

TFG

SANDBORN: THE LAST DJINN

**DISEÑO Y MODELADO DE PERSONAJE PARA
PROYECTO DE ANIMACIÓN 3D**

ANEXO I. BIBLIA DE PROYECTO

**Presentado por Alicia Sancho Ripoll
Tutor: Alberto Sanz Mariscal**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles Grado
en Diseño y Tecnologías Creativas Curso
2020-2021**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

سَانِدْبُون

THE LAST DJINN

- BIBLIA DE PROYECTO -



INDICE

INTRODUCCIÓN	3
SINOPSIS	5
ALHĪ	6
RHUKU	15
LOS DIOSES	
Y LA CREACIÓN	17
EL MUNDO	18
LA MAGIA	24
TEMAS Y TRAMAS	26
GUIÓN	28

INTRODUCCIÓN

Tras una maratón de diversas serie, películas y libros de fantasía, he observado la creciente popularidad de este género. Aunque la temática de fantasía era infravalorada, con historias sencillas y personajes planos, en la actualidad se ha convertido en uno de los géneros más populares.

Ahora, no solo las series y el cine, sino también la literatura y los videojuegos se están nutriendo de mundos fantásticos llenos de magia y seres sobrenaturales:

Desde los escritores *Tolkien* y *Brandon Sanderson*, pasando por series como *Fullmetal Alchemist*, *Hora de Aventuras*, o *Dragon Prince*, hasta películas como *La Princesa Mononoke*, *Star Wars* o *Cómo entrenar a tu dragón*, y videojuegos como *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy* o el reciente *Genshin Impact*, la temática de fantasía ha estado recibiendo gran aceptación entre el público.

FICHA TÉCNICA

Título del proyecto: SANDBORN (HIJOS DE LA ARENA)

Tagline: The last Djinn (El último Djinn)

Género: Fantasía, aventura

Formato: Serie (Serialización: Arcos y temporadas)

Técnica: Animación 3D

Mi propuesta pretende aprovechar la oportunidad y el impacto que está teniendo este género y el deseo de un público que quiere más contenido de este tipo.

Esta propuesta se distingue por sus personajes únicos y la especial atención en su desarrollo. Así pues, la protagonista es una chica que debe enfrentarse a sus miedos y afrontar sus responsabilidades, dejando atrás su espíritu infantil y su inocencia.

Sandborn, the last Djinn se presenta como un proyecto de animación 3D, para un público de entre 12 y 30 años en formato de serie de 13 capítulos con una duración aproximada de 20 minutos por episodio. Serán capítulos continuados, con una trama principal, que se arrastrará en todos los episodios, y varias subtramas que se relacionarán con la evolución de los personajes.

No. de capítulos: Aprox. 13 capítulos por temporada

Duración capítulo: Aprox. 20 min por episodio

Periodicidad: Semanal

P.O./ Target: Entre 12 y 30 años.

SINOPSIS

"Hace más de mil años que nadie escucha las voces de los Dioses. Hace más de mil años que su voluntad ha sido olvidada por los Shandrianos . Hace más de mil años que los Djinns, los "guardianes" de Shandria, desaparecieron y ahora, en el mundo, reina la inestabilidad, la incertidumbre y las guerras.

Zahkara, la gran ciudad del desierto se hundió de nuevo en la arena a falta del poder de un Djinn que la sustentase y su gente se vio obligada a convertirse en nómadas y adentrarse en las dunas y sus peligros.

Alhi, una descendiente de los primeros nómadas se embarca en la gran aventura de encontrar y restaurar la ciudad perdida para darle un lugar seguro a su pueblo. Junto con sus compañeros y siguiendo las pistas de su abuelo, deberá recorrer el mundo en busca de algún indicio sobre como desenterrar la ciudad.

Pero el emperador Aketh gobierna con poder absoluto el antiguo Reino de Illya y está conquistando rápidamente el resto de las regiones, gracias a su poderosa magia y su inmortalidad.

Ahora, Alhi no solo deberá hacer frente a una fuerza mucho más grande que ella, sino que tendrá que dejar atrás su actitud infantil y enfrentarse a la realidad y a su destino, como último Djinn en el mundo."

