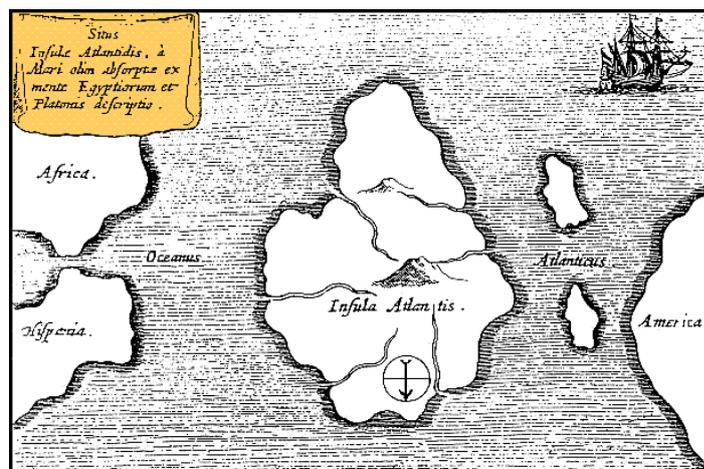
## 4.2. RECOPIACIÓN

Comencé buscando todos los textos y dibujos que realizamos sobre este reino. De estos obtuve las ideas básicas de cómo quería que fueran su filosofía de vida, forma de gobierno, estética y ambientación. Seguidamente, realicé un proceso de investigación en la que busqué otros referentes con los que expandir estas ideas básicas. A continuación voy a explicarlos y dividirlos en dos categorías: ideológicos y estéticos:

### 4.2.1. Ideológicos

Comencé investigando la que probablemente es la civilización insular más famosa de la mitología occidental, la Atlántida. Esta isla mítica es mencionada por el filósofo griego clásico Platón, quien la describe como una gran isla más allá de Gibraltar rica en recursos naturales. Estos recursos y la bendición de los dioses griegos dieron a los atlantes una prosperidad y nivel tecnológico y cultural muy superior al resto de civilizaciones de aquel entonces.

La Atlántida ha aparecido en multitud de obras de fantasía y ciencia ficción. Algunos ejemplos incluyen las novelas de Robert E. Howard (creador del mítico personaje Conan el bárbaro), la serie *Stargate Atlantis* y la película de animación de Disney *Atlantis: el imperio perdido*, entre muchos otros ejemplos.



**Figura 12.** mapa que enseña la supuesta ubicación de la Atlántida. extraído de «Mundus Subterraneus (1669)» de A. Kircher. © Wikimedia Commons, the free media

En estas obras los atlantes se les suele representar como un pueblo culto e intelectual, pero también arrogante y decadente, factores que contribuyeron a su destrucción.

En esta línea de una civilización avanzada pero petulante podemos encontrar otro de mis referentes, los elfos.

Estas son criaturas de la mitológica germánica. En estas leyendas los elfos son criaturas similares a humanos jóvenes de gran belleza que viven en los bosques. Se les conoce también por sus habilidades mágicas y su inmortalidad. En la actualidad la interpretación más popular de esta raza viene dada de parte del autor JRR Tolkien en *El señor de los Anillos* y el resto de las obras de su *Legendarium*.

En esta interpretación siguen manteniendo muchos de los aspectos de la mitología original, como su longevidad, capacidades mágicas y relación con la naturaleza, pero también se les presenta con una actitud arrogante e incluso en algunos casos xenófoba.



**Figura 13.** Los elfos dejan la Tierra Media. Araniart . © Wikimedia Commons, the free media repository.

Es de esta visión moderna de la raza de donde más inspiración he tomado para desarrollar no sólo su carácter, sino también muchos de sus aspectos físicos y de diseño tales como las orejas largas y puntiagudas.

A continuación, busqué en la ficción si existía algún ejemplo de cultura que valora el intelecto sobre todas las cosas. Encontré una raza procedente del universo *Star Trek*, los vulcanianos.

Los vulcanianos son una raza alienígena del universo de *Star Trek* proceden del planeta Vulcano. Constituyen una civilización avanzada que se centra en el progreso científico y la lógica, rechazando lo más posible las emociones. En cuanto a su filosofía política busqué un régimen que cuadraba con esta forma de pensar. Para complementar y desarrollar esta visión cogí elementos de la tecnocracia.



**Figura 14.** Spock, mestizo vulcaniano-humano . NBC Television. © Wikimedia Commons, the free media repository.

La tecnocracia una forma de gobierno en la que una élite de científicos e ingenieros utilizan el método científico para la resolución de problemas sociales.

A pesar de todo este aprecio por la lógica y la razón, no quería dar la impresión de que esta era una raza perfecta y utópica. Como otras, los Arkanianos serían una cultura injusta, repletas de dogmas, costumbres y prejuicios que la hacen imperfectas, injustas y por tanto más creíbles. Con este fin decidí instaurar un sistema de clases basado el feudalismo medieval. Como casi todos los sistemas de clases, hay una pequeña élite (en este caso las cábalas) que dominan sobre la mayoría que se ve forzada a servirles.

Juntando todo concluí que lo Arkanianos, de la misma forma que los elfos y los ciudadanos de la Atlántida, son una raza avanza y dotada de habilidades mágicas.

Su aprecio por el conocimiento es tal que solo aquellos que han demostrado superioridad intelectual tienen el prestigio necesario para gobernarles con la objetividad y lógica necesaria, alejada de las pasiones de vicios de razas inferiores.

Estos factores les han dotado de gran prosperidad, al menos en apariencia, pues cuando se indaga un poco se pueden encontrar gran parte de los mismos problemas que afectan por igual a otras culturas supuestamente inferiores.

#### 4.2.1.1. Clases sociales

En la sociedad arkaniana no todo el mundo es igual y como en cualquier otra sociedad hay clases. Aunque en teoría todo el mundo tiene derecho a la educación, la realidad es que esta es, como otras, una sociedad imperfecta e injusta donde los débiles son descartados e incluso odiados. Realicé una ilustración de cada una de estas clases al estilo de bajorrelieves mesopotámicos y griegos clásicos.

##### 4.2.1.1.1. Sirvientes

Esta es la clase más baja y se compone de campesinos, ganaderos, y algunos artesanos. Esta clase podría ser interpretada como una crítica al sistema educativo actual, pues todos ellos han recibido un nivel de educación elevada, pero por no haber conseguido calificaciones altas o no tener los contactos necesarios no ha podido avanzar socialmente y se han visto forzados a trabajar los campos.

##### 4.2.1.1.2. Guildas

Este grupo engloba a comerciantes, ingenieros, banqueros y todos aquellos que han dominado disciplinas no mágicas. La palabra guilda hace referencia a una corporación de mercaderes medieval, pero en este caso lo he utilizado como un término más global, similar a los gremios medievales.



**Figura 15.** Pirámide social medieval. GRUPO3IM11 . © Flickr: Find your inspiration.



**Figura 16.** Relieve mesopotámico. mzmatuszewski0. © Flickr: Find your inspiration.



**Figura 17.** Siervo



Figura 18. Artesana

Este grupo está inspirado en los burgueses del Medievo. Como las gildas, la burguesía no se le consideraba nobleza por no poseer tierras, pero gracias a su riqueza no se les podía considerar siervos.

#### 4.2.1.1.3. Cábala

Las cábala son la élite, grupos de magos aristocráticos que se centran en los estudios de campos particulares de la magia. A primera vista las cábala son similares a las casas nobles medievales; sin embargo tienen algunas diferencias fundamentales. Para empezar, no son grupos familiares; aunque es habitual que miembros de la misma familia formen parte de la misma cábala, no es estrictamente necesario. Las cábala no tienen poder por sí mismas ni es otorgado por el monarca o su familia. Mantienen una permanente competencia entre ellas para mantener su estatus, haciendo nuevas aportaciones y descubrimientos en su respectivo campo de investigación. Esta es la teoría pero como muchas otras cosas, en la práctica no siempre es cierto. Muchas cábala poderosas son capaces de mantener el poder mediante prácticas deshonestas e incluso ilegales.



