

TFG

CONCEPT ART Y ARTBOOK DE UN MUNDO FANTÁSTICO PARA UN VIDEOJUEGO.

Presentado por Sofía Ballester Torrego

Tutor: Elías Pérez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN / RESUM / SUMMARY

Este Trabajo de final de grado trata de la creación de “Concept art” de un mundo de temática fantástica-medieval desde cero para un futuro videojuego de tipo novela gráfica. En este proyecto se desarrollarán desde el mapa mundi hasta las diferentes especies, la flora, la fauna y los personajes más importantes de la historia. Una vez finalizado el diseño del mundo y personajes se maquetará un artbook que recoja el trabajo y sirva como carta de presentación para el proyecto.

Palabras clave

Concept art, Artbook, Videojuego, Digital, Fantasía, Medieval.

Aquest Treball de final de grau trata de la creació de “Concept art” d’un món de temàtica fantàstica-medieval des de zero per a un futur videojoc de tipus novel·la gràfica. En aquest projecte es desenrotllaran des del mapa món fins a les diferents espècies, flora i fauna d’aquest i els personatges més importants de la història. Una vegada finalitzat el disseny del món i personatges he lacat un artbook que arreplegue el treball i servisca com a carta de presentació per al projecte.

Paraules claus

Concept art, Artbook, Videojoc, Digital, Fantasía, Medieval.

This TFG is about creating a “Concept art” project of a world with fantasy-medieval elements from scratch for a future videogame. In this project will be developed from the map to the different species, flora and fauna you can find there as well as the main characters of the story. Once the designs were finished I created an artbook which collects all the work done and acts as a presentation letter of this project.

Key words

Concept art, Artbook, Videogame, Digital, Fantasy, Medieval.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	05
OBJETIVOS	05
METODOLOGÍA	06
1. MARCO TEÓRICO	07
1.1. DEFINICIÓN CONCEPT ART	07
1.2. DEFINICIÓN ARTBOOK	08
1.3. CONTEXTO HISTÓRICO	08
1.4. REFERENTES	09
1.4.1. Referentes temáticos y estéticos.	09
1.4.1.1. Cris Ortega	10
1.4.1.2. Sakimi Chan	10
1.4.1.3. Wlop	10
1.4.1.4. Rossdraws	11
1.4.2. Referentes literarios.	11
1.4.3. Referentes de concept artists.	12
1.4.3.1. Shaddy Safadi	12
1.4.3.2. Jason Chan	12
1.4.3.3. Jordan Grimmer	12
1.4.3.4. Guilles Beloeil	12
2. PRODUCCIÓN ARTISTICA	13
2.1. GUIÓN LITERARIO	13
2.2. TÉCNICAS GRÁFICAS	13
2.3. EL MUNDO	17
2.4. FLORA Y FAUNA	20
2.4.1. Lucus.	20
2.4.2. Purpuma.	20
2.4.3. Aquiris Parados.	20
2.4.4. Huricus.	20

2.4.5. Exosilicus.	20
2.4.6. Sangelas.	21
2.4.7. Noxis Tempos.	21
2.4.8. Lucis Lunar.	21
2.4.9. Grine Jinx.	21
2.4.10. Grinedire Hora.	21
2.4.11. Imkoris.	21
2.4.12. Nynkar.	21
2.4.13. Ninsula.	22
2.4.14. Kalendra.	22
2.4.15. Sylfa.	22
2.4.16. Deyridia.	22
2.4.17. Malshee.	22
2.4.18. Lamba.	22
2.4.19. Wincarian.	23
2.4.20. Avivara.	23
2.5. RAZAS	23
2.5.1. Humanos.	23
2.5.2. Bárbaros.	24
2.5.3. Zaikos.	25
2.5.4. Elfos.	26
2.5.5. Anfibios.	26
2.5.6. Seres acuáticos.	27
2.6. PERSONAJES	28
2.6.1. Evanthe.	28
2.6.2. Erion.	29
2.6.3. Reina.	29
2.7. ARTBOOK	30
3. CONCLUSIONES	33
4. REFERENCIAS	34
5. ÍNDICE DE IMÁGENES	37
6. ANEXOS	38

INTRODUCCIÓN

La motivación para desarrollar este TFG se remonta a cuando tenía 12 años y mi sueño era convertirme en escritora. Me apasiona todo lo relacionado con la fantasía desde muy pequeña, por lo que no es de extrañar que esta fuera la temática del primer libro que comencé a escribir intentando seguir los pasos de Laura Gallego García. Sin embargo dejé el proyecto a un lado durante varios años aunque siempre lo tenía en algún sitio de mi cabeza esperando a ser retomado.

Estando ya en la facultad de Bellas Artes descubrí el mundo del Concept Art y casi al momento quedé prendada de él. El hecho de crear personajes, ambientes y demás me ha gustado siempre y descubrir que había una rama del arte específica para eso fue genial.

Este trabajo es el resultado de combinar tanto la historia que comencé a escribir hace años, como mi pasión por ilustrar y dar vida a sus personajes y su mundo en general.

El diseño del Concept Art de *Yokiria* está inspirado en largometrajes y series como la saga de *El señor de los anillos* o *Juego de tronos*, donde los acontecimientos de desarrollan en mundos de época medieval pero con toques fantásticos donde está presente la magia.

Gráficamente he querido que los diseños tuvieran un aspecto semi realista como el que suelo utilizar para mis ilustraciones. El proyecto ha sido realizado casi exclusivamente mediante el uso de técnicas digitales.

Por recomendación del tutor, en este trabajo se ha seguido la normativa APA.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos parten, como se ha mencionado previamente en la introducción, del interés por el mundo del Concept art y del diseño de personajes y escenarios, así como la creación de historias.

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general es estudiar y realizar todo el proceso que conlleva la conceptualización de algo tan amplio como lo es un mundo entero, desde la documentación previa, los bocetos iniciales, las pruebas de color, hasta los diseños finales.

- Desarrollar en profundidad una historia.
- Materializar las ideas que llevo desarrollando desde hace años.
- Formalizar gráficamente una historia literaria.
- Diseñar personajes que puedan tener interés y calidad.
- Realizar un trabajo que pueda defender en el entorno profesional

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear el suficiente número de diseños para que el Artbook sea representativo y pueda despertar el interés por el proyecto.
- Conceptualizar un mundo adecuado a la historia.
- Diseñar los personajes para que sean creíbles e interesantes.
- Conseguir diseños interesantes que atraigan al público y que a la vez sean coherentes entre sí.
- Describir cada diseño de modo que quede clara su idea y resulte llamativo.
- Maquetar el artbook de manera clara y gráficamente adecuada para que sea de fácil lectura y comprensión.
- Conseguir una unidad gráfica entre todas las ilustraciones.

METODOLOGÍA

Para este trabajo lo primero que tuve que hacer fue dirigirme al libro que comencé a escribir hace años, revisarlo y conseguir adaptarlo para este proyecto. Ya comencé a reescribirlo el año pasado por lo que la idea general de la historia no había cambiado demasiado.

Tras esto comencé a buscar referentes, tanto estéticos como literarios, para inspirarme y tener una idea más específica de los diseños que quería desarrollar.

Además me puse a investigar la biología de las plantas y los animales así como las características que eran propias de cada especie y como condicionaba su aspecto y comportamiento la zona en la que se encontrasen.

A continuación empecé a desarrollar cada uno de los diseños. Para esto comencé primero redactando sus características y su descripción en general y partiendo de esto, me puse a ilustrarlos. Comencé con bocetos, en unos casos con técnicas analógicas como el grafito, para después escanearlos y en otros casos directamente con técnicas digitales, dibujando y pintando en el ordenador. Tras realizar diversos bocetos para cada uno de los diferentes

diseños, me quedaba con un diseño final al que le aplicaba pruebas de color con diferentes paletas cromáticas que me parecieran acordes a las características de dicho diseño.

Decidido tanto el aspecto como la gama cromática, me puse a realizar ya sí la ilustración final que sería la que se encontraría en el artbook.

El siguiente paso fue organizar el artbook, abocetando como irían maquetadas las páginas y en que secciones se dividiría el libro.

Para el proceso de maquetación usé de referentes publicaciones literarias, ya fueran otros artbooks de videojuegos, películas series, etc; revistas de viajes o moda y antiguos bestiarios donde se recogían las criaturas que se iban descubriendo en el pasado.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. DEFINICIÓN CONCEPT ART

El concept art, que por su traducción del inglés en ocasiones es confundido con el arte conceptual, es un tipo de ilustración usada como medio para transmitir una idea que se pretende usar en campos como el cine, la animación, los videojuegos, los cómics, etc. El artista realiza diseños de objetos, espacios o personajes que todavía no existen. Durante este proceso de creación, se exploran múltiples ideas y soluciones que se van separando por fases hasta decidirse por una y llegar al diseño final. Este desarrollo también sirve de muestra a los directores o productores del progreso del proyecto.

No fue hasta los años 30 cuando se acuñó por primera vez el término “concept art” y comenzó a reconocerse como un proceso clave de preproducción. La industria automotriz y la animación fueron las primeras en comenzar a emplear artistas especializados en esta rama de la ilustración.

En la industria automotriz los concept artists comenzaron a diseñar los coches del futuro y no fue hasta 1938 que salió a la luz el primer concept de un automóvil.

El proceso de creación de los concepts para automóviles no ha cambiado demasiado desde que comenzó. Éste sigue empezando con una vaga idea y se va desarrollando hasta que finalmente se convierte en un producto acabado y está preparado para ser producido por la compañía.

Por otro lado, en el mundo de la animación, el primer gran animador que llevó a cabo este proceso fue Walt Disney con su primer largometraje ani-

mado *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Albert Hurter fue el principal concept artist de esta película, quien a pesar de no ser el director artístico asumió tal papel en muchas ocasiones y realizó gran parte de los personajes y de la preproducción de la mano de un equipo de 6 artistas.

Actualmente la industria de los videojuegos ocupa 1 de cada 3 concept artist en el mercado debido a su rápida expansión. Con la llegada de los videojuegos en 3D la necesidad de concept artists se hizo latente. Nintendo fue una de las primeras compañías en requerir personas con una mente creativa y original que pudiera dar vida a sus ideas y proyectos.

1.2. DEFINICIÓN ARTBOOK

Un artbook es principalmente un libro donde se recogen imágenes realizadas por uno o determinados artistas y que constituye en sí, una obra de arte más. En el campo del concep art, el art book consiste en un recopilatorio de ilustraciones relacionadas con el proceso de alguna gran producción como películas o videojuegos, en el que se muestran desde las primeras ideas y bocetos iniciales, hasta los diseños finales que salen cara al público.

Los artbooks se han convertido en un producto de merchandising y una pieza de coleccionista para los fans. Este producto es especialmente común en la animación japonesa del anime y los largometrajes Disney.



fig. 1: Páginas extraídas del artbook *The Art of Tangled*, (2010)

1.3. CONTEXTO HISTÓRICO

Toda historia se sitúa en un contexto histórico, ya sea real o ficticio, que determina las costumbres y cultura de ésta. En este caso, se trata de un mundo ficticio con ciertas referencias a la Edad Media. A continuación analizaremos brevemente el contexto de esta época en la que está inspirada nuestra historia, explicando las partes que se ven reflejadas en el trabajo.



fig. 2: Páginas extraídas del artbook *Art of Moana*, (2016).

La época medieval, también llamada Edad media o medievo, es el período histórico que sucedió entre el siglo V y el XV. Su comienzo se sitúa en el año 476 con la caída del Imperio romano y termina con el descubrimiento de América en 1492 y con la caída del Imperio bizantino en 1453. Además, la edad media se divide en dos etapas: la Alta Edad Media (S. IX- XI d.C.) y la Baja Edad Media (S. XII- XV).

La sociedad de la edad media estaba dividida en tres grandes grupos, similares a los de mi historia:

- La nobleza: En este grupo estaban los señores feudales y el rey. En Yokiria también existe gente de alta alcurnia (quienes viven en las islas flotantes) y la reina (que vive en la isla flotante del castillo)

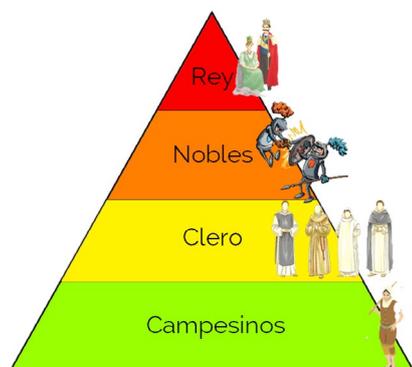


fig. 3: Imagen que muestra la estructura social piramidal de la Edad Media.

- El clero: Eran los sacerdotes, los obispos y el papa. La iglesia tenía un carácter universal y tenía un gran poder y un papel importante sobre el pueblo llano y la política. En mi caso serían las pitonisas, una especie sensible a frecuencias de energías y capaces de augurar el futuro y ver el pasado. Respetadas por todos.

- Campesinos: Eran propiedad de los señores feudales y no tenían derechos ni libertad. En Yokiria el símil serían el resto de la población que vive a ras del suelo. La raza de los Zaikos en Yokiria sería como los esclavos medievales.

La agricultura se convierte en la fuente principal de ingresos aunque era muy precaria y para el autoabastecimiento. Esta actividad la solían realizar los campesinos. En mi historia he usado este concepto pero con la explotación de canteras de minerales, actividad también realizada por la población más pobre.

El sistema de mi historia es similar al feudalismo de la época, el cual se dividía piramidalmente: En la zona más baja se encontraban los esclavos, que no tenían derechos. En el medio, los campesinos y artesanos. Por encima estaba el clero, y en la parte más alta se encontraban los señores feudales, la nobleza y el rey. Estos señores feudales poseían esclavos o siervos a los cuales les daban tierras a cambio de su absoluta fidelidad hacia su señor.

Durante esta época la arquitectura fue una pieza muy importante pues los castillos no solo funcionaban como vivienda de los reyes y señores, sino también como forma de protección ante ataques y lugares de preparación militar. En mi caso, el castillo de la reina es también el lugar donde preparan al ejército y les enseñan a pelear para luego defenderlo con total lealtad a su majestad.

1.4. REFERENTES

1.4.1. Referentes temáticos y estéticos.



fig. 4: Concept Art *El señor de los anillos* para el mundo de *Mordor*.

La ambientación de esta historia está en gran parte influenciada por escritores de temática fantástica como *El Señor de los Anillos* (Tolkien, 2001) o *Memorias de Idhún* (Laura Gallego, 2004), en donde también es común que estas historias se desarrollen en épocas pasadas o paralelas.



fig 5: Ilustración, Cris Ortega. *Red path of eternity*, (2010). Para el libro *Forgotten 3: The Hills of Silence*.