ALHĪ

- **Nombre:** Alhĭ Saadi

- **Edad:** 17

Alhĭ es una mujer delgada, que no llega a medir 1'60m, y de complexi3n atl3tica, fruto de la dura vida del desierto. Parece estar continuamente feliz: tiene siempre una amplia y alegre sonrisa, de la que asoman sus dos peque1os comillos, y que acompa1an unos brillantes y grandes ojos color arena, que parecen estar siempre muy abiertos para no perderse ninguna de las maravillas del mundo. Su pelo largo y moreno est3 recogido en un mont3n de finas trenzas atadas en una coleta alta, con algunos mechones sueltos que le caen por los lados de la cara. No es de extra1ar que, viviendo en el desierto, no suela lav3rsele frecuentemente y acabe siempre despeinado y lleno de arena, por lo que las trenzas suelen ser la opci3n m3s popular entre los n3madas con pelo largo. Dada la continua exposici3n al sol, tiene la piel morena, con un tono bronceado.

Suele utilizar ropa c3moda y sencilla, de colores poco llamativos, para que le sea f3cil moverse y camuflarse en las dunas. Su torso suele estar desnudo, con 3nicamente una bandana para cubrirle el pecho. De esta forma se ven perfectamente los tatuajes que cubren su cuerpo: Tri3ngulos blancos en forma de flecha, s3mbolo del dios Al-Djinn, que recorren desde el dorso de sus manos, pasando por los hombros, la clav3cula, su pecho y espalda y continuando hasta los empeines. Todos estos tatuajes se dirigen y resaltan una gema anaranjada que est3