Figura 19. Cabalista

Queda por tanto claro que las cábala no se parecen tanto a la nobleza, sino que serían más comparables a grandes corporaciones en la actualidad.

#### 4.2.1.1.4. Los gobernantes y el monarca

El sistema de gobierno de esta raza es una monarquía cuyo poder está repartido en dos cámaras. La primera es el Gran Consejo. Este grupo formado por miembros de las cábala debaten asuntos de gobierno, proponen nuevas leyes y abordan otros asuntos administrativos. El verdadero poder gubernamental reside en el consejo de las capuchas negras, un grupo secreto que aprueba las leyes propuestas por el consejo y las imponen. De este consejo la figura visible es el monarca, que actúa como nexo entre las dos cámaras.



Figura 20. Político

Estas posiciones son todas accesibles por invitación. Para entrar en el gran consejo el monarca y las capuchas negras mandan invitaciones a las cábala para que traigan representantes. A su vez las capuchas negras reponen sus filas de los miembros del gran consejo. El rey es escogido por el gran consejo.

#### 4.2.1.1.5. No ciudadanos

Esta es la clase de los marginados, criminales y extranjeros. Están basados en los parias de la india.



Figura 21. Monarca

### 4.2.2. Estéticos

En cuanto a su estética, quise enfatizar los aspectos desarrollados en el apartado anterior. Desde el punto de partida de la Atlántida, tomé referencias de su apariencia procedentes de las culturas del mundo antiguo tales como Grecia, Egipto y especialmente las civilizaciones del creciente fértil: Babilonia, Asiria, Persia, etc.



**Figura 22.** El Código de Hammurabi, uno de los textos legales más antiguos jamás encontrados. Sanao. © Wikimedia Commons, the free media repository.

La cultura mesopotámica fue mi principal referente estético por varios motivos. La magia y los rituales han estado muy ligados en la vida cotidiana en el mundo antiguo, como demuestran Laura Castro y Patricia González en el *podcast Demonología en el Mundo Antiguo: Oriente, Egipto y Roma*. Las culturas mesopotámicas tienen características que las hacen únicas en este apartado.

En primer lugar, fue en esta región del mundo donde se han encontrado los indicios más antiguos de escritura, haciendo que sea en Mesopotamia lugar donde “empieza” la historia registrada y la cuna de la civilización humana.

La importancia de estas culturas contrasta con su relativa impopularidad en la opinión pública, al menos en comparación con los griegos o los egipcios. Esto es debido a que, en contraste con estas, sabemos muy poco de las culturas mesopotámicas.

Esta aura de misterio sumada a sus grandes aportaciones para la humanidad dota al creciente fértil de un atractivo sin par. No es de extrañar por tanto que la propia palabra “mago” provenga de los magi, sacerdotes del Zoroastrismo, la religión del imperio Persa.

### 4.3. ESCRITURA

Utilizando los textos viejos de base y complementándose con la información recopilada en el proceso de investigación, hice una segunda versión del texto. En el apartado de maquetación, decidimos acortar significativamente el texto, haciendo así la tercera y última versión de este.

### 4.4. ILUSTRACIÓN

Hice las ilustraciones con técnicas manuales para luego forzarlas con medios digitales. He comprobado que esta forma de trabajo es la más eficaz. La técnica manual a la que he recurrido principalmente ha sido la acuarela, pues es una técnica sencilla de controlar, de secado rápido y que da resultados atractivos. Complementé la acuarela con otras dos técnicas, el lápiz de colores, y el estilógrafo.

Como ya he dicho el trabajo se ha reforzado con programas de edición digital, como *Photoshop*, e *Indesign* para la maquetación.

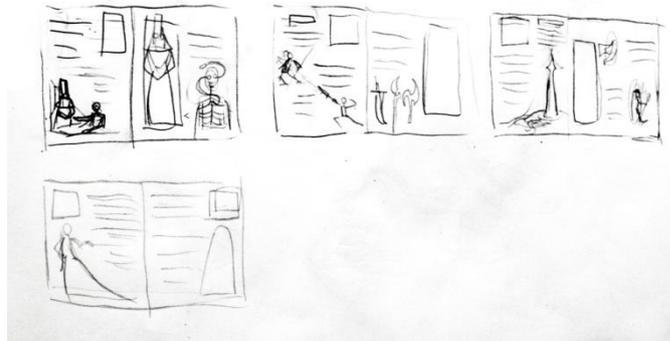
A continuación voy a exponer el método que yo he seguido para el diseño de las páginas y de las ilustraciones.

#### 4.4.1. Estructura general de las páginas

Siguiendo las indicaciones de contenido dadas por el índice, hago un boceto donde planteo la distribución, forma y tamaño de los textos y las imágenes en las páginas. Estos bocetos son pequeños y muy esquemáticos, y se realizan a lápiz. Alternativamente si el texto de esa parte ya está acabado o casi acabado,

hago un montaje provisional directamente in *Adobe Indesign* con formas geométricas reemplazando las imágenes.

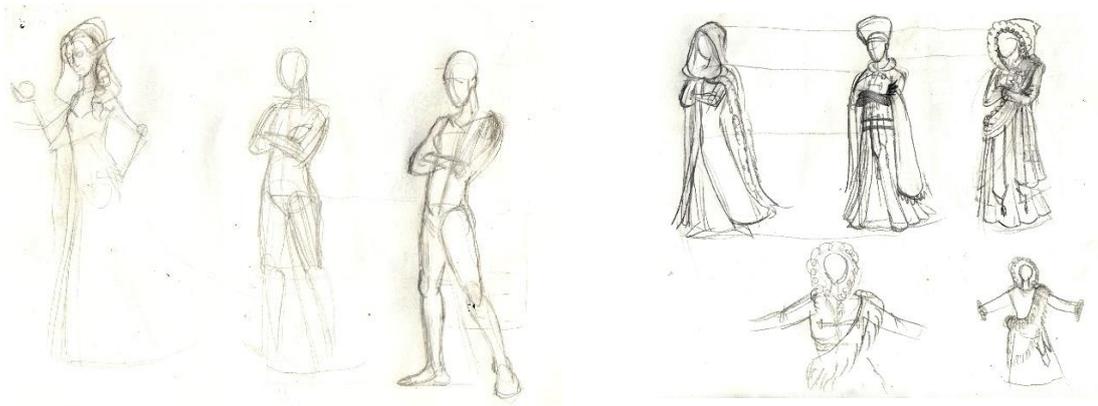
Todo esto me permite hacerme una idea general del trabajo que tengo que hacer y evita que haga trabajo innecesario.



**Figura 23.** Boceto de algunas de las páginas del libro

#### 4.4.2. Bocetado

Realizo la estructura general de la ilustración a lápiz mediante formas geométricas, líneas sencillas, estructuras anatómicas elementales, etc. En esta fase se determinan sobretodo las dimensiones finales del dibujo, y su forma respeta aquella determinada en la primera fase.



**Figura 24.** Proceso de una de las ilustraciones: abocetado

**Figura 25.** Proceso de una de las ilustraciones: abocetado

Con la geometría determinada empiezo la búsqueda del diseño definitivo.

Normalmente tengo una idea general de qué sensación quiero transmitir o qué idea representar. Con estas ideas busco referentes que encajen con esta.

Durante este proceso muchas veces la idea inicial se diluye y se entremezcla con otras o incluso se pierde completamente a favor de otra que me parezca mejor. En esta fase normalmente uso internet para buscar imágenes, pero también utilizo ilustraciones de libros de anatomía, historia, catálogos de moda, etc.

#### 4.4.3. Delineado

Usando el boceto final como base, hago la línea definitiva del dibujo.

Normalmente son fieles al boceto pero en ocasiones hago pequeños cambios.

Utilizo un grafito más blando para que se aprecie mejor la forma.