1.4.1.1. Cris Ortega

Cris Ortega es una escritora e ilustradora española nacida en Valladolid en 1980. Empezó su carrera como ilustradora en el año 2005 trabajando para Norma Editorial donde sacó su primera recopilación de relatos ilustrados, *"Forgotten"*. Desde entonces ha seguido publicando libros como el de ilustraciones *"Nocturna"* (Ortega, 2011) y el de *"Gold & Sword"* (Ortega, 2018).

También podemos encontrar sus trabajos en portadas de libros, videojuegos, pósters... Es gracias a esto que la descubrí hace bastantes años con la portada que realizó para el libro *"Donde los árboles cantan"* (2011) de Laurga Gallego García. A pesar de no dedicarse al Concept Art, la he elegido porque sus ilustraciones tienen una atmósfera muy etérea y suelen tratar temas de temática fantástica pero con ciertos toques de oscuridad.

1.4.1.2. Sakimi chan

Sakimi chan, cuyo nombre real es Yue Wang, es una ilustradora canadiense nacida en 1991. Es conocida por su trabajo en medios digitales exclusivamente en plataformas de internet como *"Deviantart"* o *"Instagram"*.¹



fig. 6: Ilustración, Sakimi Chan. *Horóscopo del conejo*, (2017).

Tras graduarse en el *Dawson College* en Animación 3D en el año 2013, empezó a trabajar como Concept Artist en *Bioware* donde estuvo trabajando en diseños para *"Mass Effect: Andromeda"*. Ha estado participando en varias convenciones de cómics y arte, incluyendo la *Anime Expo* y la *Comic Convention*. Actualmente se gana la vida creando y vendiendo arte original y *Fanart*.²

Su trabajo se caracteriza por un estilo semirealista utilizando el programa Adobe Photoshop. Su arte está repleto de líneas sinuosas, luz suave, mucho detalle y expresiones cautivadoras. He escogido a este artista como referente por su tratamiento de las carnes de las figuras y sus composiciones dinámicas.

1.4.1.3. Wlop

Wang Ling, de apodo Wlop, nació en Suzhou, China. Se graduó en la carrera de ingeniería informática en la Universidad de Hong Kong. Desde entonces siguió su camino como Diseñador de circuitos integrados.

¹ <https://www.instagram.com/sakimi.chan/>

² Fanart: Obras artísticas que se encuentran basadas en creaciones ya existentes del mundo del cine, videojuegos, el cómic, etc.



fig. 7: Ilustración, Wlop. *Lion*, (2018).

Wang es más conocido por su arte digital que se ha convertido en una parte esencial del estilo Manga de cómics y novelas gráficas. Su trabajo incluye imágenes de las majestuosas vistas de Hong Kong e historias de guerra.

Así como los anteriores, he escogido a este artista por sus ilustraciones de mundos fantásticos con un gran dominio de los contrastes lumínicos así como elementos ambientales como la lluvia, el agua, el viento, etc. Experto en contar situaciones e historias tan solo con sus ilustraciones.

1.4.1.4. Rossdraws



fig. 8: Ilustración, Rossdraws. *Korra*, (2016).

Nacido en Sane Jose, se mudó con 16 años a Los Angeles para después cursar una carrera en Diseño Industrial. A los 19 años había trabajado ya en su primera película, *Eart to Echo*, como diseñador de personajes.

Actualmente trabaja en la plataforma *Youtube* con su canal *RossDraws*, y planea expandir su estudio y trabajar en su primer libro, *NIMA*.

De este artista me interesa muchísimo su uso de colores saturados y muy brillantes que le dan a sus ilustraciones un aspecto casi futurista que se podría aplicar a la magia, además del uso de una pincelada muy suelta y definida solo en ciertas partes que dan mucha sensación de movimiento, dinamismo y profundidad.

1.4.2.Referentes literarios.

A la hora de buscar inspiración para desarrollar mi artbook final analicé diversos ejemplos de grandes industrias como Marvel o Disney que a menudo sacan concept artbooks del proceso de creación que se lleva a cabo en sus películas.

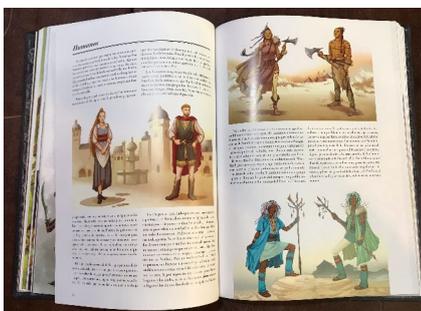


fig. 9: Libro, Laura Gallego García. *Enciclopedia de Idhún*, (2014).

Sin embargo, el trabajo que más me ha influenciado para el artbook fue *la Enciclopedia de Idhún* (véase figura 9), por Laura Gallego García. Es un libro donde recoge todo lo relacionado con el universo en el cual se desarrolla su trilogía *Memorias de Idhún*, una de sus sagas más famosas. En sus páginas podemos encontrar desde los orígenes de Idhún, su religión, la astronomía, cuentos populares, leyendas, etc; pero también las diferentes especies animales y humanoides que habitan Idhún y la flora y escenarios del lugar. Por ello creo que este libro representa bastante bien lo que yo quiero conseguir con este trabajo.



fig. 10: Concept art, Shaddy Safadi. *The Last of Us*, (2013).

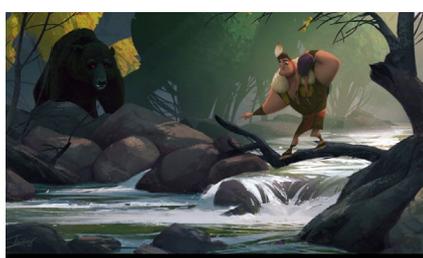


fig. 11: Concept art, Shaddy Safadi. *Christo: The Civilized Barbarian*.



fig. 12: Diseño de personajes, Jordan Chan. *Los Sims 4*, (2014).



fig. 13: Ilustración, Jordan Grimmer.



fig. 14: Concept art, Guilles Beloeil. *Assassin's Creed Unity*, (2014).

1.4.3.Referentes de concept art.

1.4.3.1. Shaddy Safadi

Shaddy Safadi es posiblemente uno de los concept artist más famosos actualmente. Ha trabajado en sagas de videojuegos muy populares como *Uncharted* y *The Last of Us* (véase figura 10).

Lo que más me interesa de él es su versatilidad como artista. Safadi posee en su portafolios trabajos espectaculares de concept art con un estilo muy realista, pero también ha realizado trabajos con diseños muy estilizados más parecidos a los dibujos animados (véase figura 11).

1.4.3.2. Jason Chan

Jason Chan trabaja como concept artist para la compañía Riot Games. Sus trabajos son sobre todo de diseño de personajes aunque también es ilustrador autónomo en su tiempo libre. Ha trabajado para muchas empresas pero le he escogido por su trabajo de diseño de personajes en el videojuego *Los Sims 4* (véase figura 12) de la compañía *EA Games*, que es mi videojuego favorito por lo que ocupa un lugar especial. Su trabajo consistió en ilustrar un estilo más idealizado que se alejase del realista usado en el anterior juego de la saga. Además de que con este estilo se pudiera crear una gran variedad de personajes y que pudieran definirse por el jugador con las herramientas del propio juego.

1.4.3.3. Jordan Grimmer

Es un concept artist y artista 2D. Trabaja en la industria del videojuego y como ilustrador de portadas de libros y álbumes. De su trabajo me interesa sobre todo sus ilustraciones de fondos y paisajes. Gracias a su maestría en el uso del color y la luz consigue crear lugares ambientales en los que resulta casi imposible no quedarse inmerso. Su estilo también es variado y posee piezas con un estilo muy realista y otras mucho más estilizadas y geométricas.

1.4.3.4. Guilles Beloeil

Guilles Beloeil es un concept artist e ilustrador. Lleva en la industria de los videojuegos desde 2007. Ha participado en las 3 entregas de la saga *Assassin's Creed*, otro de mis videojuegos favoritos. Sin embargo, esa no es la razón de incluirlo en la lista, sino su gran manejo de los paisajes. Igual que Grimmer, Beloeil es un especialista en crear atmósferas en sus ilustraciones gracias a su uso de la iluminación, los planos y las perspectivas. Esto no es de extrañar ya que en el pasado trabajó durante 6 años en la industria de efectos especiales (VFX) en la parte de iluminación.

2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este apartado hablaré del proceso que se llevó a cabo para realizar las ilustraciones y el consiguiente Artbook que las recoge.

2.1. GUIÓN LITERARIO

El mundo de Yokiria no es como el nuestro. Debido a los altos niveles de toxicidad provenientes de la vegetación, resulta difícil vivir en la superficie terrenal. Aquellas razas lo suficientemente ricas como para poder permitírselo habitan en islas flotantes donde han construido sus ciudades, donde las toxinas no llegan y el aire es más puro. Dentro de las diferentes especies y razas de Yokiria encontramos a los Zaikos, como nuestro protagonista Erión, quien es separado de su familia cuando es pequeño para servir a la reina con su magia. Transcurridos unos 10 años, haciendo guardia en el calabozo se encuentra con Evanthe, una ladrona perteneciente a un grupo que desea acabar con la reina y su tiranía. Sin quererlo Erión se verá obligado a acompañar a Evanthe en su lucha por encontrar aquello que pueda acabar con el reinado de la tirana. Por el camino descubrirá la verdad sobre su pueblo y su propia identidad cuestionándose todo lo que creía como cierto hasta el momento.

2.5. TÉCNICAS GRÁFICAS

Todas las ilustraciones a color a excepción de los paisajes fueron realizadas siguiendo este proceso. Primero comienzo realizando los bocetos de manera tradicional en mi sketchbook. Tras esto los escaneo y los abro en el programa Photoshop.

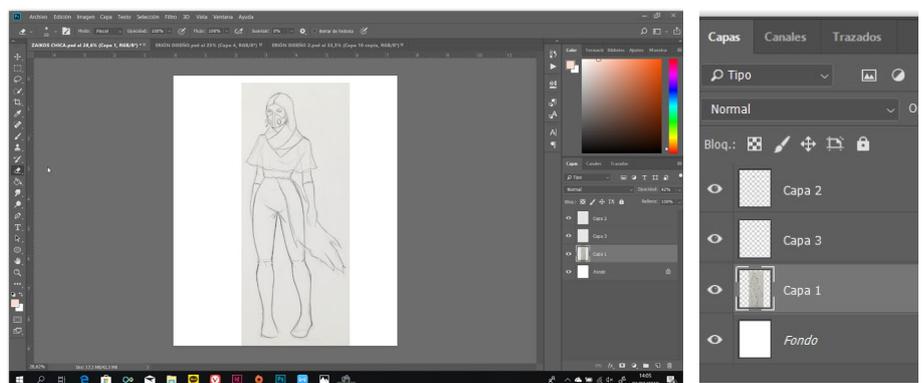
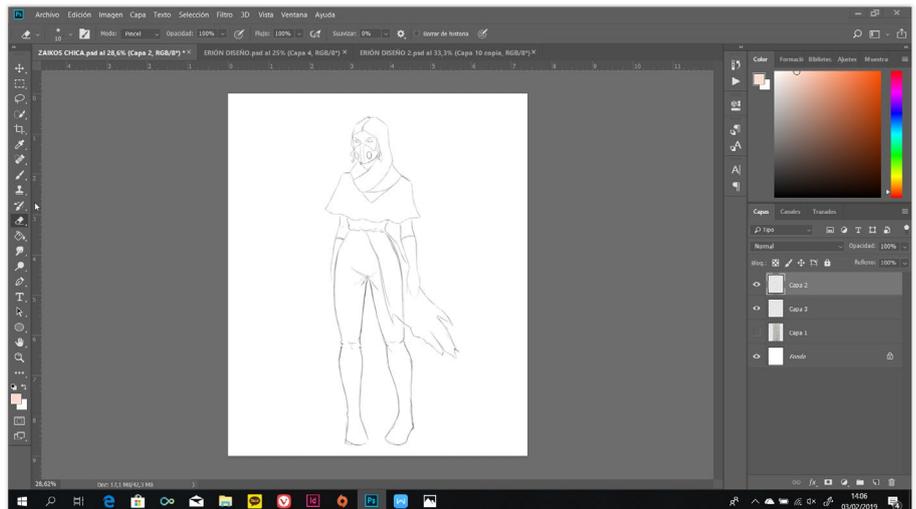
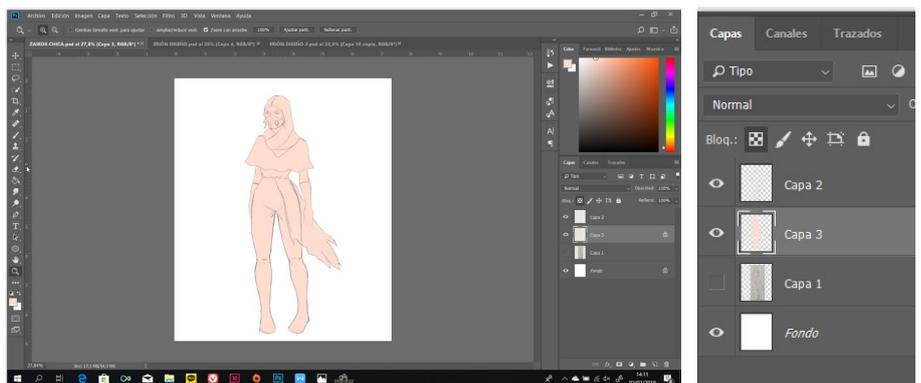


fig. 15 a la 25: Capturas de pantalla del proceso de realización de personajes.

A continuación le reduzco la opacidad al boceto tradicional hasta un 50% y en una nueva capa comienzo a repasar el dibujo creando un nuevo lineart en digital. En este momento no me preocupa que las líneas sean perfectas ya que éstas solo me servirán de guía para comenzar a colorear el dibujo.

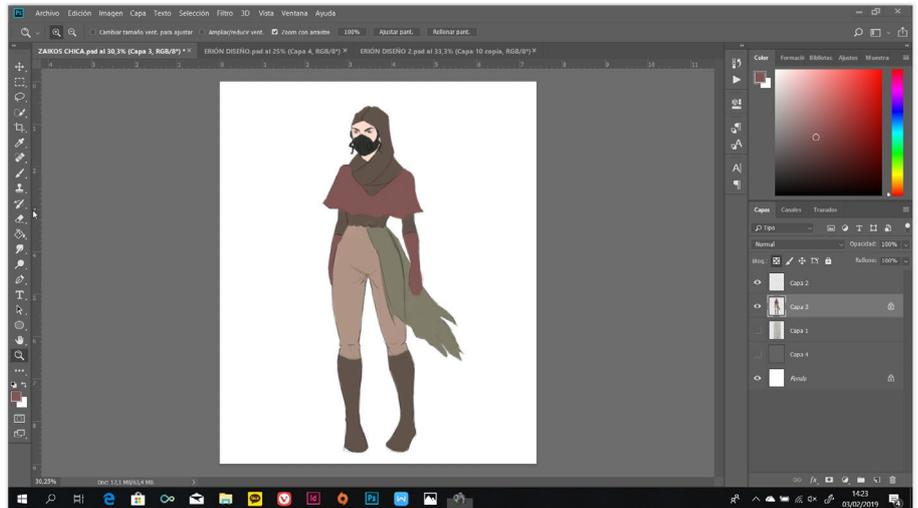


Teniendo ya un lineart ³png, creo una nueva capa debajo de ésta y escojo un color que se diferencie claramente del fondo para rellenar todo la figura con él, intentando dejar los bordes lo más limpios y definidos posibles.