- **G3nero:** Femenino

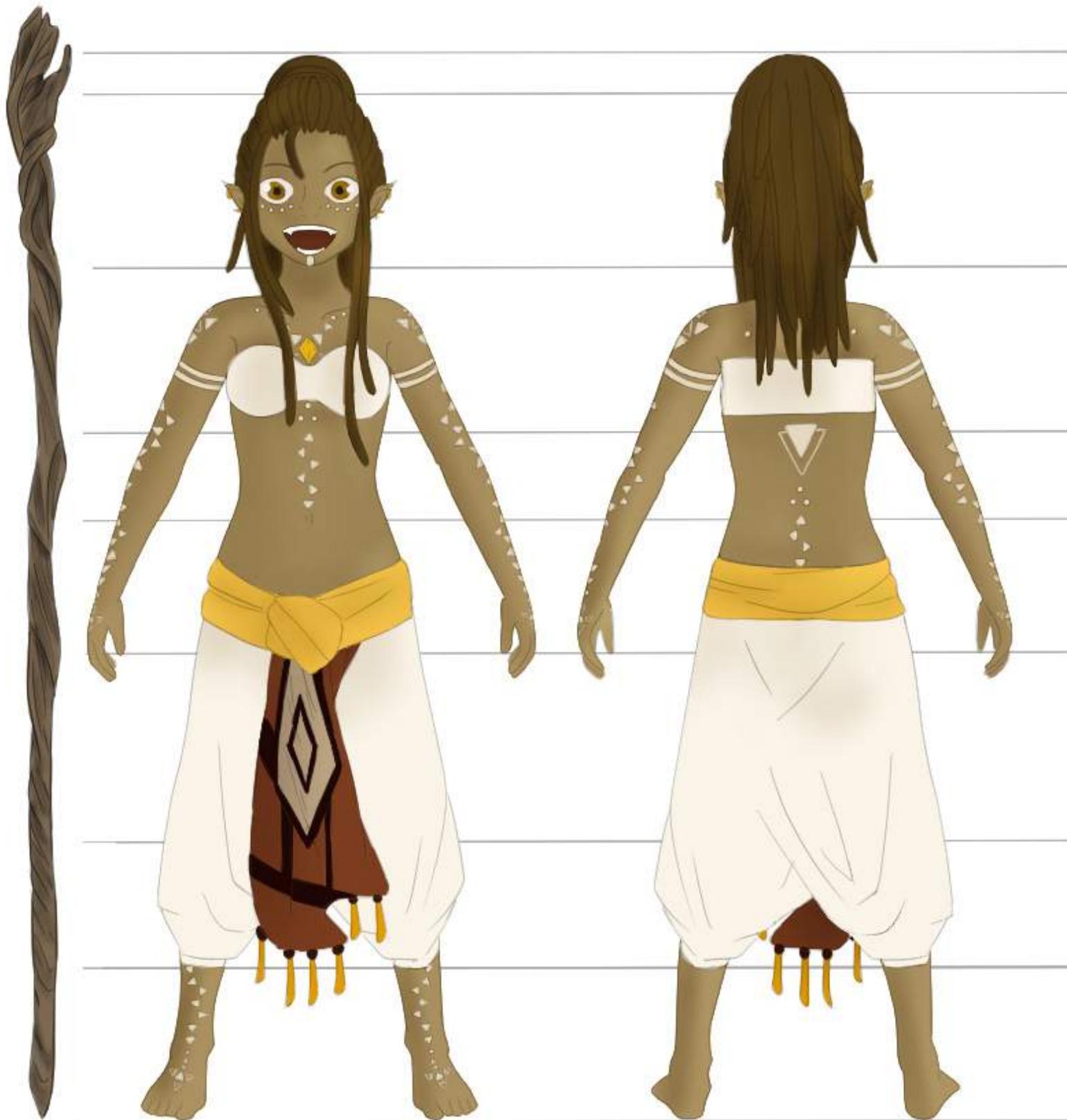
- **Ocupaci3n:** N3mada del desierto

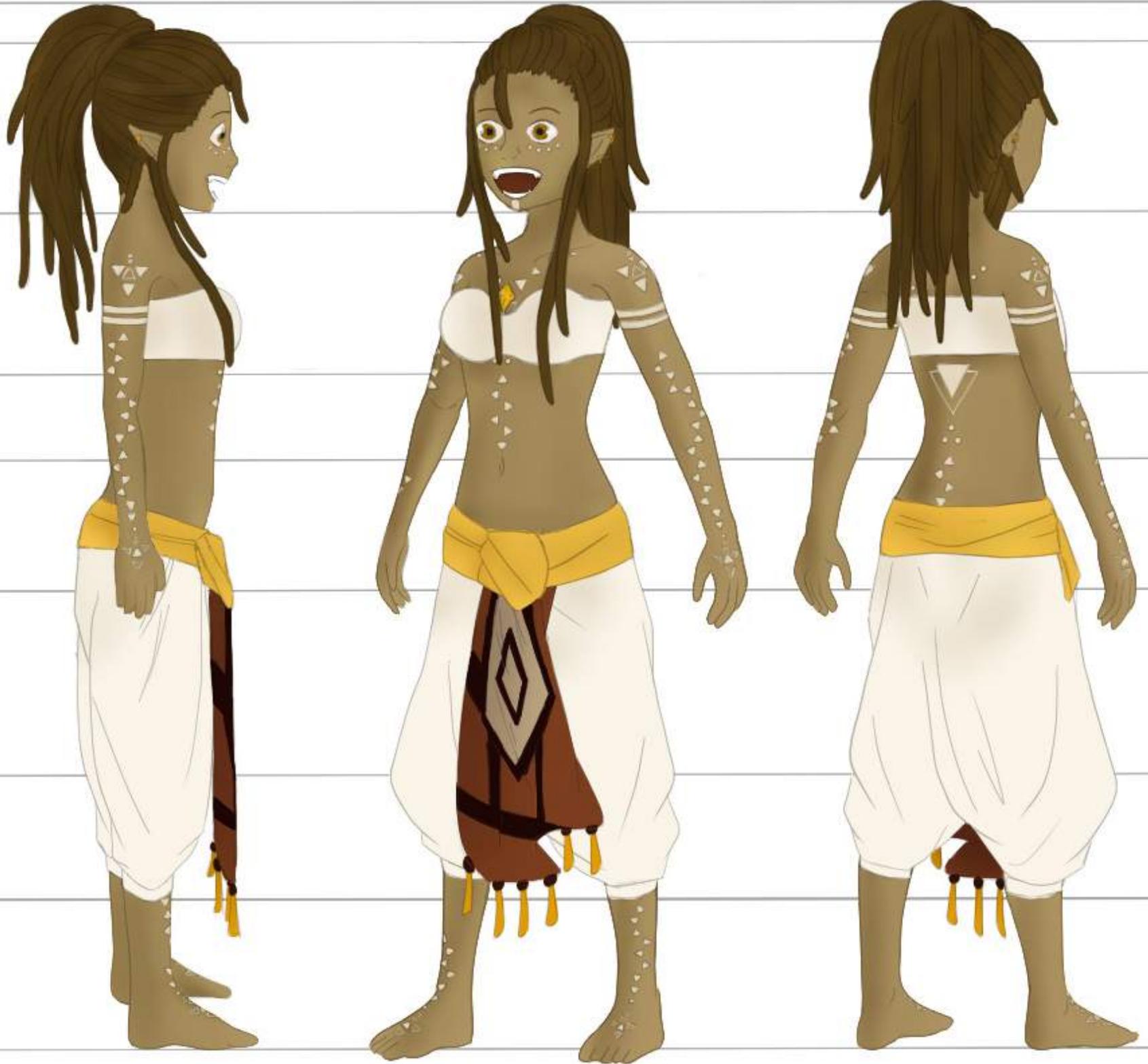
incrustada en el centro de su pecho. Sus piernas est3n cubiertas por un pantal3n ancho, del mismo tono de la banda del pecho, que le llega hasta las rodillas. El pantal3n est3 atado a su cintura con una tela amarilla, de la que cuelga otra tela, con estampados en marr3n y girdaldas amarillas en su borde inferior. Como todos los n3madas, suele utilizar varias joyas doradas. Estas piezas de bisuteria son muy sencillas sin piedras preciosas, aunque se les suelen incorporar a algunas de ellas los "trozos de etrellas" de sus propietarios. En el caso de Alhĭ, estas joyas son varios pendientes en los l3bulos y cartil3gos de sus puntiagudas orejas, propias de un elfo del desierto. Nunca la ver3s vestida con colores muy vivos y mucho menos con vestidos o faldas, pues no le permitir3an saltar y moverse con libertad. Cuando las noches se vuelven muy fr3as o aparecen las tormentas de arena, suele cubrirse con un chal ancho de color arena con capucha, que parece tener unas orejas cosidas, imitando a las orejas de los Ghyinoul, los esp3ritus del desierto.