#### 4.4.4. Entintado

Con un estilógrafo repaso las líneas finales, usando diferentes grosores de línea e intensidad dependiendo de la posición de la luz en el dibujo o el nivel de detalle. También realizo tramas para simular volúmenes. Al terminar borro la línea de lápiz.

#### 4.4.5. Color

Antes de lanzarme a pintar una ilustración me gusta hacer algunas pruebas de color. En ocasiones tengo muy claro que aspecto quiero dar a la figura final y no realizo muchas, pero cuando no lo tengo tan claro, trato de realizar todos los ensayos que pueda, procurando que sean lo más diversos posible. Continuo este proceso hasta encontrar una gama de color que me agrade.



Figura 26. Pruebas de color

Figura 27. Pruebas de color

Una vez he borrado todo el grafito, puedo empezar a poner capas de acuarela. Empiezo con una capa de color general y luego voy añadiendo otras capas respetando los tiempos de secado. Poco a poco añado color a aquellas zonas con menos luz, teniendo en cuenta la propia textura de aquello que estoy pintando, por ejemplo dejando más blancos en texturas reflectantes, etc.

**4.4.6. Lápiz de colores** Después de que la acuarela se haya secado completamente, añado lápiz de colores para reforzar el color en aquellas aéreas del dibujo que lo necesiten, ya sea por falta de intensidad o para crear sombreados sutiles y degradados. Y con este añadido la ilustración está acabada.



Figura 28. Proceso de una de las ilustraciones: entintado dibujo a lápiz



Figura 29. Proceso de una de las ilustraciones: colores básicos



Figura 30. Proceso de una de las ilustraciones: coloreado con acuarela



Figura 31. Proceso de una de las ilustraciones: refuerzo con lápiz de color



**Figura 32.** Estudio en el recibidor de mi casa

#### 4.4.7. Fotografiado

Para pasar los dibujos a un formato digital pensamos en un principio escanearlos. Sin embargo este sistema se reveló ineficaz. Tras consultarlo con el tutor, decidimos utilizar nuestra cámara fotográfica. Para asegurarnos de que todas las fotos recibieran una cantidad similar de luz, montamos un pequeño estudio de fotografía improvisado en el recibidor de nuestra casa. Para realizar las fotos, primero las pegamos la pared con pasta azul adhesiva *blue tack* siempre a la misma altura con respecto al trípode. Este se mantenía siempre en la misma posición gracias a marcas en el suelo.

#### 4.4.8. Edición

En este último paso edito digitalmente las fotografías. Para facilitar el proceso utilizo el formato RAW, que me permite seleccionar un gran grupo de ellas y hacer cambios a una que se aplican a toda la selección. Tras darles el tratamiento inicial, pasamos las imágenes a JPG, para poder abrir estas en Photoshop con el fin de hacer los últimos retoques a las imágenes, añadiendo color, refinando algunas líneas, eliminando posibles manchas o texturas no deseadas del papel.

#### 4.4.9. Proceso de la ilustración

A continuación voy a explicar en mayor detalle el proceso que he seguido para la realización de las diferentes ilustraciones que forman mi parte del libro.

##### 4.4.9.1. Los cabalistas En la jerarquía social Arkaniana

Las cábalas son el equivalente a la nobleza y se dedican a la investigación y empleo de la magia en diferentes campos.

Las cábalas son grupos muy variopintos en sus ideales y estética, aunque mantienen algunas premisas comunes, como la inspiración en diseños orientales.

##### 4.4.9.1.1. Hasan

Este es un grupo militarista que utiliza magia con fines bélicos combinándola con técnicas marciales. Su diseño tenía que transmitir la idea de un guerrero pero también la de un mago tradicional.

Mis primeros bocetos lo hice con capas muy largas que les cubrían todo el cuerpo, inspirándome en la guardia del emperador de la saga *Star Wars*.

No tardé en darme cuenta de los problemas con este diseño. Primero, la capa les hacía demasiado similares a los guardias ya mencionados, además de que esta ocultaría demasiado su cuerpo y no se podría ver su uniforme. También les hacía parecer pesados y yo quería darles la apariencia de guerreros gráciles, capaces de ejecutar los complicados movimientos necesarios para la magia en mitad de la batalla.

Tomé inspiración en los famosos inmortales de la antigua Persia y en diversas reconstrucciones modernas de armaduras de diferentes partes de Oriente medio y de la India.



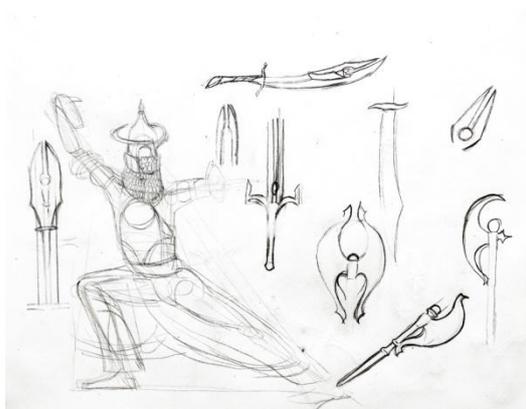
**Figura 33.** Cosplay de un guardián del emperador. Adam B Morgan. © Wikimedia Commons, the free media repository.



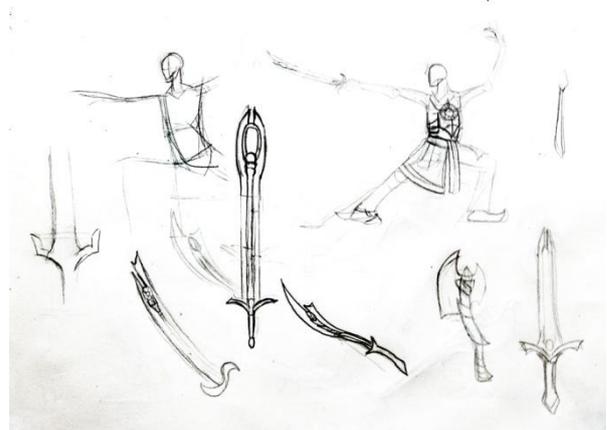
**Figura 34.** Recreación de una armadura india.

El casco sería la parte más recalcable de todo el conjunto y es de la que más atención dediqué. Como el resto de la armadura me basé en diseños de yelmos orientales y lo combiné con la imagen clásica de un gorro de mago (los “cuernos” que rodean al yelmo le da la apariencia de la visera de uno de estos gorros).

Otra parte importante de su equipo son las armas. Estas no sólo son espadas y hachas tradicionales, sino que también son usadas como bastones y baritas mágicas. Refleje esta dualidad de uso en sus diseños, dándoles formas sinuosas y complementos propios de artefactos mágicos, pero manteniendo en cuenta su efectividad en el combate.



**Figura 35.** Estudio de las armas y pose dinámica



**Figura 36.** Estudio de las armas y pose dinámica



**Figura 37.** Ilustración



**Figura 38.** Ilustración

#### 4.4.9.1.2. Avaka

Los Avaka fueron una de las cábalas más antiguas del reino, y se les conocía por sus investigaciones del lecho cristalino de las islas de Arkan. Actualmente han dejado de existir como resultado de una guerra civil.

Su diseño está fuertemente inspirado en los personajes que siguen el arquetipo del “mago maligno” presente en muchas películas y series de fantasía y ciencia ficción incluyendo Conan el bárbaro, *Power Rangers*, la



**Figura 39** Disfraz de Ming el Despiadado. T.Hornton. © Wikimedia Commons, the free media repository.



**Figura 40.** Estudio de pose



**Figura 41.** Pruebas de color

**Figura 42.** Ilustración



#### 4.4.9.1.3. Sánasa

Los sánasa son un grupo de moral ambigua. Usan su magia para la sanación y la preservación de la vida, pero no tienen reparos en hacer perturbadores experimentos con la carne y el alma.

Mi principal referencia para su diseño fueron los trajes que usaban los médicos durante la edad media, pues también tienen esta asociación simultánea con la curación y la muerte en el imaginario colectivo.