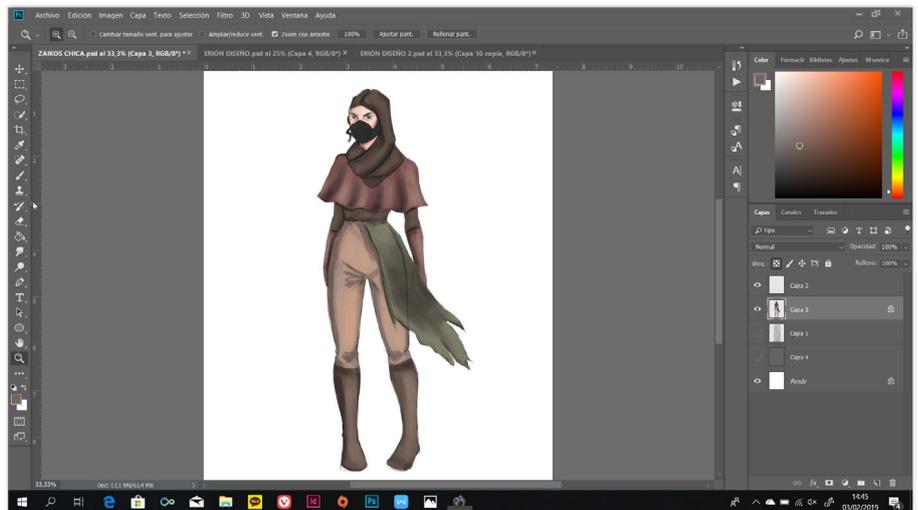


A esta capa le añadimos una máscara de recorte haciendo click en el símbolo cuadrado que aparece en las opciones de capa debajo de los modos de fusión. Esta opción hace que solo se pinten las zonas que ya están previamente coloreadas en esa capa, por lo que podemos pintar sin miedo a salirnos del contorno. Con esta opción activada comienzo a pintar por bloques de color. Así puedo tener una idea general de la gama cromática que quiero utilizar para la ilustración sin necesidad de añadir ningún detalle todavía. Todos los colores y piezas de la ilustración suelo colorearlos en una misma capa.

³ Lineart: Líneas de contorno.



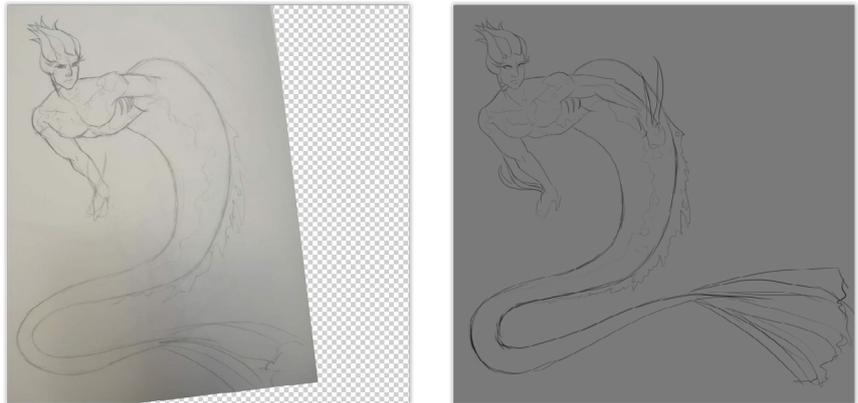
Tras esto continuo añadiéndole sombras y luces a las diferentes partes de la ilustración. Comienzo con situarlas de manera muy suelta tan solo para hacerme una idea de donde va a estar el foco de luz y después voy definiendo las formas y moldeándolas.



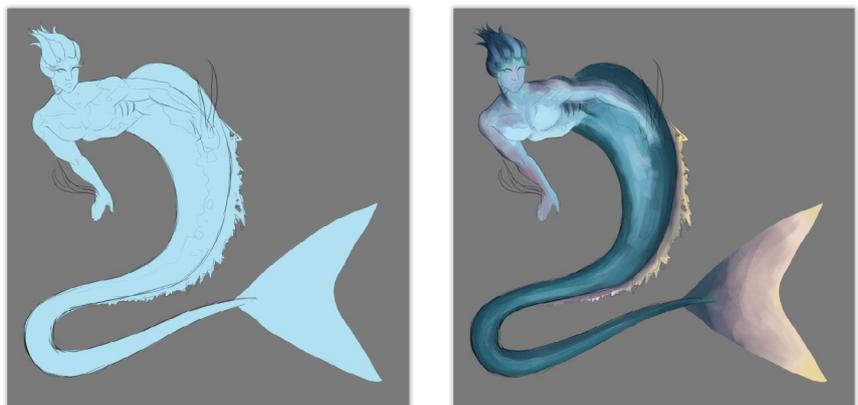
Los colores iniciales en ocasiones suelen cambiar durante el proceso como es el caso de esta ilustración, a la que le cambié algunas zonas a colores más oscuros.



A continuación muestro otro ejemplo de ilustración en la cual se siguió el mismo procedimiento para digitalizarla y colorearla. En este caso el fondo se lo puse gris porque sabía que la gama cromática que iba a utilizar era un poco más clara que en otros casos y quería ser capaz de distinguir el fondo de la figura de forma clara.



Al igual que en la anterior ilustración, le doy un tono general dejando una silueta clara. Con la máscara de recorte activada le voy dando unos tonos generales y añadiéndole detalle hasta encontrar el resultado óptimo.



2.3. EL MUNDO

Desde un principio tenía claro que Yokiria iba a ser un mundo de características fantásticas y diferentes al nuestro, pero no sabía que camino seguir. Al final decidí que estaría estructurado en dos partes principalmente. La superficie terrenal a nivel del suelo y la zona aérea con islas flotantes.

La superficie terrenal al ser más tóxica debido a su vegetación tendrá en general colores más característicos y llamativos propios de estos tipos de plantas. Pero también tendrá un aura más pesada debido al aire denso que circula. Ésto es notorio especialmente en zonas boscosas como el Bosque de Adrea. Los colores se atenúan en zonas donde la vegetación no es tan predominante como en las montañas de gran altitud como la Cordillera Awudon al norte de Yokiria, o lagos y pantanos como el Lago Ahai.

Por otra parte tenemos las islas flotantes, donde convive la población más rica o poderosa de Yokiria. En la más grande de ellas se encuentra el castillo de la reina, que es la de mayor altitud y por consiguiente dónde más puro es el aire al estar más alejada de las toxinas de la vegetación de abajo. En las demás se encuentran pequeñas o grandes ciudades donde habitan especialmente humanos de alta alcurnia y elfos, aunque también es posible encontrarse otras razas pero con mucha menos incidencia.



fig. 26: Mapa Mundi de Yokiria.

El proceso para realizar las ilustraciones de los paisajes varía un poco del de los personajes y criaturas. En vez de comenzar con un boceto a grafito empiezo directamente con un canvas en blanco en Photoshop. Aunque el lienzo sea de muchos pixeles lo minimizo hasta tenerlo a un tamaño bastante pequeño y comienzo a pintar de manera muy suelta. Esto me sirve para tener una idea general de como va a ser la composición y que elementos voy a tener en ella sin irme al detalle de forma prematura.

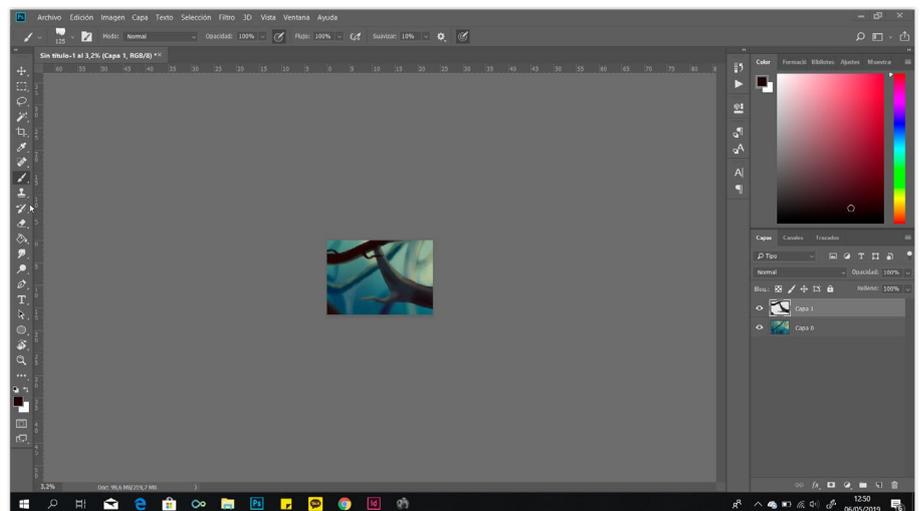
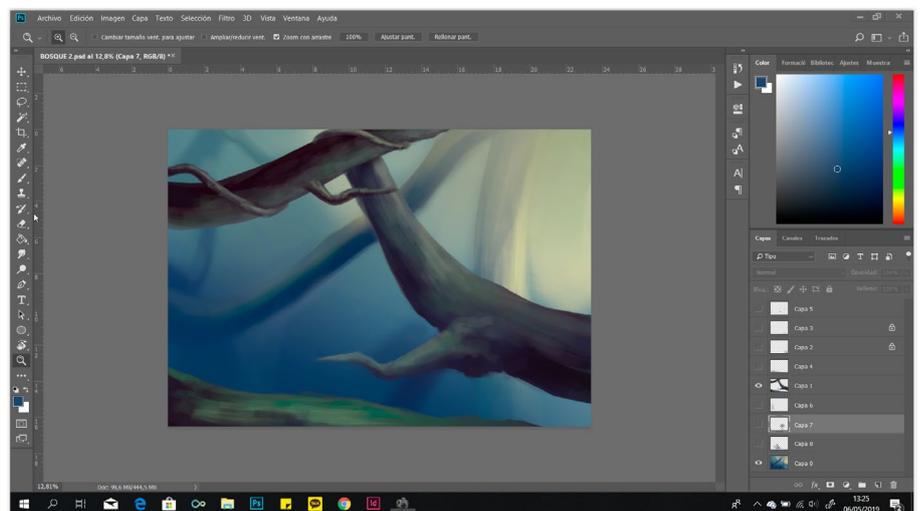


fig. 27 a la 29: Capturas de pantalla del proceso de realización de fondos.

Una vez ya tengo claro los elementos principales acerca la imagen de nuevo. Al ampliarla encontramos que las formas están muy poco definidas al haber estado trabajando a una distancia tan alejada que no te permite detallar. En este punto empiezo a ir definiendo un poco más las formas que ya tenía aboceteadas.



Continúo dando cada vez más detalles y definiendo más las formas hasta llegar al resultado final.



Además quise darle más personalidad a mi mundo y decidí crear un alfabeto. Me inspiré sobre todo en los caracteres de alfabetos asiáticos como el Hangul⁴ o el Hiragana.⁵

LATINO	YOKIRIA	LATINO	YOKIRIA
A	o	P	φ
E	o	R	γ
I/Y	o	S/X	z
O	o	T	l
U	o	W	o
B	o	Y/LL	e
C/K/Q	o	Z/C	4
D	o		
F	o		
G/J	o		
L	o		
M	o		
N	o		
Ñ	o		

YOKIRIA
 e o γ φ o o

fig. 30: Alfabeto de Yokiria.

⁴ Hangul: Alfabeto coreano.

⁵ Hiragana: Alfabeto que junto al Kanji y al Katakana forman el conjunto de caracteres en Japonés.

2.4. FLORA Y FAUNA

Teniendo en cuenta las diferentes localizaciones y ambientes de Yokiria, me puse a conceptualizar vegetación y animales que pudiesen ser autóctonos de estos lugares. Para ello investigué cómo las diferentes zonas geográficas de nuestro planeta y sus condiciones climáticas condicionaban el aspecto y comportamiento de los seres vivos del lugar. Especialmente me documenté sobre las plantas venenosas y las criaturas acuáticas.

fig. 30 a la 50: Ilustraciones flora y fauna de Yokiria.



2.4.1. Lucus: Planta (Lago Luyea); Crece cerca de extensiones de agua. Cubierta de una cáscara dura difícil de romper, su interior, de color amarillento, es comestible y posee un sabor muy dulce. Es uno de los principales alimentos de la dieta de los anfibios, pues posee grandes cantidades de vitaminas.



2.4.2. Purpuma: Flor (Todo menos la cordillera Awudon y el desierto); Una de las flores más comunes de toda Yokiria. Se puede encontrar en la mayoría de los territorios menos en las zonas montañosas del norte donde el clima es demasiado frío para que puedan florecer y en el desierto debido a las tormentas de arena y altas temperaturas. El tallo tiene un color fucsia oscuro pero los pétalos pueden ser de diferentes colores aunque las más características suelen ser de tonos azulados.



2.4.3. Aquiris Parados: Planta acuática (Lagos Ahai y Luyea); Crece en las profundidades de las lagunas. Posee unas toxinas en su interior que la hacen peligrosa para el consumo alimentario. Tan solo la raza de los anfibios ha desarrollado con el tiempo unas sustancias en su organismo capaces de digerirlas.



2.4.4. Huricus: Árbol (Islas Luceras); Esta especie de palmera enana es muy codiciada entre las diferentes razas de Yokiria debido a sus diversos usos. La madera de esta, de un color blanquecino, suele usarse en la construcción de muebles de alta calidad para los hogares de los más adinerados. Sus hojas verde claro son muy gruesas y rígidas, lo que las convierte en un material muy bueno para la manufacturación de diferentes objetos cotidianos. Por último, en ella crecen una especie de frutos rojos a los que se les suele sacar el jugo y hacer infusiones medicinales con ellos.



2.4.5. Exosilicus: Coral (Mar Ucis); Coral que se encuentra en los fondos marinos de aguas saladas. Poseen diversos tamaños y colores. Sirven como refugio de especies pequeñas de peces.