Empu1a un palo de madera tallado del tronco de un Boabab, un 3rbol bajo y robusto con forma de monstruo, caracter3stico del desierto de Isha Kahle, y que le fue entregado por su abuelo antes de su partida. Este bast3n de Boabab es su principal arma, aunque tambi3n cuenta con un par de dagas, de mango dorado y hoja cruva, regalo familiar de su padre.



* Los Boabab, aunque difíciles de encontrar, tienen un tronco muy duro, para resistir las tormentas y animales que lo ataquen, y unas raíces extrmadamente lárugas, que se unden en las profundidades de la arena hasta los recursos de agua que hay bajo el desierto. Por ello los Boabab sirven, para encontrar las fuentes de agua y cavar pozos, pues bajo ellos siempre hay agua.











THINKING



EUPHORIA



JOY



SURPRISE



SADNESS



NAUGHTY



WORRY



ANGER



CONFUSION



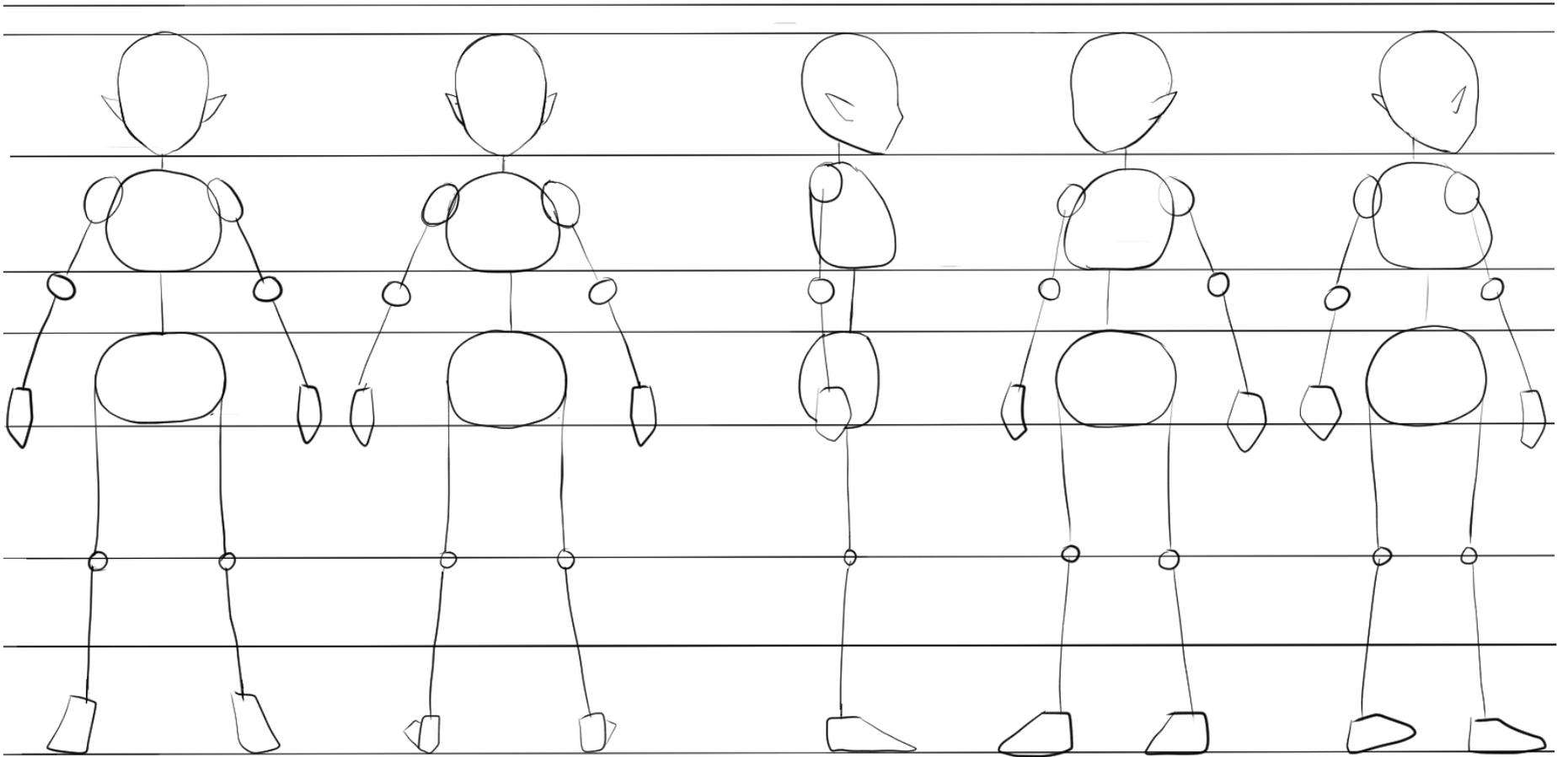
FEAR



DISGUST



SHAME





Normal



A



E,I



O



U



C,D,G,K,N,R,S,TH,
Y,Z



W,Q



M,B,P



L



F,V



RHUKU

- **Nombre:** Rhuku
- **Genero:** No definido
- **Raza:** Ghyinoul, espíritu del desierto

Rhuku es un Ghyinoul, un espíritu del desierto con apariencia de zorro. Es una criatura sutil y sigilosa y como aún es un cachorro es bastante pequeño, de forma que suele ir en el hombro o sobre la cabeza de Alhī. Su pelaje es de un color un poco más claro que la arena y brilla con el reflejo del sol. Tiene unas orejas largas y puntiagudas y una cola majestuosa que agita siempre que está contento y feliz. Sus grandes ojos color azabache parcen esconder los secretos del mundo.