Otra influencia fueron diferentes uniformes de enfermería, especialmente los trajes de las enfermeras de siglo XIX y principios del XX.

Como ya he mencionado, mi principal fuente de inspiración fueron los médicos de la plaga, y la mayor característica sus son las famosas máscaras en forma de pico de ave que utilizaban para prevenir el miasma. Quería que los Sánasa tuvieran un complemento que cumpliera esa función y que transmitiera la misma sensación de incomodidad sin que fuera demasiado similar a las máscaras ya mencionadas.

Opté por un diseño en forma de velo, inspirado en la máscara de los apicultores y en los trajes de novia.



**Figura 43.** Traje de médico de la plaga. P.Fürst. © Wikimedia Commons, the free media repository.



Este velo transmite la sensación deseada dándole un aspecto lúgubre de fantasma. Para su color utilicé tonalidades de verde. El verde es universalmente aceptado como un color que representa la vida y el mundo natural, pero en algunas culturas (concretamente la celta y sus derivadas) el verde también tiene connotaciones relacionadas con la muerte y el mundo sobrenatural.

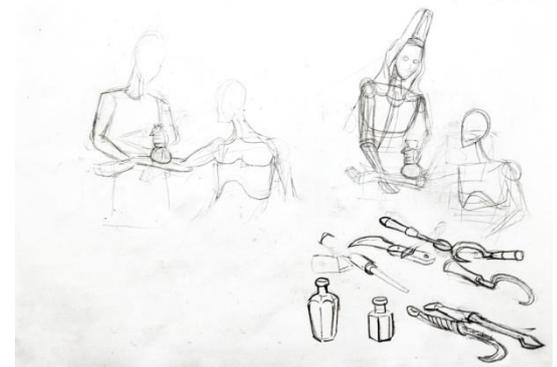
**Figura 44.** Concierto de la banda de metal *Ghost*, grupo que usa frecuentemente el verde por su connotación sobrenatural. Jean-Christophe Le Brun. © Wikimedia Commons, the free media repository.



**Figura 45.** Estudio de color

**Figura 46.** Bocetos. Estudio de poses.

**Figura 47.** Bocetos. Estudio de poses.



**Figura 48.** Ilustración final



**Figura 49.** Ilustración final



**Figura 50.** Ilustración final



Figura 51. Ilustración final



Figura 52. Diseño en que me basé. P.Treacy.  
© Official RUNWAY MAGAZINE. Company  
Reg No. 833347420. ISSN 2606-1333. DUNS  
® 263881805.



Figura 53. Portada de "The Creeper  
#1" (Agosto 2006). J.Rayder. All DC  
Comics characters and the  
distinctive likeness(es) thereof are  
Trademarks & Copyright © 2006 DC  
Comics, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

Figura 54. Ilustración final



Figura 55. Ilustración final

#### 4.4.9.1.4. Parfhana

Los dominios es este grupo se centran en algo fundamental para la civilización, el clima. Gracias a esta cábala las islas de los arkanianos ha vivido en la abundancia.

Su gran importancia en el reino les ha dotado de un aire de prepotencia enorme incluso para los arkanianos. Su diseño y postura transmite su grandilocuencia.

El orgullo por sus habilidades se ve reflejado en su vestimenta. Se caracteriza por el uso de fibras naturales, colores inspirados en las cuatro estaciones y diseños naturales.

#### 4.4.9.1.5. Vohia

De los grupos de los que he hecho ilustración, los Vohia son los más semejantes a magos tradicionales, pero se diferencian por sus ropas y comportamiento peculiar.

Para su diseño hice una combinación entre ropa tradicional de Mesopotamia, túnicas de mago y vestidos de alta costura.

La espiral es un motivo que incluí en diversas partes de su diseño como el pelo o el tocado. En este contexto la espiral representa los misterios cósmicos que investiga esta cábala. El uso de la espiral como metáfora del conocimiento arcano la tomé prestada del manga uzumaki del escritor e ilustrador Junji Ito. En esta historia la pequeña aldea japonesa de Kurozuchi es llevada a la aniquilación por una misteriosa fuerza cósmica llamada "la espiral", que se manifiesta en cosas tan cotidianas como el pelo, el agua o las yemas de los dedos.

La gama de colores fue otro reto para este trabajo. Pretendía una gama llamativa pero equilibrada. Para conseguir esto me inspiré en personajes de comic. Me basé especialmente en un personaje de DC llamado "The Creeper", un personaje conocido por su traje extraño y colorido, incluso para estándares de superhéroes.

#### 4.4.9.2. Símbolos de su religión

Los arkanianos tienen tres dioses: Scharz, Rh'n y Ácanis. Cada uno de estos encarna un aspecto del conocimiento y su búsqueda. Los símbolos que representan a cada divinidad reflejan estos aspectos individuales.

Mi objetivo era crear símbolos que funcionan bien por sí mismo y siguieran manteniendo suficientes elementos en su diseño como para relacionarlo con los elementos que los inspiraron, pero sin ser completamente obvio.

##### 4.4.9.2.1. Scharz

Este es el dios de la creatividad, la obsesión y el continuo flujo de las ideas. Para crear su símbolo busqué un objeto que tradicionalmente haya estado ligado con la magia. Tras una pequeña investigación, me decidí por usar el espejo.

En el mundo real, los espejos y las superficies reflectantes en general han estado muy ligadas a las prácticas ocultistas. Muchas culturas antiguas como los egipcios, griegos y árabes creían que con los espejos se podía predecir el futuro, detectar lo oculto, mirar la imagen del alma y multitud de otros hechizos.

Esta fascinación por los espejos puede que venga dada de su rareza en el mundo antiguo y por su gran utilidad, ya que sin ellos no había forma de hacer algo tan simple como verse a uno mismo con nitidez. En estas épocas no existían los espejos de cristal, en su lugar se usaban superficies metálicas bruñidas, generalmente de cobre, bronce o incluso plata y otros metales preciosos.

Estos materiales eran obviamente muy caros y difíciles de conseguir, de forma que tan sólo los más ricos tenían acceso a estos objetos. No fue hasta el siglo XVI cuando el espejo como mueble del hogar nació en Venecia, pero su uso seguiría limitado a las clases pudientes hasta muchos siglos posteriores, cuando la fabricación en masa abarató sus precios.

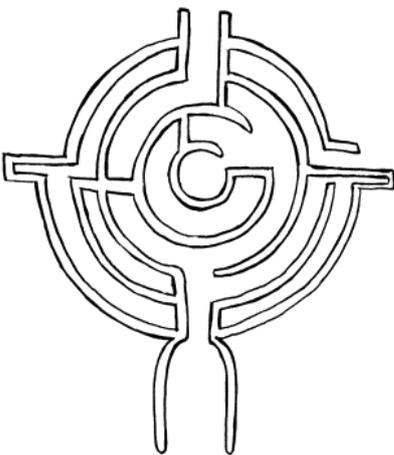
La escasez de estos objetos les dotó de un aura de misterio, provocando que surgieran muchos mitos a su alrededor. Por ejemplo, hay un mito judío según el cual es importante cubrir todos los espejos en una casa donde alguien ha muerto mientras que la familia realiza el *Shiv'ah* (el período de luto de siete días tradicional de esta cultura). Se dice que si los espejos no están cubiertos el espíritu del difunto puede quedar atrapado en alguno de estos, siendo incapaz de pasar a la otra vida. Estas supersticiones son comparables con los mitos nacidos con la fotografía, según los cuales estos aparatos pueden hacer cosas tales como robar el alma del fotografiado o detectar presencias paranormales.

Scharz no sólo se relaciona con espejos normales. También se le relaciona con espejos curvos que tienen la capacidad de deformar la imagen de múltiples maneras. Con estos espejos el usuario es capaz de ver el mundo y a sí mismo de nuevas y enriquecedoras formas, fomentando así la creatividad incluso en lo más mundano.

En combinación con el espejo, también he utilizado el símbolo del laberinto.