2.4.6. *Sangelas*: Hongo (Cordillera Awudon); Este es uno de los pocos hongos comestibles que puedes encontrar en Yokiria. Se encuentran sobre todo en la zona norte. Con la parte superior se suelen hacer deliciosos postres que la población de alta curnia consume. La parte grisacea, un poco más insípida, suele cocinarse y servir de alimento a la población de a pié, por su económico precio.



2.4.7. *Noxis Tempus*: Planta (Lago Ahai); Esta especie se concentra cerca de extensiones de agua. Crece en grupos y raramente puedes encontrarlas floreciendo en solitario. Sirven como madriguera para los anfibios.



2.4.8. *Lucis Lunar*: Hongo (Bosque de Adrea); Perteneciente a la familia de los hongos, se suele encontrar en las zonas más profundas de los bosques, creciendo entre las rocas. En la parte del píleo produce una sustancia líquida azulada que brilla en la oscuridad. En muchas ocasiones este líquido suele usarse para crear lámparas o señales luminosas que guíen a los caminantes por a ruta correcta. Sin embargo este hongo no es comestible y puede provocar grandes dolores estomacales e incluso el envenenamiento en caso de ingerirlo.



2.4.9. *Grine Jinx*: Planta (Bosque de Adrea); Los árboles de los bosques de Yokiria crecen en formas diversas, ocasionalmente enredados sobre si mismos. Suelen ser de gran tamaño y pueden alcanzar grandes altitudes, por lo que no es de extrañar que muchas razas decidan construir sus hogares en sus ramas.



2.4.10. *Grinedire Hora*: Planta (Montes Ofones); Una de las plantas más populares para el consumo alimentario. La parte comestible posee forma de tentáculo enrollado con protuberancias a lo largo de ella. De color morado y anaranjado, aunque puede cambiar dependiendo de la maduración de ésta.



2.4.11. *Imkoris*: Mamífero (Montes Ofones); Mamífero volador, todo su cuerpo está cubierto por una espesa capa de vello muy sedoso que puede variar de colores pero siempre acercándose a tonos rojizos o azulados. Se alimenta especialmente de frutas pero también ingieren pequeños insectos. Su aguijón, aunque intimidante, lo usan como mecanismo de defensa con el cual pueden paralizar si se sienten en peligro.



2.4.12. *Nynkar*: Pez (Mar Ucis); Una de las especies más antiguas de Yokiria. Se alimenta de pequeños organismos y sustancias encontrados en el agua. Suelen organizarse en grandes grupos de entre 20 o 30 Nynkars con los que realizan trayectos de gran distancia.



2.4.13. Ninsula: Mamífero (Bosque de Adrea); Gran depredador, se encuentra en los primeros eslabones de la cadena alimenticia. Suele preferir las alturas para poder divisar mejor a sus presas por lo que suelen formar sus nidos en las ramas de los árboles, lo que además facilita su camuflaje y el poder sorprender a su objetivo. Posee dos colas que terminan en grandes aguijones por los que expulsa un veneno que en grandes cantidades resulta mortal. Éstos son muy cotizados en el mercado y se paga mucho dinero por ellos.



2.4.14. Kalendra: Mamífero (Cordillera Uzafera); Animales solitarios. Viven en las zonas de altitud de la Cordillera Uzafera. Destacan los colores llamativos de los apéndices que poseen en sus cabezas, los cuales pueden variar en color. Los bárbaros admiran a estos seres por su gran fortaleza y belleza. Su sueño es algún día poder llegar a montarlos pero aún no se conoce ningún caso en el que ésto haya sido posible.



2.4.15. Sylfa: Mamífero (Mar Dolham); Mamífero acuático, es una de las especies de mayor tamaño que habitan en el agua. Posee largos bigotes que le permiten ser hipersensible a su entorno. Normalmente son pacíficos a no ser que se sientan amenazados. Suelen nadar en solitario y raramente se desplazan en grupo. Los sirenidos han conseguido por lo general mantener buenos lazos con ellos y en ocasiones pueden usarlos como medio de transporte para largas travesías.



2.4.16. Deyridia: Ave (Cordillera Awudon); Se encuentran estrechamente ligadas a la raza de los bárbaros pues cuando uno de ellos nace, se le es asignado una cría de Deyridia, la cual lo guía hasta el final de sus días. Son uno de los animales más inteligentes de Yokiria.



2.4.17. Malshee: Mamífero (Cordillera Awudon); Depredador, sale por la noche. Gracias a su tono de pelaje negro se mimetiza especialmente bien en la oscuridad. Solo se distingue claramente el amarillo brillante de sus ojos.

2.4.18. Lamba: Pez (Mar Dolham); Pez que habita en las profundidades marinas. Son casi ciegos pues debido a la escasa luz que llega en esas profundidades la vista no es primordial. Utilizan el resto de sus sentidos para guiarse. Su cuerpo es translúcido y luminoso lo que le permite generar luz por sí mismo debido a las bacterias que se adhieren a él. Posee dientes afilados de gran tamaño que le ayudan en la caza. Además su estómago es completamente transparente permitiendo ver con claridad su interior.





2.4.19. Wincarian: Mamífero (Bosque de Adrea); Uno de los animales más usados para el transporte debido a su gran fuerza y carácter pacífico. Utilizado especialmente por humanos de alta alcurnia y elfos.

2.4.20. Avivara: Mamífero (Montes Ofones); Mamífero plumífero. De los pocos mamíferos que poseen plumas. Son muy asustadizos por lo que resulta muy complicado encontrarlos.

2.5. RAZAS

En el mundo de Yokiria conviven diferentes razas, las cuales he querido ilustrar y explicar en el artbook. Las nombraré y definiré a continuación de manera resumida.

2.5.1. Humanos.

Es la raza más extendida de Yokiria y la más nómada. A diferencia de otras razas, en los humanos existe una clara jerarquía social. Por un lado se encuentra la población más pobre y sin tantos recursos quienes habitan en la superficie terrenal aguantando la mala calidad del aire. Suelen ganarse la vida como ganaderos, cultivando plantas para diversos usos, taberneros, etc.



En ocasiones, si han tenido la suerte de aprender el oficio de la forja, trabajan como armeros, fabricando las herramientas y armas usadas por el resto de los habitantes de Yokiria, quitando a los bárbaros, quienes tienen sus propios métodos de fabricación. Éstos, suelen tener un lugar más privilegiado en la sociedad que los anteriores, pues es necesario poseer gran cantidad de conocimientos y experiencia para llevar a cabo la labor.

En lo alto están las clases más ricas, que suelen ser aquellos nacidos en familias tradicionalmen-

fig. 50 a la 61: Ilustraciones de las razas y personajes de Yokiria.

te más adineradas y/o poderosas. Viven en las ciudades de las islas flotantes respirando aire más puro. Les gusta rodearse de elfos pues los consideran la epifanía de la elegancia y la belleza.

En el artbook decidí incluir una ilustración de una mujer humana de la clase baja, vistiendo los atuendos típicos de la gente de su clase. Con el cabello medio recogido cómodo para las labores diarias y despeinado.

2.5.2. Bárbaros.

La raza de los Bárbaros habita en la zona Norte de Yokiria. A diferencia de otras razas, éstos no suelen interactuar con las demás. Se rigen por sus propias reglas y tradiciones ancestrales que e extienden desde hace siglos. Ellos no creen en el poder concentrado en una sola figura y reniegan de la soberanía de la Reina.

De tez oscura. Su pelo negro usualmente en trenzas o rastras, es decorado con adornos dorados. Sus ropajes son de colores terrosos y poco saturados. Se visten aprovechando las pieles de los animales que cazan para alimentarse. Además suelen adornar sus cuerpos con piezas doradas pesadas y abultadas que demuestran poder en su cultura, así como sus tatuajes de formas tribales con gran simbología para ellos.

Son ciegos pero extremadamente buenos en las peleas de cuerpo a cuerpo. Se guían por unas aves que son sus compañeras. A cada nuevo integrante de la tribu al nacer se le hace una especie de ceremonia en la que es elegido su compañero aéreo. El chamán es el que lleva a cabo la ceremonia, presidida por la jefa de la tribu. Construyen los filos de sus armas a partir de dar forma y afilar rocas del terreno. Éstas suelen ser muy pesadas por lo que necesitan ejercer gran fuerza para manejarlas. Sus acabados suelen ser bastante toscos pero sus diseños son muy efectivos la hora de infligir grandes daños con pocos golpes.





Además son supersticiosos. El Chamán impregna un tipo de cristales azules con “energía positiva”, con los cuales los bárbaros suelen decorar sus armas para que les den buena suerte durante el combate. El puesto de la jefa de la tribu le pertenece a la mujer más longeva de ella. Es la encargada de tomar las decisiones importantes y la que maneja el puesto de cada integrante de la tribu.

2.5.3. Zaikos.

Son la única especie o raza con capacidades mágicas. Habitan en la isla árida de Yokiria, aislados del resto. La superficie se extiende a modo de desierto con casi apenas vegetación debido a las altas temperaturas del lugar. Son frecuentes las tormentas de arena por lo que para protegerse cubren toda su piel, la cual es de un tono muy pálido debido a la falta de exposición solar, con ropajes y tan solo dejan ver sus ojos que se caracterizan por ser completamente negros y sin casi brillos ni reflejos.

Las habilidades mágicas de los Zaikos se comienzan a manifestar a los 13 años. Es aquí cuando los niños, al cumplir esta edad, son enviados a la fuerza a realizar una prueba que determina si sus capacidades son lo suficientemente aptas o no para ser enviados fuera de la isla, al castillo de la reina y empezar un duro entrenamiento para convertirse en parte del ejército real.

Aquellos que no son capaces de superar el test, que suele ser la mayoría de ellos, no tienen más opción que resignarse y quedarse en la isla para cuando ya tengan algo más de edad, empezar a trabajar extrayendo un tipo de mineral que solo se encuentra allí. Al mismo tiempo les obligan a ir alimentando estas piedras con la magia que tienen para su consiguiente uso fuera de la isla.



2.5.4. Elfos.

Constituyen la raza más antigua de Yokiria. Desde los inicios han formado parte de la clase alta. Por esto, la gran mayoría habitan en las islas flotantes junto con la demás población de bien. Son muy reservados y raramente interactúan con las demás razas por gusto. Hoy en día, siguen siendo los únicos que respetan la pureza de raza y reniegan de aquellos elfos mestizos. Dentro de su comunidad representa una gran ofensa.

Suelen construir sus hogares cerca de más elfos pues se sienten más cómodos con los suyos. Las demás razas no son lo suficientemente sensibles para ellos. Son de carácter serio y tranquilo.

Sus ropas son ligeras, en muchas ocasiones medio transparentes y de tonos blanquecinos. Sus cabellos siempre largos, pueden ser de una gran variedad de colores. Su piel y ojos son muy claros.

Se sienten muy unidos a la naturaleza, especialmente a la vegetación y necesitan estar rodeados de plantas para poder sentirse en armonía.

2.5.5. Anfibios.

Habitan en las zonas pantanosas de los Lagos Luyea y Ahai, donde se encuentran muchas de las plantas más venenosas y peligrosas de Yokiria. Esto, y que los lagos se encuentren a una altitud muy similar a la del nivel del mar, contribuye a que sean de las zonas con menor calidad de aire. Debido a esta necesidad, sus organismos han desarrollado unas sustancias que les ayudan a sobrellevar más fácilmente la toxicidad. Además su dieta se basa en gran medida en los peces y pequeñas criaturas que habitan las aguas de estos lagos, los cuales resultan venenosos para el resto de razas.



Gracias a su ambigüedad de medio, es la única raza que suele mantener relaciones con las de tierra firme y las acuáticas. A pesar de esto, son mucho más cercanos con los seres terrestres, pues su modo de vida se ha adaptado más al de estos.

Cuando necesitan desplazarse a zonas donde no hay extensiones de agua, suelen equiparse con recipientes que llenan previamente en los lagos y con los cuales se van rociando el cuerpo. La falta prolongada de contacto con agua les reseca mucho la piel haciéndola muy dolorosa al roce y frágil.

2.5.6. Seres acuáticos.

Habitan en los mares Ucis y Dolham. Dice la leyenda que los sirenidos fueron en algún tiempo anfibios pero a diferencia de estos, quienes prefirieron quedarse cerca de la superficie y en tierra firme, los sirenidos comenzaron cada vez más a desplazarse hacia las profundidades marinas y por consiguiente sus cuerpos se adaptaron a su nuevo medio.



Usan una forma de comunicarse diferente al resto. Al estar bajo el agua, el lenguaje hablado resulta inútil por lo que con el tiempo sus cuerdas vocales han evolucionado hacia un sistema de sonidos de alta frecuencia que resulta muy desagradable a los oídos de la mayoría de las otras razas.

No suelen mantener lazos activos con otras razas debido al hecho de vivir en un medio diferente y al problema de la comunicación. El idioma de los sirenidos resulta imposible de imitar para el resto de razas, tan solo un grupo limitado de anfibios que desde su niñez empiezan a estudiarlo son capaces de hablarlo.

En las zonas profundas, donde no llega la luz y hay casi completa oscuridad, han desarrollado gracias a unas toxinas la habilidad de producir ellos mismos luz con sus cuerpos y así poder guiarse.

2.6. PERSONAJES

Además de ilustrar las diferentes razas de Yokiria, quise hacer un apartado donde explicase algunos personajes importantes de la historia.

2.6.1. *Evanthe.*

Mujer joven, de tez morena y pelo blanco. Tiene una cicatriz en el ojo debido a uno de los muchos altercados en los que se ve envuelta. Su atuendo es ajustado al cuerpo lo que le facilita el moverse con agilidad. De la raza de los elfos, es abandonada de pequeña por los suyos por ser mestiza y llevar sangre humana, ya que entre los elfos, al ser uno de los grupos más antiguos, aún está muy arraigada la pureza de raza.