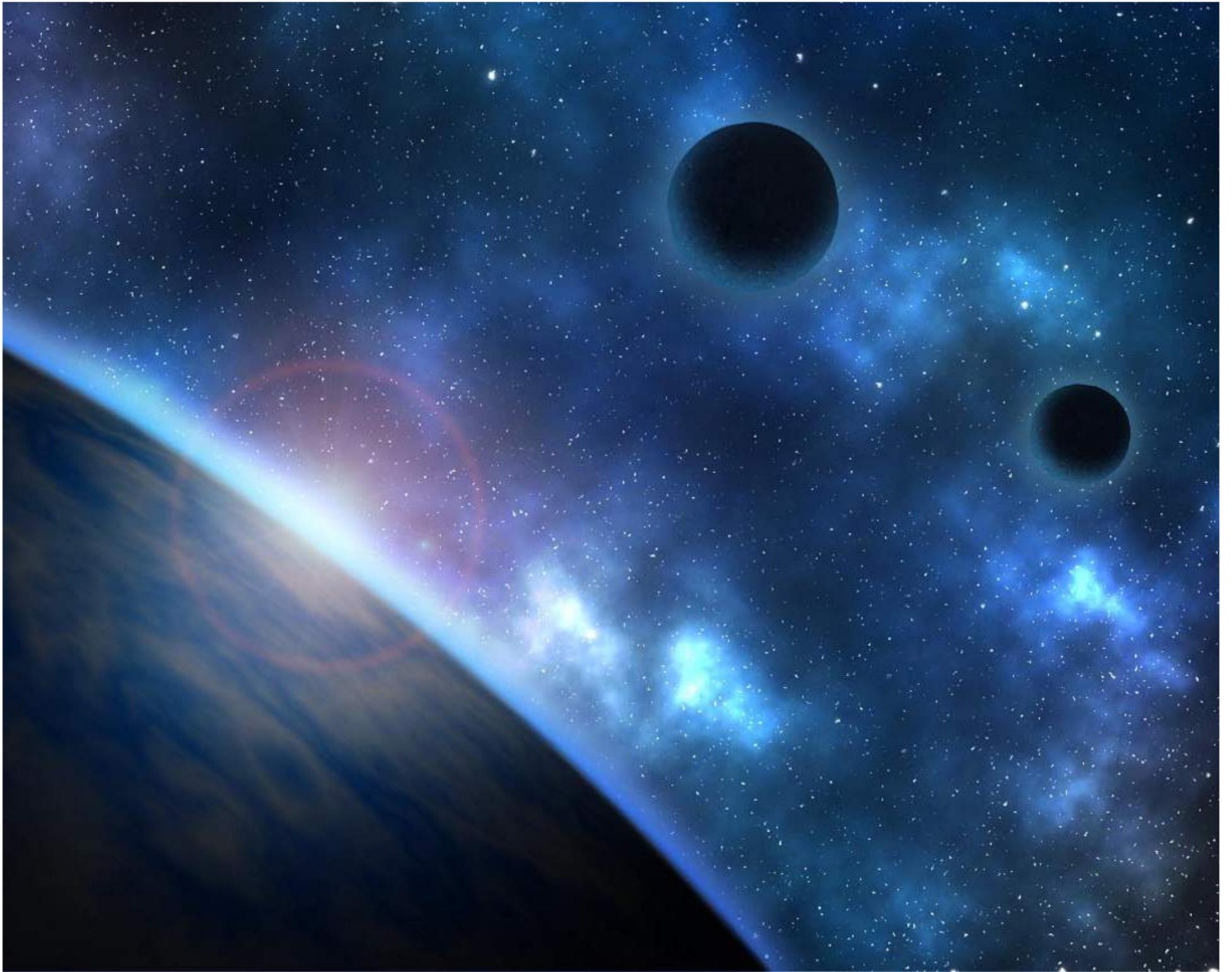
Al asemejarse a un animal, no se comunica con el idioma de los Shandrianos, sino con gestos y miradas, aunque entiende perfectamente lo que le dicen. Sin embargo, suele actuar de forma pasiva con otros mortales, dada su naturaleza de Ghyinoul. En los momentos en los que se enfada, siente peligro o está inquieto se le eriza el pelo y gruñe como lo haría un gato. Cuando crecen, los Ghyinoul aumentan considerablemente su tamaño y pelaje, asemejándose más a leones.

En general los Ghyinoul no suelen ser agresivos, aunque no dudan en defender a sus protegidos, aquellas personas a las que han sido enviados a guiar. El Ghyinoul siempre ha sido el espíritu de compañía de los Djinns del

- **Ocupación:** Se dice que los Ghyinoul son enviados por Al-Djin para guiar a la gente con gran vínculo espiritual con las deidades.

desierto y los acompañaron hasta su desaparición. Estas criaturas adoran la libertad, voluntad de su Dios, al cual siguen ciegamente, y tienen un gran sentido del deber.

Rhuku es especialmente cariñoso y amable, sobre todo con Alhī, a la que adora casi tanto como a su dios, y con la que tiene un gran vínculo de amistad. Cuando a ésta le pasa algo, hace lo imposible por ayudar a su mejor amiga y compañera y si no es capaz de protegerla o de advertirle a tiempo, se preocupa y entristece, aunque no suele fallar en su misión. Pase lo que pase y sea cual sea la situación, Rhuku siempre se niega a abandonar a Alhī. A pesar de su tamaño, no duda en atacar para defenderla, aunque por el momento, su fuerza bruta es escasa, propia de un cachorro. Aún así es ágil, veloz y sumamente inteligente, por lo que emplea todas las ventajas a su favor para ganar. También tiene los sentidos muy agudos y detecta fácilmente el peligro, aunque normalmente es tranquilo y se limita a seguir a Alhī. Además, puede comunicarse con otras criaturas, pese a que muchas de ellas suelen ser hostiles. Comparte con Alhī la adicción a cosas dulces, por lo que suelen tomar juntos las galletas de ella.