**Figura 56.** Espejo metálico antiguo. Indonesia (Java). CCO 1.0 Universal (CCO 1.0) Dominio público



**Figura 57.** Diseño final del símbolo de Scharz.

El laberinto es un símbolo universal de la búsqueda de un objetivo y de todas las sensaciones, emociones, ideas y luchas que esta búsqueda implica.

Este laberinto representa el lado oscuro de la filosofía de Scharz. La curiosidad que implica sus ideales puede acabar en obsesión y llevar a exploradores a recorrer caminos turbios o incluso a perderse, descendiendo así en la locura y la insatisfacción.

#### 4.4.9.2.2. Rh'n

Dios de la fabricación, el orden matemático, y la estabilidad mecánica. Para su símbolo quería hacer algo relacionado con mecanismos de relojería, pero sin ir directamente a cosas obvias como engranajes. Mi primera fuente de inspiración fueron los cubos de Rubik. Busqué diferentes diseños, pero cuanto más buscaba más me daba cuenta de que no podía evitar hacer que los diseños del símbolo quedaban compactos y poco interesantes.

Durante mi investigación me encontré un término hinduista llamado *antahkarana* que representa el corazón, donde se encuentra el alma (la conciencia), la mente y la inteligencia. Este símbolo tenía la forma de cubo que buscaba, pero era más sutil y tridimensional.

Siguiendo por este línea, traté de combinar esta figura similar a la esvástica con el famoso símbolo del átomo para indicar que este dios tiene una parte espiritual y una parte científica y racional. Sinteticé el cubo en cuatro ángulos, uno central y tres en las alrededor formando un perímetro triangular. Estos ángulos se unen con unas líneas curvas representan las trayectorias de los electrones en el átomo.

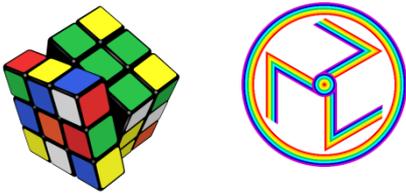
#### 4.4.9.2.3. Ácanis

El último y más importante del panteón, Ácanis es el dios que de lo desconocido y del potencial infinito del hechicero y la magia. Más que un dios, Ácanis representa la meta que todo hechicero debería aspirar, un ser eterno, inmortal y omnipotente.

De la misma forma que con el símbolo de Scharz, también partí de elementos propios del imaginario de los magos para crear su símbolo. En este caso escogí dos objetos: el gorro de mago, y la piedra filosofal.

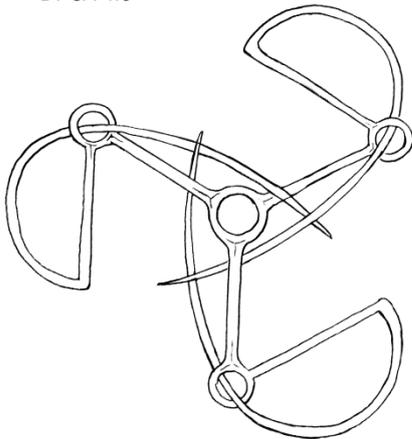
El sombrero puntiagudo con ala grande es probablemente el elemento más icónico de la indumentaria de las brujas y magos. Este complemento ha aparecido en centenares de historias relacionadas con el tema, desde el mago Gandalf en *El Señor de los Anillos* hasta la saga *Harry Potter*

Pruebas arqueológicas tales como escritos, piezas de arte y yacimientos funerarios demuestran que desde tiempos antiguos han existido muchas variedades de gorros puntiagudos en muchas culturas del mundo como Asiria, el Tibet y la cultura celta. Normalmente estos gorros se asociaban a prácticas rituales.



**Figura 58.** Cubo de Rubik. E.Rubik. © Wikimedia Commons, the free media repository.

**Figura 59.** Antahkarana. CC BY-SA 4.0



**Figura 60** Diseño final del símbolo de Rh'n



**Figura 61.** Retrato de Mrs Salesbury con sus nietos. J.Michael Wright (1617–1694). Dominio Público



**Figura 62.** Cuadrado en un círculo. M.Maier Atalanta fugiens, emblema XXI. CC0 1.0 Universal (CC0 1.0). Dominio Público



**Figura 63.** Gandalf el Gris es un gran ejemplo Del mago prototipo. M.Leyva. © Flickr: Find your inspiration.

Esta indumentaria también se la ha relacionado con los extranjeros y gente que no era de fiar. En el caso de la antigua Grecia por ejemplo a los bárbaros se les solía representar usando un gorro frigio, un gorro cónico con la punta curvada procedente de la zona de Asia menor como Turquía.

En occidente, a partir de la edad media la asociación de los sombreros puntiagudos con las prácticas paganas y las culturas heréticas terminó por ligarlos con las brujas, asociación que aún perdura en la actualidad.

En otro objeto en el que me basé para el símbolo es la piedra filosofal. Esta es un elemento alquímico legendario que supuestamente tiene la capacidad de transmutar metales como el cobre o mercurio en oro y plata. En algunas ocasiones también se le atribuyen otras propiedades maravillosas como la juventud eterna y la inmortalidad.

De la misma forma que la piedra, Ácanis también es una meta que todos sus seguidores aspiran a conseguir.

El símbolo en sí es una *Yantra*. Las *yantras* son símbolos propios del culto hinduista y son representaciones geométrica de altos niveles de energía cósmica y espiritual, concretamente este símbolo fue creado por el alquimista del siglo XV Michael Maie.

Michael Maier (1618) explicó así el proceso de su creación:

Que el macho y la hembra os hagan un círculo del que surja un cuadrado del mismo tamaño. Haced de éste un triángulo, que a su vez forme una esfera tocando con su curva todos los vértices: entonces nacerá la Piedra. Si no comprendéis con facilidad y rapidez una cosa tan sencilla, tan grande, lo sabréis cuando comprendáis las enseñanzas de la geometría.

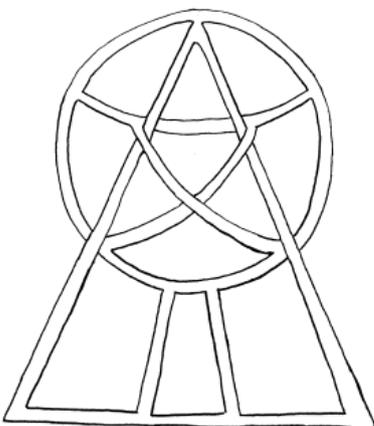
El círculo pequeño representa al microcosmos que se manifiesta en los principios de lo masculino y lo femenino. El punto más alto de este círculo es también el centro del círculo mayor, lo cual indica que la cabeza del hombre es el corazón del Universo.

Rodeándolo está el cuadrado que representa el mundo material donde residen los cuatro elementos: la tierra, el agua, el fuego y el viento.

Finalmente el triángulo, representa a las tres partes de las que se compone el microcosmos: el Cuerpo, la Mente y el Espíritu, cuyo desarrollo nos lleva a la unión con el Macrocosmos, es decir, la Individuación; la Piedra Filosofal.

Partiendo de estos dos elementos, comencé a experimentar con posibles formas de combinarlos.

Decidí cambiar de ángulo con el gorro de mago y que en lugar de ser sólo el gorro, el símbolo abarcaría todo la indumentaria típicamente asociada a los mago: la túnica, la capa sobre la túnica, las mangas y por supuesto el gorro.