Vagando de lugar en lugar conoce a Arkon, un joven delincuente humano que le enseña a robar y se convierte en su maestro. Continúa en el arte del robo y el engaño, y es así como aprende a ganarse la vida. Mientras tanto pertenece a un grupo contrario a la reina que planea la destrucción de su reinado. A pesar de su dura infancia y a todavía tener recurrentes pesadillas sobre ello, se muestra fuerte e indestructible ha-

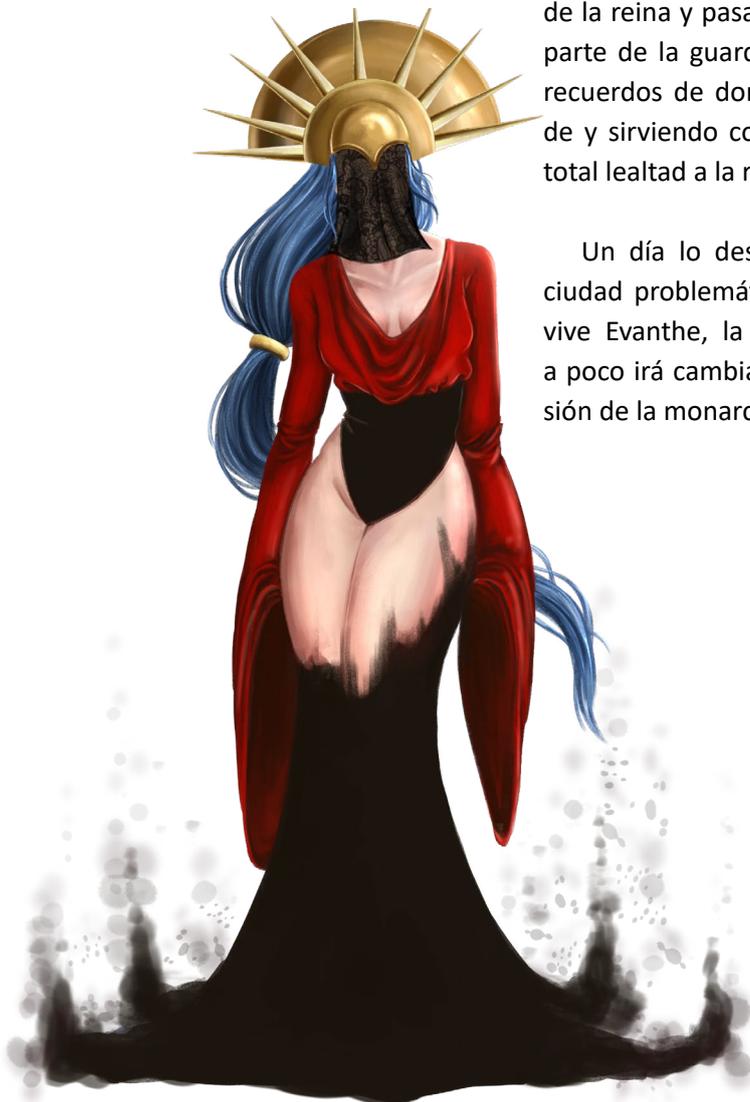


cia los demás. Tiene un gran manejo de una daga que siempre lleva encima. Ésta puede ocultar los dos filos que tiene en cada uno de sus extremos y pasar desapercibida.

2.6.2. Erion.

Es un chico alto y esbelto. Pertenecce a la tribu de los Zaikos. A los 13 años, como es costumbre dentro de su raza, realiza la prueba y la supera con creces. Debido a esto es separado de sus padres y hermana y enviado a Usidhare para formarse dentro del ejército de la reina y pasar a formar parte de la guardia real sin recuerdos de donde procede y sirviendo con fervor y total lealtad a la reina.

Un día lo destinan a la ciudad problemática donde vive Evanthe, la cual poco a poco irá cambiando su visión de la monarca.



2.6.3. Reina.

No se conocen muchas cosas sobre su persona, pues son pocos aquellos quienes alguna vez han podido estar cerca de ella. Tan solo gente de confianza y algunos cargos del ejército tienen permiso para dirigirse a ella.

Habita en su castillo, situado en la isla flotante más alta de Yokiria y rodeado de las academias de entrenamiento para el ejército.

Siempre lleva un velo cubriéndole el rostro y así ocultar sus rasgos.

Además porta colgado al cuello un colgante realizado con el mineral del desierto de los Zaikos e impregnado con su magia, el cual le otorga poderes a ella.

2.7. ARTBOOK

Como forma de presentar el trabajo tuve el objetivo de maquetar un artbook en donde estuviesen recogidas las diferentes ilustraciones, así como sus respectivas descripciones. Quise que sirviera como una especie de enciclopedia donde estuviesen los aspectos esenciales del mundo de Yokiria.

Para realizar la maquetación del artbook usé Adobe InDesign, un programa muy utilizado para este mismo propósito y con el que me se desenvolver bastante bien pues lo llevo usando durante toda la carrera para realizar diferentes proyectos y trabajos.

Estructurar del artbook me resultó sencillo pues ya tenía una idea bastante clara en mi cabeza de como quería separar los apartados. Sin embargo no sabía muy bien como quería posicionar las ilustraciones en relación con el texto que las acompañan. Empecé a buscar en internet ejemplos de otros artbooks y, aunque el resultado final es diferente al mío, me inspire sobre todo en artbooks de películas Disney (véase figura 62) y en *la Enciclopedia de Idhún* (véase figura 63) por Laura Gallego García.

Comencé a realizar el artbook de manera vertical a un tamaño A4. Fui estructurando cada una de las páginas de manera rápida con los bocetos a lápiz que ya había realizado para ese momento y así tener una idea general de cómo se verían las páginas.



fig. 62: Páginas extraídas del artbook *The Art of Big Hero 6*, (2014)



fig. 63: Páginas extraídas de *La Enciclopedia de Idhún*, (2014).

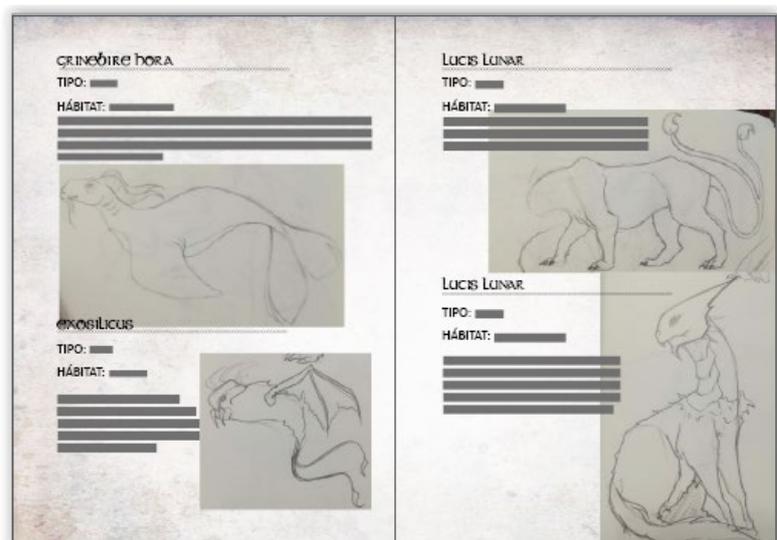


fig. 64: Captura bocetos de la maquetación inicial del artbook.

A pesar de que para los apartados de flora y fauna la orientación vertical me era funcional, al empezar a maquetar los personajes me di cuenta de que haciéndolo así no tenía el espacio suficiente como para que las ilustraciones se vieran en grande y sin estar todo demasiado junto. Además no me quedaba demasiado hueco en blanco en las páginas para poder escribir.

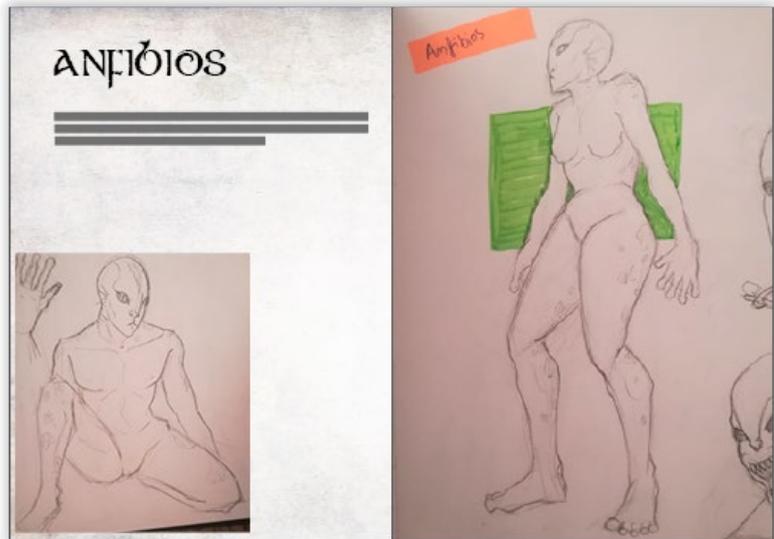


fig. 64: Captura bocetos de la maquetación inicial del artbook.

En este momento decidí cambiar la orientación y realizar el artbook de manera horizontal en vez de vertical. Esta modificación me dio el espacio suficiente para mantener las ilustraciones a un buen tamaño y al mismo tiempo dejarme espacio libre suficiente para poder extenderme cuanto quisiera en el texto.

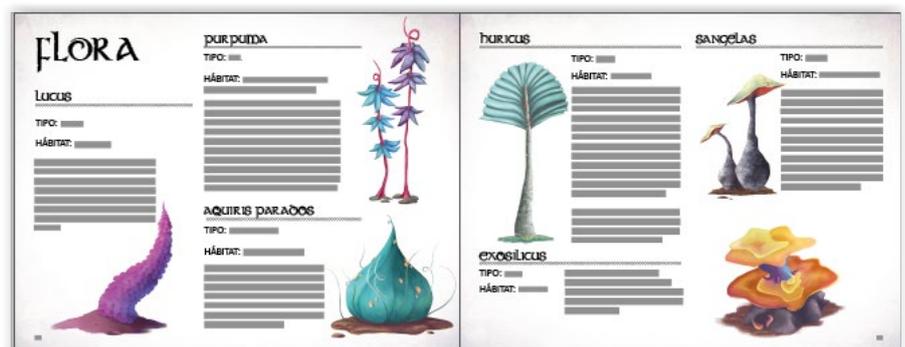


fig. 65 a la 70: Captura maquetación final del artbook.

<h3>FAUNA</h3> <p>IDKORIS TIPO: _____ HÁBITAT: _____</p>  <p>_____</p>	<p>NUNKAR TIPO: _____ HÁBITAT: _____</p>  <p>13</p>	<p>NINSULA TIPO: _____ HÁBITAT: _____</p>  <p>11</p>	<p>KALENDORA TIPO: _____ HÁBITAT: _____</p>  <p>12</p>
--	--	--	--

<h3>ZAIKOS</h3> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	 <p>_____</p> <p>_____</p>  
--	--

<h3>SERES ACUATICOS</h3> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<p>_____</p> <p>_____</p> 	
---	---	---

<h3>ERION</h3> <p>RAZA: _____ EDAD: _____ RESIDENCIA: _____ OCUPACIÓN: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<h3>REINA</h3> <p>RAZA: _____ EDAD: _____ RESIDENCIA: _____ OCUPACIÓN: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 
--	--

3. CONCLUSIONES

Considero que se han cumplido los objetivos propuestos en el inicio de manera satisfactoria. He conseguido crear un artbook que recopila gran parte de información de un mundo y una historia a la que tengo mucho cariño con ilustraciones y material suficiente para estar completo y sentirme satisfecha.

Con este trabajo he puesto en práctica los conocimientos que he adquirido durante la carrera en lo referente a las técnicas plásticas y a la conceptualización y desarrollo de una idea. También he mejorado mis habilidades en la técnica del arte digital mediante el uso de tableta gráfica. No había experimentado hasta el momento con la realización de diferentes animales y plantas, por lo que el trabajo me ha dado la razón perfecta para al fin indagar en ese terreno y expandir mis límites.

Además gracias al plazo límite de entrega he sido capaz de motivarme lo suficiente como para dejar de procrastinar la realización de este proyecto personal que llevo años conceptualizando y que al fin comienza a tomar forma física.

He realizado un proyecto el cual me siento lo suficientemente cómoda como para a parte de servir como defensa de trabajo de final de grado, ser también una carta de presentación de cara al mundo laboral al que me voy a enfrentar ahora.

A pesar de la gran cantidad de ilustraciones presentes en el libro, aún hay muchos más personajes y espacios que no he incluido dado el plazo de tiempo. Todos ellos los seguiré desarrollando en el futuro y poco a poco iré completándolo más.

4. REFERENCIAS

LIBROS

J Lilly, E. (2015). *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students* (1ª ed.). Los Angeles: Design Studio Press.

Taro Holmes, M. (2016). *Designing Creatures and Characters: How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More* (1ª ed.). Cincinnati: IMPACT Books.

Sui Ishida (2014). *Tokyo Ghoul Illustrations: Zakki* (1ª ed.). Norma Editorial.

Gallego García, L. (2014). *Enciclopedia de Idhún* (1ª ed.). Editorial SM.

Julius, J. (2014). *Art of Big Hero 6* (1ª ed.). Chronicle Books.

Julius, J. y Malone, M. (2016). *Art of Moana* (1ª ed.). Chronicle Books.

Kurtti, J. (2010). *Art of Tangled* (1ª ed.). Chronicle Books.

TFG

Romero Martín, E. (2016). *Concept Art para un Videojuego: YGGDRASIL* (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Universidad Politécnica, Valencia.

García Roig, J. E. (2014). *La Aldea (The Village): Concept Art para animación* (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Universidad Politécnica, Valencia.

Tormo Sevilla, G. (2018). *Diseño gráfico y textual de un mundo de fantasía. "La isla y sus bestias"* (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Universidad Politécnica, Valencia.

Mirón Gómez, L. (2017). *Ilustrando una historia de ciencia ficción* (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Universidad Politécnica, Valencia.

WEBS

Sampeters, I. (2003). *Concept art: A blog about the history and development of concept art over the past 100 years*. Recuperado de <http://conceptart-sp.tumblr.com/>

Wikipedia (2019, 7 febrero). Concept art [Entrada blog]. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art

Norman Rockwell Museum (2018). *Illustration History: An educational resource and archive*. Recuperado de <https://www.illustrationhistory.org/genres/moving-image-concept-art>

Arteneo (2015, 21 septiembre). Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante? [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

Wikipedia (2019, 5 marzo). Edad Media [Entrada blog]. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Edad_Media#¿Bárbaros?