**Figura 64.** Diseño final del símbolo de Ácanis

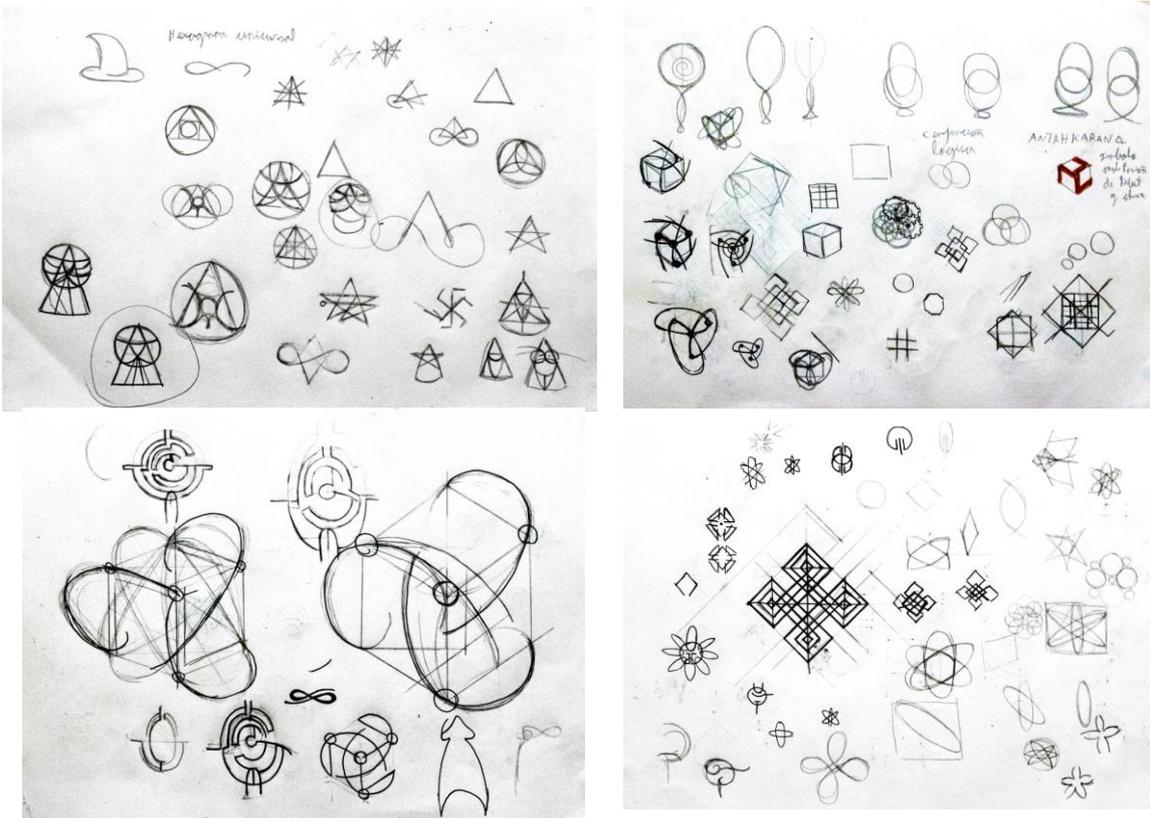


Figura 65. Bocetos.

Figura 66. Bocetos.

Figura 67. Bocetos.

Figura 68. Bocetos.

#### 4.5. MAQUETACIÓN:

Aunque la maquetación era el último punto de nuestro *planning*, lo cierto es que la hemos estado meditando desde el principio del trabajo.

En cuanto al estilo, el libro se inspira en la colección de libros de Seres fantásticos y mitológicos que mencioné en el apartado de referentes.

Esta es una colección de libros ilustrados infantiles que presenta una gran colección de criaturas míticas y personajes legendarios de diversas culturas del mundo. Ambos libros tienen una estructura idéntica. Cada criatura o personaje se le dedica una doble página. En estas hay una imagen principal grande, normalmente centrada. Acompañando esta imagen hay un texto introductorio que explica a grandes rasgos en qué consiste esa criatura en particular.

Esparcidas por las páginas, encontramos textos complementarios escritos a un tamaño de fuente menor que el texto introductorio. Estos explican con mayor detalle aspectos particulares del ser en cuestión: donde vive, su dieta, curiosidades, etc.

La mayoría de estos textos van acompañados de ilustraciones más pequeñas que la principal que refuerzan las ideas expuestas en el texto.

Esta estructura de maquetación la aplicamos en la mayoría de las páginas del libro, pero en algunos apartados decidimos que dos páginas eran demasiadas y lo redujimos a una página.

En nuestro texto también abordamos un problema que tienen la serie de seres fantásticos y mitológicos, y es que muchas veces la información está demasiado desordenada en la página y sin jerarquía, haciéndolo difícil de leer en algunos casos. En nuestro caso nos aseguramos que la información quedara más claramente ordenada.

Hicimos la maquetación provisional del apartado aplicando estas directrices usando *Adobe Illustrator*. Si disponíamos de ellas, utilizamos el texto en sucio e imágenes provisionales, pero si aún no estaban listas utilizamos texto de relleno e imágenes. Con esta maquetación nos dimos cuenta de algunos problemas.

## BIOLOGÍA

Las islas de Arkania están habitadas por multitud de criaturas, algunas de ellas inteligentes. Pero sin duda la raza dominante del archipiélago consiste en unos humanoides de pieles azuladas y cráneos y orejas estradas. Ellos se denominan a sí mismos Ahkñ, pero otros pueblos los conocen más comúnmente como Arkamianos.

Los arkanianos son una raza de humanoides y en apariencia muy similar al humano promedio, pero con rasgos más alargados. No obstante, hay otras diferencias que los separan de las demás razas mortales, algunas de estas siendo obvias y perceptibles a simple vista, mientras otras son más sutiles.

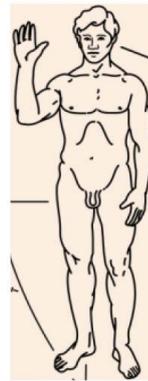


### EL USO DE LA MAGIA

La hechicería no es un poder común entre las razas mortales. Incluso entre aquellas razas que tienen el potencial mágico, tan sólo algunos individuos desarrollan esta extraordinaria habilidad. Sin embargo los arcadianos rompen completamente esta tendencia, pues todos y cada uno de sus miembros tienen la capacidad innata de la hechicería ya desde el nacimiento.

para ellos el uso de la magia es tan natural como respirar, por lo que encontramos ejemplos de hechicería en la vida cotidiana y en la academia. Un contratiempo que implica este uso generalizado de las artes místicas, es que la mayoría han descuidado las aptitudes físicas, cosa que atrofia aún más sus débiles cuerpos.

**LA PIEL:** La piel de los arkanianos tiene muchas propiedades únicas. A diferencia de otras razas cuyos tonos de piel oscilan entre los diferentes matices del barro, la pigmentación de los arkanianos va de un azul celeste hasta el violeta oscuro.



Además, está cubierta de una serie de marcas onduladas parecidas a tatuajes, únicas para cada individuo. La función de estas marcas es un tema muy discutido. Mientras algunos dicen que las marcas tienen una función plenamente estética, la teoría más popular afirma que están relacionadas con las habilidades mágicas inherente en la raza. Según dicen las marcas permiten que la energía mágica fluya mejor por sus cuerpos, facilitando así el aprendizaje y uso.

### LA NUEVA GENERACIÓN:

Los arkanianos son conocidos por vivir durante muchos años.

uno podría pensar que esto haría que su población se disparara rápidamente, pero lo cierto es que sus largas vidas están en equilibrio con su escasa natalidad. Las razones son muchas, pero en el marco biológico la fertilidad es muy baja en todo momento, y si se consigue un embarazo, estos son largos y costosos para las madres.



Figura 69. Página prototipo con imágenes provisionales sacadas de internet y texto inacabado.

Figura 70. Página prototipo con imágenes provisionales sacadas de internet y texto inacabado.

Para empezar comprobamos que con todo el texto que teníamos sería imposible seguir el plan original de dedicar una o dos páginas por tema. Si queríamos incluir toda, nos obligaría a apretarlo todo demasiado y a hacerlo muy pequeño y difícil de leer. Otra consecuencia de la cantidad de texto hacía que las imágenes se veían arrinconadas. En resumen, más que complementarse entre sí, las ilustraciones y el texto luchaban para conseguir espacio en la página. Para que las dos cosas respirasen era necesario hacer cambios.

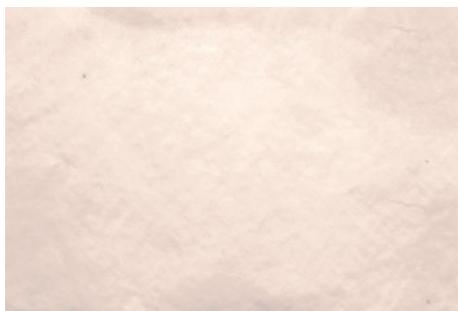
El primero de los cambios que hicimos fue recortar significativamente la cantidad de textos y en lugar de ponerlo en párrafos, lo distribuimos en cuadros de texto más limitados. Con este sistema podíamos dejar más espacios libres en las páginas. Aunque este sistema hacía a las páginas más agradables de ver, limitaba cuanta información podríamos incluir por cada página. Esto se solucionó añadiendo más páginas a cada apartado, cosa que nos obligó a rediseñar la maquetación.



Una vez tuvimos el texto y las imágenes acabadas, teníamos que hacer una cosa más antes de ponernos a maquetar. Queríamos que trabajo tuviera la apariencia de un texto antiguo, decidimos que las páginas tendrían un fondo de papel de pergamino. Para conseguir este efecto remojo el papel deseado en té negro durante toda una noche. Después de dejarlo secar lo arrugamos y rompimos en algunas partes para terminar de conseguir el aspecto de pergamino antiguo. Decidimos hacer este proceso varias veces más con diferentes tipos de papel y arrugándolos más o menos para así tener más opciones. Una de estas alternativas fue hacer una que se pareciera al papiro.

Figura 71. Proceso de elaboración de la página del fondo.

Para hacerla, antes de remojar el papel en el té lo cortamos en tiras y luego las trenzamos y las prensamos para formar una única hoja.



**Figura 72.** Fondo páginas V1.



**Figura 73.** Fondo páginas V1 (editada).



**Figura 74.** Fondo páginas V2.



**Figura 75.** Fondo páginas V3.



**Figura 76.** Fondo páginas V3.

Siguiendo las recomendaciones de mi tutor, tratamos la maquetación por dos partes. Primero monté las imágenes y el fondo en un archivo de Photoshop siguiendo el diseño de esa página.

Tras juntar las imágenes con el fondo, guardé cada archivo como una única imagen que colocaba como fondo en el archivo de Indesign. Esto se hizo así porque en Photoshop es más fácil hacer que las imágenes queden bien integradas con el fondo y en Indesign es más fácil colocar y manipular el texto.

## 5. CONCLUSIONES

El objetivo final de este proyecto era crear un libro ilustrado. El trabajo ha sido arduo, pero consideramos que el producto final está a la altura de lo que habíamos planeado. La estructura se adecua al tipo de información que contiene y cada apartado contiene suficiente información como para que este sea interesante sin llegar a ser intrusivo o sobrecargado.

En relación al contenido en sí, considero que el mundo desarrollado logra su objetivo de ser interesante y distintivo pero a la vez familiar. Se ha dejado también mucho margen para expandir el universo en nuevos proyectos futuros.

Con todo, considero que el apartado más exitoso del proyecto son las ilustraciones en sí. Hemos buscado una estética original para capturar la atmósfera del mundo en el que habitan. Además, el uso de técnicas tradicionales dota de personalidad propia al trabajo y lo distingue de proyectos similares.

El apartado que nos resultó más complejo debido a nuestra falta de experiencia fue el de maquetación y estructuración para la impresión final. A pesar de esto considero que el acabado del libro es correcto.

A pesar de los problemas y la fatiga, he disfrutado mucho con este trabajo. Este es un trabajo muy personal para nosotros, ya que llevamos desarrollando desde la adolescencia. Durante este tiempo el trabajo ha “crecido” junto a nosotros y ha sufrido muchas revisiones y alteraciones acordes a nuestra evolución personal y la de nuestros gustos. Después de tanto tiempo resulta muy satisfactorio ver cómo todas estas historias acaban dando sus frutos y se convierten en algo tangible.

Para terminar, espero poder continuar y expandir este trabajo en el futuro, y utilizarlo como base para diferentes proyectos.

## ❖ BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS:

- Amadeo de Santis (Texto), Ilaria Spada y Rossana Berretta (ilustradoras), Equipo Susaeta (Diseño, traducción, realización, y corrección) (2007). Seres Fantásticos (Edición tapa dura). Colección: Seres Fantásticos y mitológicos. Madrid: Tikal-Susaeta.
- Amadeo de Santis (Texto), Ilaria Spada y Rossana Berretta (ilustradoras), Ilaria Spada y Rossana Berretta (ilustradoras) (2007). Seres Mitológicos (Edición tapa dura)/ Colección: Seres Fantásticos y mitológicos. Madrid: Tikal-Susaeta.

### WEBS:

- (Última edición: 21 jun 2018 a las 18:19). *Atlántida*/ (Consulta: 22 Jun 2018). URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Atl%C3%A1ntida>
- (Última edición: 21 may 2018 a las 12:59). *Tecnocracia*. (Consulta: 22 Jun 2018). URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnocracia>
- (Última edición: 1 Jun 2018, a las 00:42). *Vulcan (Star Trek)*. (Consulta: 22 Jun 2018). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Vulcan\\_\(Star\\_Trek\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Vulcan_(Star_Trek))
- (Última edición: 19 jun 2018 a las 00:47.). *Uzumaki (manga)*. (Consulta: 22 Jun 2018) / URL: [https://es.wikipedia.org/wiki/Uzumaki\\_\(manga\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Uzumaki_(manga))
- Muñoz Traver, J (10 jun 2016). El simbolismo metafísico del laberinto. recuperado de <https://meditacionesdeldia.com/2016/06/10/el-simbolismo-metafisico-del-laberinto/>
- (Última edición: 30 Abril 2018, a las 19:38.). *Pointed hat*. (Consulta: 22 Jun 2018). URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Pointed\\_hat](https://en.wikipedia.org/wiki/Pointed_hat)
- Winters, R (22 Ago 2016). Pointing to Witchcraft: The Possible Origin of the Conical Witch's Hat . recuperado de <http://www.ancient-origins.net/history-ancient-traditions/pointing-witchcraft-possible-origin-conical-witchs-hat-006499>
- Demonios en Mesopotamia: <https://elcafedelalluvia.com/demonologia-mundo-antiguo-oriente-egipto-roma/>

- Velasco, A. Castro, L. González, P. (14 Oct 2016). Demonología en el Mundo Antiguo: Oriente, Egipto y Roma. Recuperado de <https://elcafedelalluvia.com/demonologia-mundo-antiguo-oriente-egipto-roma/>
- Almaha A.S (08 Sep 2014). LA MAGIA DE LOS ESPEJOS - LOS ESPEJOS SU MAGIA, MISTERIOS Y LEYENDAS. Recuperado de <http://ritualesocultos.blogspot.com/2014/09/la-magia-de-los-espejos.html>