Enciclopedia de Características (2017). *Época Medieval*. Recuperado de: <https://www.caracteristicas.co/epoca-medieval/>

Safadi S. (2019). *Shaddy Safadi conceot studio*. Recuperado de <http://www.shaddyconceptart.com/>

Wikipedia (2019, 2 enero). Shaddy Safadi [Entrada blog]. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Shaddy_Safadi#Career

Jason Chan (2019). Recuperado de <http://www.jasonchanart.com/>

ArtStation (2019). *Jason Chan*. Recuperado de <https://www.artstation.com/jasonchan>

Grimmer J. (2019). *Jordan Grimmer: Concept artist & illustrator*. Recuperado de <http://www.jordangrimmer.co.uk/>

ArtStation (2019). *Jordan Grimmer*. Recuperado de <https://www.artstation.com/jordangrimmer>

ArtStation (2018). *Gilles Beloeil*. Recuperado de <https://www.artstation.com/gillesbeloeil>

Concept Art World (2019). *Gilles Beloeil*. Recuperado de <http://conceptartworld.com/artists/gilles-beloeil/>

Guide to Poisonous Plants (2018, 13 septiembre). Debra Jaliman. Recuperado de <https://www.webmd.com/skin-problems-and-treatments/ss/slides-how-poison-plants-guide>

Good House Keeping (2018). *15 Deadly Plants You Might Have at Home*. Recuperado de <https://www.goodhousekeeping.com/home/gardening/advice/g1174/deadly-poisonous-plants/?slide=7>

Wikipedia (2019, 14 junio). List of poisonous plants [Entrada blog]. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_poisonous_plants

Muy interesante. *Las plantas más venenosas del mundo*. Recuperado de <https://www.muyinteresante.es/naturaleza/fotos/las-plantas-mas-venenosas-del-mundo/12>

Wikipedia (2019, 2 junio). Anexo:Plantas tóxicas [Entrada blog]. Recuperado https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Plantas_t%C3%B3xicas

Wikipedia (2019, 14 junio). List of poisonous plants [Entrada blog]. Recuperado https://es.wikipedia.org/wiki/Intoxicaci%C3%B3n_por_plantas

Wikipedia (2018, 25 diciembre). Intoxicación por plantas [Entrada blog]. Recuperado https://es.wikipedia.org/wiki/Fauna_abisal

Wikipedia (2019, 26 junio). Pez Abisal [Entrada blog]. Recuperado https://es.wikipedia.org/wiki/Pez_abisal

De peces. *Pez Linterna*. Recuperado de <https://www.depeces.com/pez-linterna.html>

BoredPanda (2013). *22 Strange animals you probably didn't know exist*. Recuperado de https://www.boredpanda.com/strange-animals/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

BoredPanda (2017). *61 Strangest animals on earth that you probably don't know of*. Recuperado de https://www.boredpanda.com/strange-unusual-animals/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

African budget safaris (2018, 30 diciembre). African Tribes, African Culture & African Traditions [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.africanbudgetsafaris.com/blog/african-tribes-african-culture-and-african-traditions/>

5. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1: Páginas extraídas del artbook <i>The Art of Tangled</i> , (2010)	8
fig. 2: Páginas extraídas del artbook <i>Art of Moana</i> , (2016).	8
fig. 3: Imagen que muestra la estructura social piramidal de la Edad Media.	9
fig. 4: Concept Art <i>El señor de los anillos</i> para el mundo de <i>Mordor</i> .	9
fig 5: Ilustración, Cris Ortega. <i>Red path of eternity</i> , (2010). Para el libro <i>Forgotten 3: The Hills of Silence</i> .	10
fig. 6: Ilustración, Sakimi Chan. <i>Horóscopo del conejo</i> , (2017).	10
fig. 7: Ilustración, Wlop. <i>Lion</i> , (2018).	11
fig. 8: Ilustración, Rossdraws. <i>Korra</i> , (2016)	11
fig. 9: Libro, Laura Gallego García. <i>Enciclopedia de Idhún</i> , (2014).	11
fig. 10: Concept art, Shaddy Safadi. <i>The Last of Us</i> , (2013).	12
fig. 11: Concept art , Shaddy Safadi. <i>Christo: The Civilized Barbarian</i> .	12
fig. 12: Diseño de personajes, Jordan Chan. <i>Los Sims 4</i> , (2014).	12
fig. 13: Ilustración, Jordan Grimmer.	12
fig. 14: Concept art, Guilles Beloeil. <i>Assassin's Creed Unity</i> , (2014).	12
fig. 62: Páginas extraídas del artbook <i>The Art of Big Hero 6</i> , (2014)	30
fig. 63: Páginas extraídas de <i>La Enciclopedia de Idhún</i> , (2014).	30

6. ANEXOS

Como anexo al trabajo adjunto un documento PDF con el artbook al completo donde aparecen todas las ilustraciones y el texto maquetado acorde a los apartados de la memoria.

YOKIRIA

CONCEPT ARTBOOK

by sofia dallestor torrego



INDICE

HISTORIA Y GEOGRAFIA

Historia	6
Mapa Mundi	7
Islas flotantes.....	8
Bosque.....	10
Alfabeto.....	12

FLORA Y FAUNA

Flora.....	
- Lucus.....	14
- Purpuma.....	14
- Aquiris parados.....	14
- Huricus	15
- Sangelas	15
- Exosilicus.....	15
- Noxis tempos.....	16
- Lucis lunar.....	16
- Grine jinx.....	17
- Grinedire hora.....	17

Fauna	
- Imkoris	18
- Nynkar	18
- Ninsula	19
- Kalendra	19
- Sylfa	20
- Deyridia	20
- Malshee	21
- Lamba.....	21
- Wincarian.....	22
- Avivara	22

RAZAS INTELIGENTES

Humanos.....	24
Bárbaros.....	25
Zaikos	28
Elfos	30
Anfibios	31
Seres acuáticos.....	32

PERSONAJES DESTACABLES

Evanthe.....	35
Erión.....	36
Reina.....	37

historia y geografía

El mundo de Yokiria no es como el nuestro. Debido a los altos niveles de toxicidad provenientes de la vegetación, resulta difícil vivir en la superficie terrenal. Aquellas razas lo suficientemente ricas como para poder permitírselo habitan en islas flotantes donde han construido sus ciudades, donde las toxinas no llegan y el aire es más puro. Dentro de las diferentes especies y razas de Yokiria encontramos a los Zaikos, como nuestro protagonista Erión, quien es separado de su familia cuando es pequeño para servir a la reina con su magia. Transcurridos unos 10 años, haciendo guardia en el calabozo se encuentra con Evanthe, una ladrona perteneciente a un grupo que desea acabar con la reina y su tiranía. Sin quererlo Erión se verá obligado a acompañar a Evanthe en su lucha por encontrar aquello que pueda acabar con el reinado de la tirana. Por el camino descubrirá la verdad sobre su pueblo y su propia identidad cuestionándose todo lo que creía como cierto hasta el momento.

- Islas flotantes
- 👑 Castillo reina
- 🏰 Pantanos



ISLAS FLOTANTES



BOSQUE DE AÒRIA



ALFABETO

ALFABETO
LATINO

ALFABETO
YOKIRIA

ALFABETO
LATINO

ALFABETO
YOKIRIA

A

E

I/Y

O

U

B

C/K/Q

D

F

G/J

L

M

N

Ñ

P

R

S/X

T

W

Y/LL

Z/C

YOKIRIA

Y por fin encontró
aquello que siempre había anhelado.



FLORA Y FAUNA

FLORA

LUCUS

TIPO: Planta.

HÁBITAT: Lago Luyea.

Crece cerca de extensiones de agua. Cubierta de una cáscara dura difícil de romper, su interior, de color amarillento, es comestible y posee un sabor muy dulce. Es uno de los principales alimentos de la dieta de los anfibios, pues posee grandes cantidades de vitaminas.



PURPUMA

TIPO: Flor.

HÁBITAT: Todo menos la cordillera Awudon y el desierto.

Una de las flores más comunes de toda Yokiria. Se puede encontrar en la mayoría de los territorios menos en las zonas montañosas del norte donde el clima es demasiado frío para que puedan florecer y en el desierto debido a las tormentas de arena y altas temperaturas. El tallo tiene un color fucsia oscuro pero los pétalos pueden ser de diferentes colores aunque las más características suelen ser de tonos azulados.



AQUIRIS PARADÓS

TIPO: Planta acuática.

HÁBITAT: Lagos Ahai y Luyea.

Crece en las profundidades de las lagunas. Posee unas toxinas en su interior que la hacen peligrosa para el consumo alimentario. Tan solo la raza de los anfibios ha desarrollado con el tiempo unas sustancias en su organismo capaces de digerirlas.



huricus



TIPO: Árbol.

HÁBITAT: Islas Luceras.

Esta especie de palmera enana es muy codiciada entre las diferentes razas de Yokiria debido a sus diversos usos. La madera de esta, de un color blanquecino, suele usarse en la construcción de muebles de alta calidad para los hogares de los más adinerados. Sus hojas verde claro son muy gruesas y rígidas, lo que las convierte en un material muy bueno para la manufacturación de diferentes objetos cotidianos.

Por último, en ella crecen una especie de frutos rojos a los que se les suele sacar el jugo y hacer infusiones medicinales con ellos.

exosilicus

TIPO: Coral.

HÁBITAT: Mar Ucis.

Coral que se encuentra en los fondos marinos de aguas saladas. Poseen diversos tamaños y colores. Sirven como refugio de especies pequeñas de peces.

SANGELAS



TIPO: Hongo.

HÁBITAT: Cordillera Awudon.

Este es uno de los pocos hongos comestibles que puedes encontrar en Yokiria. Se encuentran sobre todo en la zona norte. Con la parte superior se suelen hacer deliciosos postres que la población de alta curnia consume. La parte grisacea, un poco más insípida, suele cocinarse y servir de alimento a la población de a pié, por su económico precio.



NOXIS TEMPUS

TIPO: Planta.

HÁBITAT: Lago Ahai.

Esta especie se concentra cerca de extensiones de agua. Crece en grupos y raramente puedes encontrarlas floreciendo en solitario. Sirven como madriguera para los anfibios.

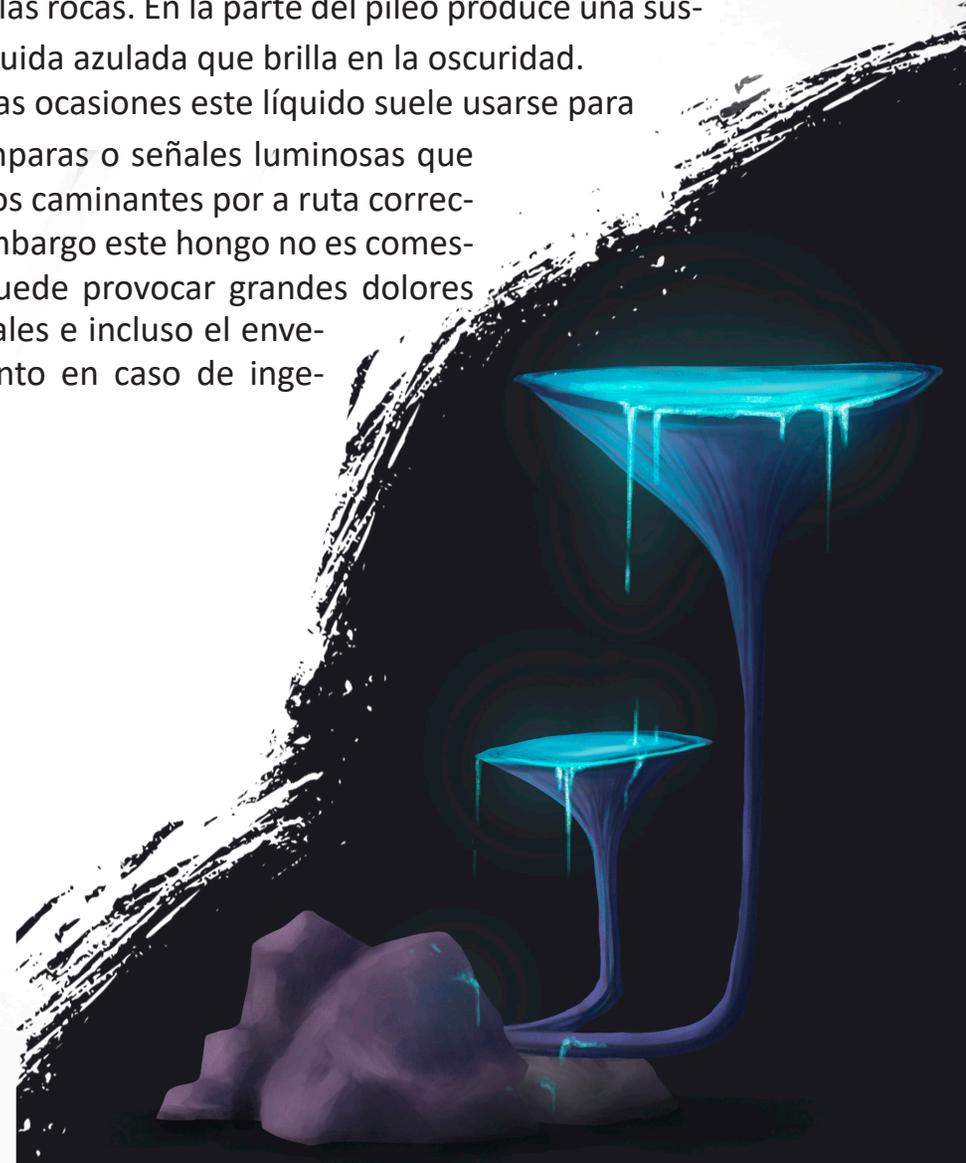


LUCIS LUNAR

TIPO: Hongo.

HÁBITAT: Bosque de Adrea.

Pertenece a la familia de los hongos, se suele encontrar en las zonas más profundas de los bosques, creciendo entre las rocas. En la parte del píleo produce una sustancia líquida azulada que brilla en la oscuridad. En muchas ocasiones este líquido suele usarse para crear lámparas o señales luminosas que guíen a los caminantes por a ruta correcta. Sin embargo este hongo no es comestible y puede provocar grandes dolores estomacales e incluso el envenenamiento en caso de ingerirlo.



GRINE JINX

TIPO: Planta.

HÁBITAT: Bosque de Adrea.

Los árboles de los bosques de Yokiria crecen en formas diversas, ocasionalmente enredados sobre si mismos. Suelen ser de gran tamaño y pueden alcanzar grandes altitudes, por lo que no es de extrañar que muchas razas decidan construir sus hogares en sus ramas.

GRINEOIRE HORA

TIPO: Planta.

HÁBITAT: Montes Ofones.

Una de las plantas más populares para el consumo alimentario. La parte comestible posee forma de tentáculo enrollado con protuberancias a lo largo de ella. De color morado y anaranjado, aunque puede cambiar dependiendo de la maduración de ésta.



FAUNA

INKORIS

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Montes Ofones



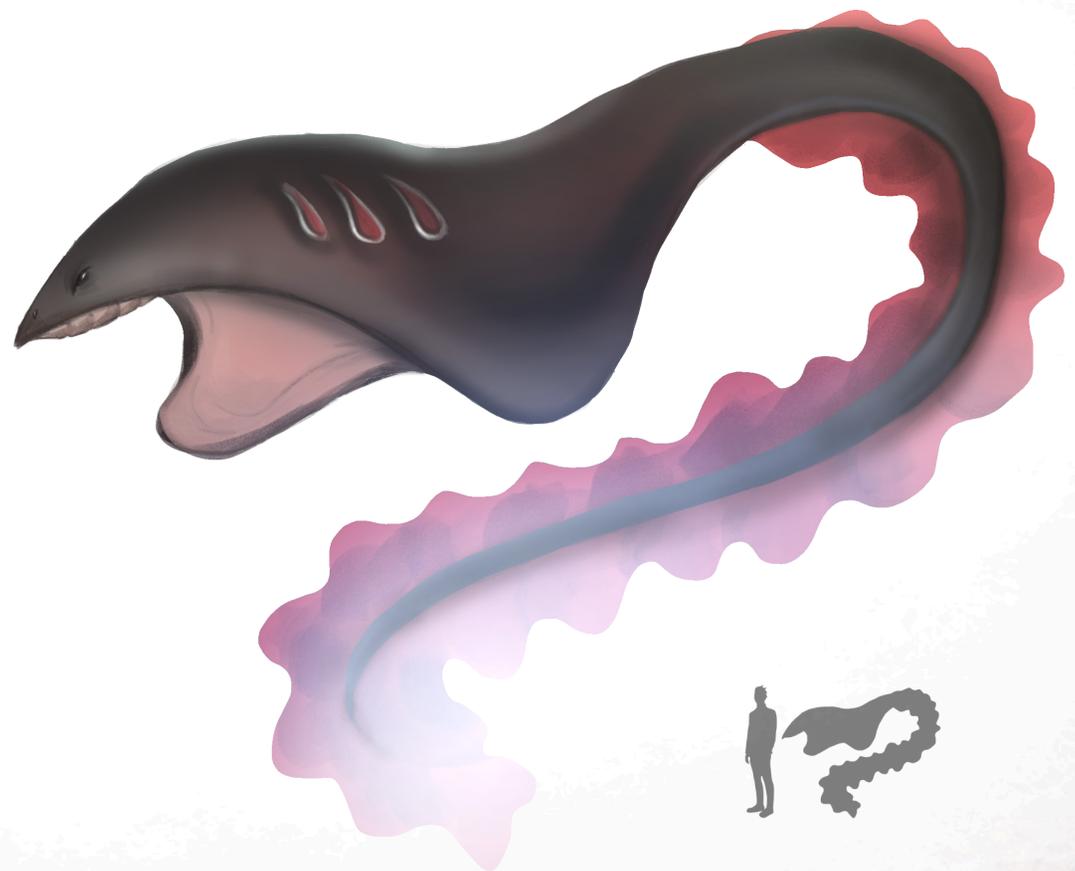
Mamífero volador, todo su cuerpo está cubierto por una espesa capa de vello muy sedoso que puede variar de colores pero siempre acercándose a tonos rojizos o azulados. Se alimenta especialmente de frutas pero también ingieren pequeños insectos. Su aguijón, aunque intimidante, lo usan como mecanismo de defensa con el cual pueden paralizar si se sienten en peligro.

NYNKAR

TIPO: Pez

HÁBITAT: Mar Ucis

Una de las especies más antiguas de Yokiria. Se alimenta de pequeños organismos y sustancias encontrados en el agua. Suelen organizarse en grandes grupos de entre 20 o 30 Nynkars con los que realizan trayectos de gran distancia.



NINSULA

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Bosque de Adrea

Gran depredador, se encuentra en los primeros eslabones de la cadena alimenticia. Suele preferir las alturas para poder divisar mejor a sus presas por lo que suelen formar sus nidos en las ramas de los árboles, lo que además facilita su camuflaje y el poder sorprender a su objetivo. Posee dos colas que terminan en grandes aguijones por los que expulsa un veneno que en grandes cantidades resulta mortal. Éstos son muy cotizados en el mercado y se paga mucho dinero por ellos.



KALENÒRA

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Cordillera Uzafera

Animales solitarios. Viven en las zonas de altitud de la Cordillera Uzafera. Destacan los colores llamativos de los apéndices que poseen en sus cabezas, los cuales pueden variar en color. Los bárbaros admiran a estos seres por su gran fortaleza y belleza. Su sueño es algún día poder llegar a montarlos pero aún no se conoce ningún caso en el que ésto haya sido posible.



SYLFA

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Mar Dolham

Mamífero acuático, es una de las especies de mayor tamaño que habitan en el agua. Posee largos bigotes que le permiten ser hipersensible a su entorno. Normalmente son pacíficos a no ser que se sientan amenazados. Suelen nadar en solitario y raramente se desplazan en grupo. Los sirenidos han conseguido por lo general mantener buenos lazos con ellos y en ocasiones pueden usarlos como medio de transporte para largas travesías.



DEYRIDIA

TIPO: Ave

HÁBITAT: Cordillera Awudon

Se encuentran estrechamente ligadas a la raza de los bárbaros pues cuando uno de ellos nace, se le es asignado una cría de Deyridia, la cual lo guía hasta el final de sus días. Son uno de los animales más inteligentes de Yokiria.



malshee

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Cordillera Awudon

Depredador, sale por la noche. Gracias a su tono de pelaje negro se mimetiza especialmente bien en la oscuridad. Solo se distingue claramente el amarillo brillante de sus ojos.



Lamóa

TIPO: Pez

HÁBITAT: Mar Dolham

Pez que habita en las profundidades marinas. Son casi ciegos pues debido a la escasa luz que llega en esas profundidades la vista no es primordial. Utilizan el resto de sus sentidos para guiarse. Su cuerpo es translúcido y luminiscente lo que le permite general luz por si mismo debido a las bacterias que se adhieren a él. Posee dientes afilados de gran tamaño que le ayudan en la caza. Además su estómago es completamente transparente permitiendo ver con claridad su interior.



WINCARIAN

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Bosque de Adrea

Uno de los animales más usados para el transporte debido a su gran fuerza y carácter pacífico. Utilizado especialmente por humanos de alta alcurnia y elfos.



AVIVARA

TIPO: Mamífero

HÁBITAT: Montes Ofones

Mamífero plumífero. De los pocos mamíferos que poseen plumas. Son muy asustadizos por lo que resulta muy complicado encontrarlos.





RAZAS

humanos

Es la raza más extendida de Yokiria y la más nómada, pues puedes encontrarlos en casi cualquier lugar habitable de Yokiria.

A diferencia de otras razas, en los humanos existe una clara jerarquía social. Por un lado se encuentra la población más pobre y sin tantos recursos quienes habitan en la superficie terrenal aguantando la mala calidad del aire. Suelen ganarse la vida como ganaderos, cultivando plantas para diversos usos, taberneros, etc.

En ocasiones, si han tenido la suerte de aprender el oficio de la forja, trabajan como armeros, fabricando las herramientas y armas usadas por el resto de los habitantes de Yokiria, quitando a los bárbaros, quienes tienen sus propios métodos de fabricación. Éstos, suelen tener un lugar más privilegiado en la sociedad que los anteriores, pues es necesario poseer gran cantidad de conocimientos y experiencia para llevar a cabo la labor.

En lo alto están las clases más ricas, que suelen ser aquellos nacidos en familias tradicionalmente más adineradas y/o poderosas. Viven en las ciudades de las islas flotantes respirando aire más puro. Les gusta rodearse de elfos pues los consideran la epifanía de la elegancia y la belleza.



BARBÁROS

La raza de los Bárbaros habita en la zona Norte de Yokiria. A diferencia de otras razas, éstos no suelen interactuar con las demás. Se rigen por sus propias reglas y tradiciones ancestrales que se extienden desde hace siglos. Ellos no creen en el poder concentrado en una sola figura y reniegan de la soberanía de la Reina.



De tez oscura. Su pelo negro usualmente en trenzas o rastras, es decorado con adornos dorados. Sus ropajes son de colores terrosos y poco saturados. Se visten aprovechando las pieles de los animales que cazan para alimentarse. Además suelen adornar sus cuerpos con piezas doradas pesadas y abultadas que demuestran poder en su cultura, así como sus tatuajes de formas tribales con gran simbología para ellos.

Son ciegos pero extremadamente buenos en las peleas de cuerpo a cuerpo. Se guían por unas aves que son sus compañeras. A cada nuevo integrante de la tribu al nacer se le hace una especie de ceremonia en la que es elegido su compañero aéreo. El chamán es el que lleva a cabo la ceremonia, presidida por la jefa de la tribu.

Construyen los filos de sus armas a partir de dar forma y afilar rocas del terreno. Éstas suelen ser muy pesadas por lo que necesitan ejercer gran fuerza para manejarlas. Sus acabados suelen ser bastante toscos pero sus diseños son muy efectivos la hora de infligir grandes daños con pocos golpes.



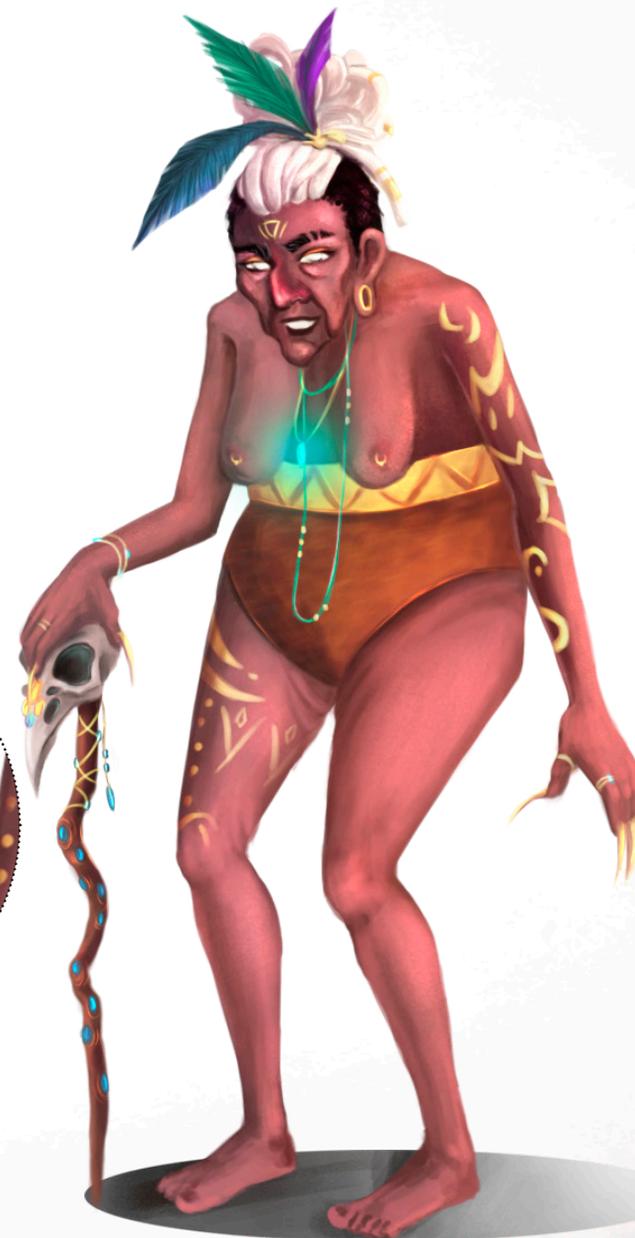
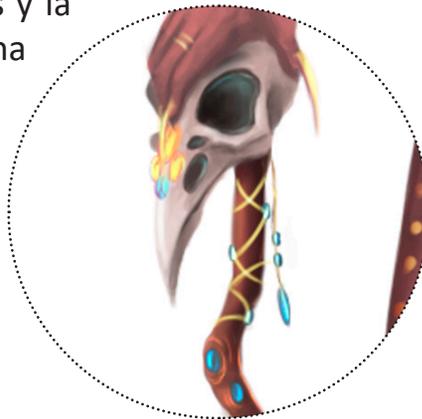


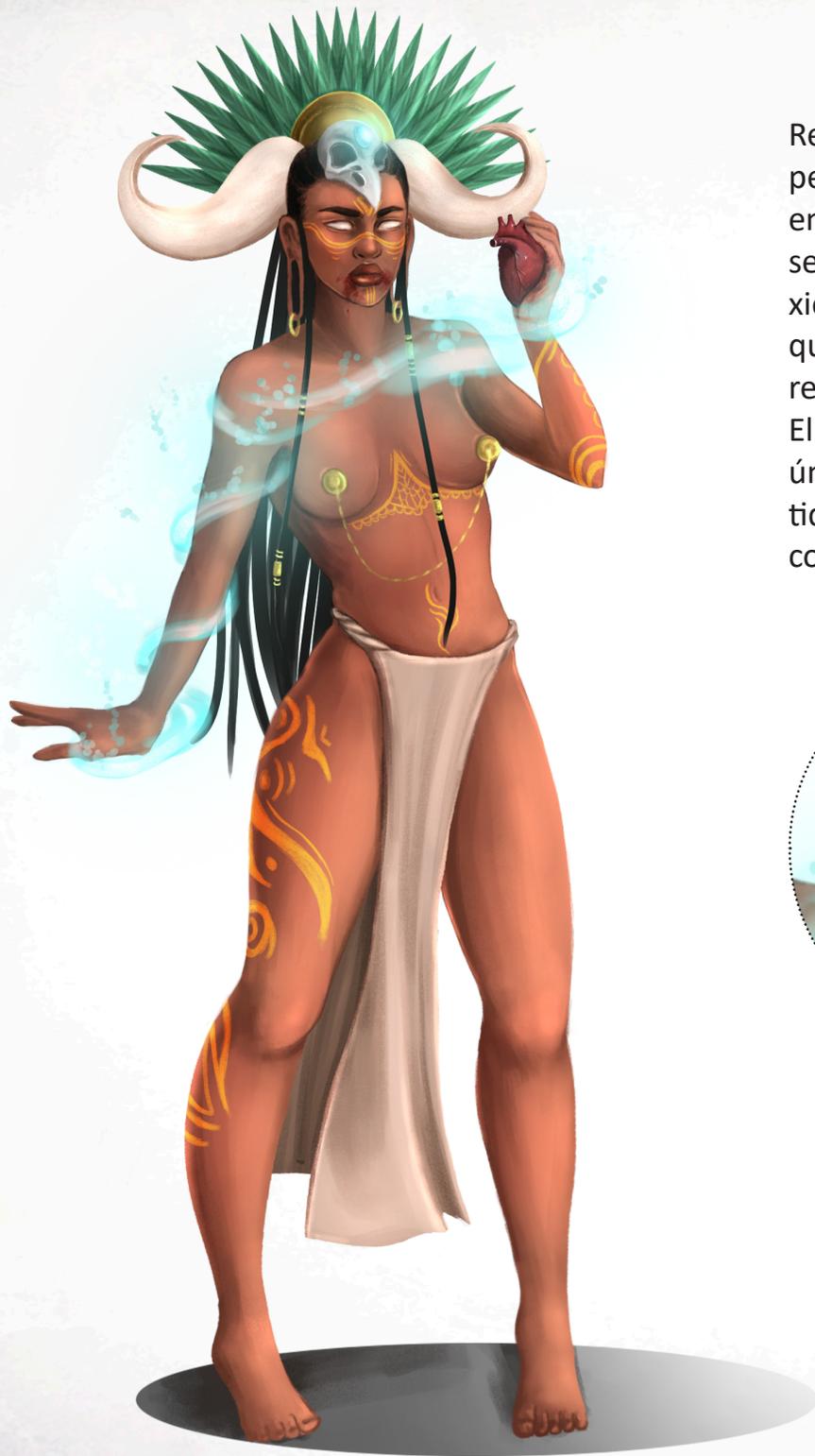
Además son supersticiosos. El Chamán impregna un tipo de cristales azules con “energía positiva”, con los cuales los bárbaros suelen decorar sus armas para que les den buena suerte durante el combate.