#### IMÁGENES:

- Mapa de la Atlántida. Recuperado de: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/Athanasius\\_Kircher%27s\\_Atlantis.gif](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/Athanasius_Kircher%27s_Atlantis.gif)
- Los elfos dejan la Tierra Media. Recuperado de: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Araniart\\_-\\_Elves\\_leave\\_Middle-earth.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Araniart_-_Elves_leave_Middle-earth.jpg)
- Spock. Recuperado de: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spock.JPG>
- Pirámide social medieval. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/66156678@N05/6107633250/in/photolist-aiHdzy-mHJrm4-5UyNA5-oYCHtD-eFQwxQ-U1XWMH-mHJhBT-Vo47Bm-vpmcbH-d3fT-9VacnH-oWShr3-9oksDh-RojPgg-oGpyqQ-jiHmfX-bUkhy6-nGBVnj-dZYgKU-JFQ2SR-XWGTzv-sjtSbm-cJanEq-fPCbYo-GGvQTF-dbX9pz-fNThrz-7kh2kU-ajGGaS-aiV7HW-mHLbMb-7EfK8u-6XoeD6-oGq31s-9HnXrm-ajAyY6-dewFuS-mHLbAj-25gwmsm-23CDaET-Fvg6dN-gVybdZ-8StymX-oYU5t8-rFsv6-fP8mZf-8mQuJo-25gxGSh-23AALMd-fPwN92/>
- Armadura india. Recuperado de: <http://archive.4plebs.org/tg/thread/49861422>
- Ming el Despiadado. Recuperado de: [https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&search=ming+the+merciless&fulltext=1&profile=default&searchToken=2kok8dzdarf909gklw5khs14l#/media/File:C2E2\\_2014\\_Contest\\_-\\_Ming\\_the\\_Merciless\\_\(14109060195\).jpg](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&search=ming+the+merciless&fulltext=1&profile=default&searchToken=2kok8dzdarf909gklw5khs14l#/media/File:C2E2_2014_Contest_-_Ming_the_Merciless_(14109060195).jpg)
- Médico de la plaga. Recuperado de: [https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=plague+doctor&title=Special:Search&profile=default&fulltext=1&searchToken=384bzfl4gsj926pw8zk05dzh#/media/File:Doctor\\_Schnabel\\_of\\_Rome\\_\(Plague\\_Doctor\).png](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=plague+doctor&title=Special:Search&profile=default&fulltext=1&searchToken=384bzfl4gsj926pw8zk05dzh#/media/File:Doctor_Schnabel_of_Rome_(Plague_Doctor).png)
- Cocierto *Ghost*. Recuperado de: [https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=ghost+metal&title=Special:Search&go=Go&searchToken=7eh3x509gksgtim124zvq478#/media/File:Ghost\\_%C3%A0\\_la\\_Laiterie\\_le\\_2\\_f%C3%A9vrier\\_2016\\_21.jpeg](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=ghost+metal&title=Special:Search&go=Go&searchToken=7eh3x509gksgtim124zvq478#/media/File:Ghost_%C3%A0_la_Laiterie_le_2_f%C3%A9vrier_2016_21.jpeg)

- Diseño de Philip Treacy. Recuperado de:  
<https://runwaymagazines.com/philip-treacy-amazing-hat-maker/philip-treacy-hat-art-eleonora-de-gray-runway-magazine/>
- The Creeper. Recuperado de:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Creeper\\_\(DC\\_Comics\)#/media/File:Creeper\\_\(Justiniano%27s\\_art\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Creeper_(DC_Comics)#/media/File:Creeper_(Justiniano%27s_art).jpg)
- Espejo Indonesia. Recuperado de:  
[https://ccsearch.creativecommons.org/?search=mirror&page=9&search\\_fields=title&search\\_fields=creator&search\\_fields=tags&per\\_page=20&work\\_types=photos&work\\_types=cultural&providers=500px&providers=flickr&providers=europeana&providers=met&providers=nypl&providers=rijksmuseum#&gid=1&pid=13](https://ccsearch.creativecommons.org/?search=mirror&page=9&search_fields=title&search_fields=creator&search_fields=tags&per_page=20&work_types=photos&work_types=cultural&providers=500px&providers=flickr&providers=europeana&providers=met&providers=nypl&providers=rijksmuseum#&gid=1&pid=13)
- Antarkarana. Recuperado de:  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Antarkarana#/media/File:Antahkarana-web.svg>
- Mrs Salesbury. Recuperado de:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Mrs\\_Salesbury\\_-\\_wright.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Mrs_Salesbury_-_wright.jpg)
- Cuadrado en el círculo. Recuperado de:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Squaring\\_the\\_circle.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Squaring_the_circle.jpg)

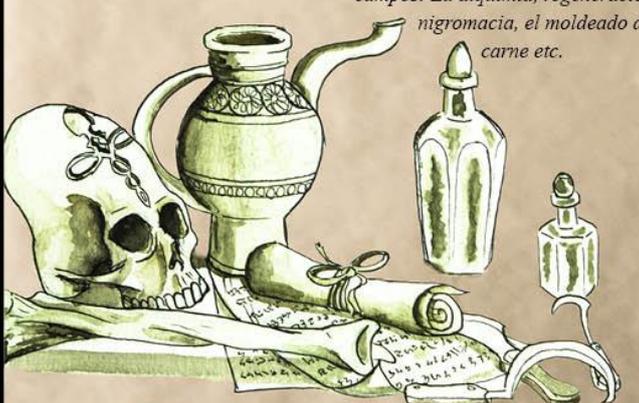
## ❖ Ejemplo de maquetación final

### SÁNASA

Los Sánasa son una de las más grandes y antiguas cábalas de Arkan, y su objetivo es entender y controlar la naturaleza de la vida y la muerte.

Son conocidos por su naturaleza dual siendo temidos y queridos por partes iguales. La opinión pública les trae sin cuidado, siempre y en cuanto esta no interfiera en labor.

*Los sánasa son expertos en muchos campos: La alquimia, regeneración, nigromacia, el moldeado de la carne etc.*



### Sanadores

Los Sánasa usan su magia de forma altruista. Muchos hospitales prestigiosos están dirigidos por esta cábala, o por cábalas asociadas a ella.

### Los márgenes de la moral

Su interés en las magias "oscuras" podría dar la impresión de que los Sánasa son un grupo amoral de sádicos. Si bien es cierto que ha habido casos en que algunos cabalistas sobrepasaron los estándares del grupo, la mayoría comprenden que el estudio de estos campos es necesario para la comprensión de la vida y de la muerte, a pesar de su repuda social.

*Ofrecen sus servicios gratis a quienes se prestan voluntarios para sus experimentos.*

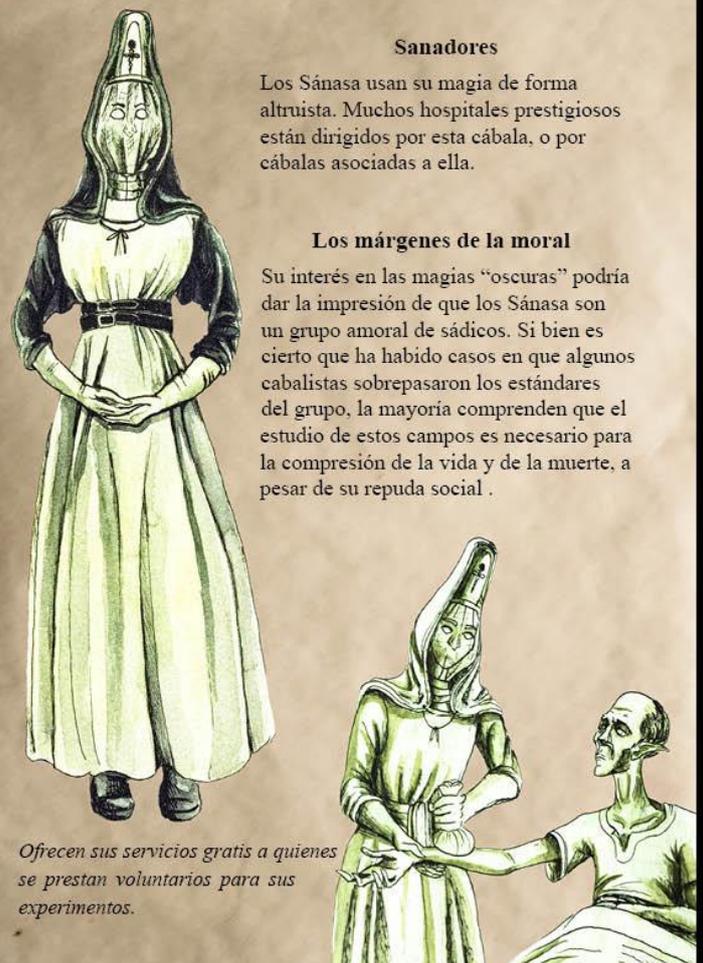


Figura 77. Maquetación final.