El puesto de la jefa de la tribu le pertenece a la mujer más longeva de ella. Es la encargada de tomar las decisiones importantes y la que maneja el puesto de cada integrante de la tribu.

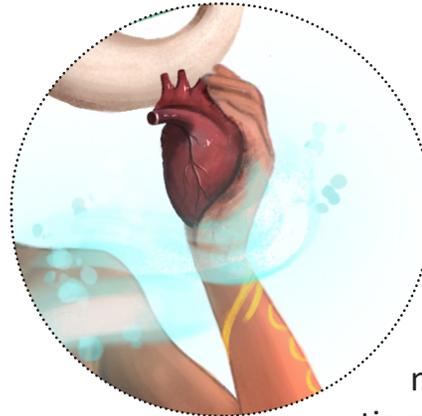
Ésta lleva plumas y la calavera de una de las aves guías, lo que simboliza su estatus superior.





Rechazan la magia de los zaikos ya que es la usada por la reina pero creen en la brujería y el espiritismo. Su cultura gira mucho entorno a estas creencias. Existe la figura del Chamán, que suele ser mujer, y representa a una especie de bruja que posee conexiones con el más allá. Ésta suele llevar muchas menos ropas que el resto de la tribu y un elaborado tocado en la cabeza que revela su puesto dentro de la tribu.

Ella junto con la jefa de la tribu son las únicas a las que se les está permitido lucir las calaveras de las aves como adornos y tocados.



Durante las ceremonias y ritos espirituales suelen ingerir órganos internos de diversos animales, los cuales según sus tradiciones, les ayudan a unirse con la madre tierra y conectarse con el más allá. El corazón está siempre reservado al Chamán.

ZAIKOS

Son la única especie o raza con capacidades mágicas. Habitan en la isla árida de Yokiria, aislados del resto. La superficie se extiende a modo de desierto con casi apenas vegetación debido a las altas temperaturas del lugar. Son frecuentes las tormentas de arena por lo que para protegerse cubren toda su piel, la cual es de un tono muy pálido debido a la falta de exposición solar, con ropajes y tan solo dejan ver sus ojos que se caracterizan por ser completamente negros y sin casi brillos ni reflejos.

La leyenda cuenta que siglos atrás, los Zaikos eran la raza dominante de Yokiria, así como los principales gobernantes. Sus ojos, ahora negros, solían ser de un azul casi cristalino que hacían de envidiar hasta a los elfos. No se sabe muy bien el motivo por el cual fueron desterrados y comenzaron a ser explotados. Se dice que hubo una gran traición que perjudicó gravemente a toda Yokiria, algo imperdonable que la población prefirió olvidar y no hablar más de ello. Sin embargo las teorías aún circulan.

Las habilidades mágicas de los Zaikos se comienzan a manifestar a los 13 años. Es aquí cuando los niños, al cumplir esta edad, son enviados a la fuerza a realizar una prueba que determina si sus capacidades son lo suficientemente aptas o no para ser enviados fuera de la isla, al castillo de la reina y empezar un duro entrenamiento para convertirse en parte del ejército real.

Aquellos que no son capaces de superar el test, que suele ser la mayoría de ellos, no tienen más opción que resignarse y quedarse en la isla para cuando ya tengan algo más de edad, empezar a trabajar extrayendo un tipo de mineral que solo se encuentra allí. Al mismo tiempo les obligan a ir alimentando estas piedras con la magia que tienen para su consiguiente uso fuera de la isla.





Para asegurarse de que las jornadas de trabajos en las minas se llevan con regularidad y sin altercados, existe la figuras de los vigilantes. Éstos visten ropajes negros con una capucha que les cubre el rostro, así como una máscara que ayuda a purificar el aire del lugar.

Portan una serie de varas con minerales impregnados de magia de Zaikos para usarlos en caso de rebeldía o amotinamiento.



elfos

Constituyen la raza más antigua de Yokiria. Desde los inicios han formado parte de la clase alta. Por esto, la gran mayoría habitan en las islas flotantes junto con la demás población de bien. Son muy reservados y raramente interactúan con las demás razas por gusto. Hoy en día, siguen siendo los únicos que respetan la pureza de raza y reniegan de aquellos elfos mestizos. Dentro de su comunidad representa una gran ofensa.

Suelen construir sus hogares cerca de más elfos pues se sienten más cómodos con los suyos. Las demás razas no son lo suficientemente sensibles para ellos. Son de carácter serio y tranquilo.

Sus ropas son ligeras, en muchas ocasiones medio transparentes y de tonos blanquecinos. Sus cabellos siempre largos, pueden ser de una gran variedad de colores. Su piel y ojos son muy claros.

Se sienten muy unidos a la naturaleza, especialmente a la vegetación y necesitan estar rodeados de plantas para poder sentirse en armonía.



ANFIBIOS

Habitan en las zonas pantanosas de los Lagos Luyea y Ahai, donde se encuentran muchas de las plantas más venenosas y peligrosas de Yokiria. Esto, y que los lagos se encuentren a una altitud muy similar a la del nivel del mar, contribuye a que sean de las zonas con menor calidad de aire. Debido a esta necesidad, sus organismos han desarrollado unas sustancias que les ayudan a sobrellevar más fácilmente la toxicidad del aire. Además su dieta se basa en gran medida en los peces y pequeñas criaturas que habitan las aguas de estos lagos, los cuales resultan venenosos para el resto de razas que no tienen sus estómagos preparados para lidiar con las toxinas que contienen.

Gracias a su ambigüedad de medio, es la única raza que suele mantener relaciones con las de tierra firme y las acuáticas. A pesar de esto, son mucho más cercanos con los seres terrestres, pues su modo de vida se ha adaptado más al de estos.

Cuando necesitan desplazarse a zonas donde no hay extensiones de agua, suelen equiparse con recipientes que llenan previamente en los lagos y con los cuales se van rociando el cuerpo. La falta prolongada de contacto con agua les reseca mucho la piel haciéndola muy dolorosa al roce y frágil.



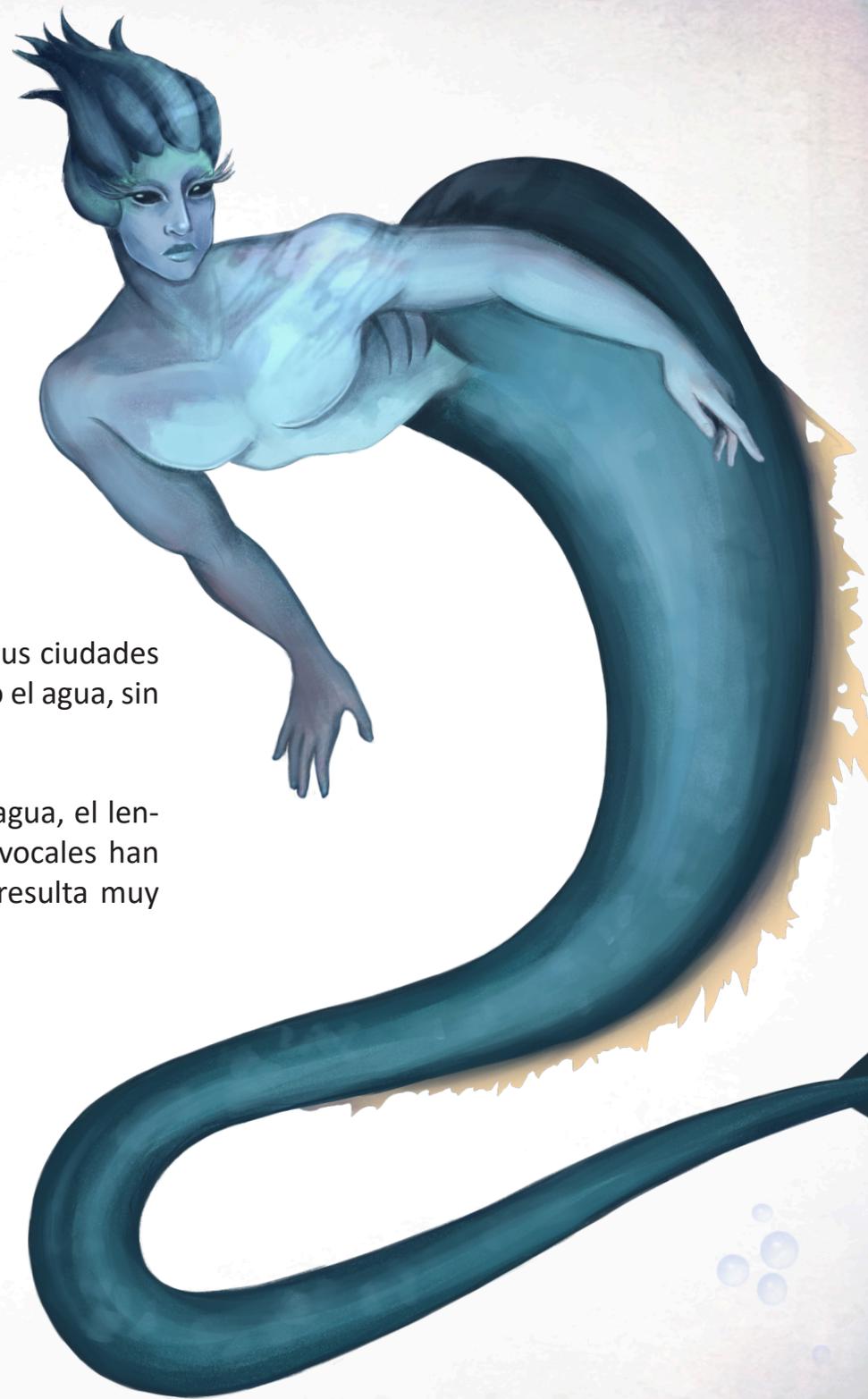
SERES ACUATICOS

Habitan en los mares Ucis y Dolham. Dice la leyenda que los sirenidos fueron en algún tiempo anfibios pero a diferencia de estos, quienes prefirieron quedarse cerca de la superficie y en tierra firme, los sirenidos comenzaron cada vez más a desplazarse hacia las profundidades marinas y por consiguiente sus cuerpos se adaptaron a su nuevo medio.

Debido a que suelen preferir las profundidades, donde construyen sus ciudades submarinas, son capaces de pasar grandes cantidades de tiempo bajo el agua, sin necesidad de salir a respirar a la superficie.

Usan una forma de comunicarse diferente al resto. Al estar bajo el agua, el lenguaje hablado resulta inútil por lo que con el tiempo sus cuerdas vocales han evolucionado hacia un sistema de sonidos de alta frecuencia que resulta muy desagradable a los oídos de la mayoría de las otras razas.

No suelen mantener lazos activos con otras razas debido al hecho de vivir en un medio diferente y al problema de la comunicación. El idioma de los sirenidos resulta imposible de imitar para el resto de razas, tan solo un grupo limitado de anfibios que desde su niñez empiezan a estudiarlo son capaces de hablarlo. Ellos constituyen el puente de comunicación entre los sirenidos y las razas terrestres y siempre suele estar presente uno durante encuentros importantes para hacer el papel de traductor.



Mientras se encuentran cerca de la superficie, su cuerpo es de tonos azulados lo que les permite mimetizarse con el entorno. Asimismo, su espalda es de un color más oscuro parecido al fondo del mar para que a los depredadores les resulte más difícil divisarlos desde arriba. Por el contrario, su pecho es de un tono más claro que les camufla mejor con la superficie cuando los depredadores están abajo de ellos.

En las zonas profundas, donde no llega la luz y hay casi completa oscuridad, han desarrollado gracias a unas toxinas la habilidad de producir ellos mismos luz con sus cuerpos y así poder guiarse.





PERSONAJES DESTACABLES

evanthe

RAZA: Mestiza. Mitad elfo y mitad humana.

EDAD: 21 años.

RESIDENCIA: Cerca de Mishes.

OCUPACIÓN: Ladrona.

Mujer joven, de tez morena y pelo blanco. Tiene una cicatriz en el ojo debido a uno de los muchos altercados en los que se ve envuelta. Su atuendo es ajustado al cuerpo lo que le facilita el moverse con agilidad.

De la raza de los elfos, es abandonada de pequeña por los suyos por ser mestiza y llevar sangre humana, ya que entre los elfos, al ser uno de los grupos más antiguos, aún está muy arraigada la pureza de raza.

Vagando de lugar en lugar conoce a Arkon, un joven delincuente humano que le enseña a robar y se convierte en su maestro.

Continúa en el arte del robo y el engaño, y es así como aprende a ganarse la vida. Mientras tanto pertenece a un grupo contrario a la reina que planea la destrucción de su reinado. A pesar de su dura infancia y a todavía tener recurrentes pesadillas sobre ello, se muestra fuerte e indestructible hacia los demás. Tiene un gran manejo de una daga que siempre lleva encima. Ésta puede ocultar los dos filos que tiene en cada uno de sus extremos y pasar desapercibida.



ERION

RAZA: Zaiko.

EDAD: 19 años.

RESIDENCIA: Usidhare.

OCUPACIÓN: Guarda real.

Es un chico alto y esbelto. Pertenece a la tribu de los Zaikos.

A los 13 años, como es costumbre dentro de su raza, realiza la pueba y la supera con creces. Debido a esto es separado de sus padres y hermana y enviado a Usidhare para formarse dentro del ejército de la reina y pasar a formar parte de la guardia real sin recuerdos de donde procede y sirviendo con fervor y total lealtad a la reina.

Un día lo destinan a la ciudad problemática donde vive Evanthe, la cual poco a poco irá cambiando su visión de la monarca.



REINA

RAZA: Desconocida.

EDAD: Desconocida.

RESIDENCIA: Usidhare.

OCUPACIÓN: Soberana.

No se conocen muchas cosas sobre su persona, pues son pocos aquellos quienes alguna vez han podido estar cerca de ella. Tan solo gente de confianza y algunos cargos del ejército tienen permiso para dirigirse a ella.

Habita en su castillo, situado en la isla flotante más alta de Yokiria y rodeado de las academias de entrenamiento para el ejército.

Siempre lleva un velo cubriéndole el rostro y así ocultar sus rasgos. Además porta siempre consigo escondido un colgante realizado con el mineral del desierto de los Zaikos e impregnado con su magia, el cual le otorga poderes a ella.