LOS DIOSES Y LA CREACIÓN

La historia de Shandria comienza con Solohmon Yehov Illahe, que es el núcleo de la energía y el poder de la creación, una criatura eterna e insondable. La estructura del universo creado por Solohmon es la misma que la nuestra. No obstante, en este Cosmos intervienen también tres planos existenciales: el plano interior o plano material, el plano etéreo o limbo, y el plano exterior o plano astral, que coexisten simultáneamente. La Energía, a la que se le puede dar forma y se describe como magia, puede trasciender los planos. El plano interior es el plano donde habitan los mortales y es el más fácil de entender, ya que se comporta de la misma manera que nuestro universo. El plano etéreo es la frontera entre el plano astral y el plano material, de modo que permite el viaje entre los distintos planos y lugares del universo. No obstante se requiere una cantidad desmesurable de energía para traspasar las capas de los planos. Por último, el plano astral, es en el que habitan los Dioses.

Solohmon creó Shandria, invistiendo al planeta con su energía y entregando parte de su poder a siete de sus hijos, que fueron nombrados protectores de Sahndria. Según la leyenda, Umiel creó el mar, les dio a los mortales la capacidad de manipular la energía del agua y levantó las islas del sureste, conocidas como las Islas Keeika. Zaliael, creó y esculpió la tierra, les dio a los mortales la capacidad de manipular la energía de ésta y

construyó un reino en el centro oeste del continente. Amronel creó el fuego y los volcanes. Les dio a los mortales la capacidad de manipular el fuego y creó el Dominio Gar'an. Skäadiel creó el frío y el invierno, les dio a los mortales la capacidad de manipular la energía del hielo y formó las tierras del norte, Zephjör. Al-Djinel creó el calor. Trituró la tierra del sur dando forma al desierto de Isha'Kahle, también conocido como el Territorio Ishal, y a los mortales les dio la capacidad de manipular la energía de la arena. Baalgrothiel creó las nubes y la tormenta y les dio a los mortales la capacidad de manipular la energía del rayo. Creó Viharök, las tierras de la tormenta al noreste, más conocidas como Örg. Vaiuel se ocupó de habitar Sandria, creando una diversa vegetación y diferentes formas de vida y razas. Les dio a los mortales la capacidad de manipular la energía del aire y creó las montañas y la gran cordillera en el centro del mundo, conocida como los montes Shinon. Una vez que finalizaron su creación, volvieron a sus reinos en el plano exterior, no sin antes dejar tras de sí a sus guardianes, los siete Djinnns. A cada Djinn le concedieron parte de su poder, catalizado a través de una gema, para que guardara y protegiera el equilibrio en la tierra y a sus creaciones en su nombre.

- SHANDRIA -





EL MUNDO

LAS REGIONES

En Shandria existen siete diferentes regiones:

Al norte están las **tierras de Zephjör**, el lugar más frío del mundo. Sus frías temperaturas durante todo el año, generan un suelo permanentemente helado con una capa de nieve que cubre tanto el suelo como los montes y al que acompañan vientos muy fuertes. Debido sus fuertes vientos, la vegetación es de estructura sencilla y mayormente baja. El suelo se cubre de musgo, líquenes y similares, con algunas zonas pantanosas y flores invernales. Los animales se han adaptado al frío, generando capas de grasa debajo de la piel, un pelaje tupido, pelo corto y patas y orejas pequeñas. Además, es frecuente que muchos animales tengan pelaje blanco para mimetizarse con la nieve o hielo del suelo.

En el noroeste, se encuentra **Viharök**, una región costera. Se trata de una región rodeada por el océano, que se caracteriza por tener importantes lluvias a lo largo de todo el año. Esto genera ríos caudalosos, cuyos niveles de agua se mantienen a lo largo del año. Además, a causa de los altos niveles de humedad, se suelen originar importantes nieblas. Gracias a las temperaturas suaves y a las regulares e intensas lluvias, la vegetación en estas zonas es abundante y variada, por lo que a menudo se desarrollan bosques y grandes pastos.

Cabe mencionar, que Viharök pertenecía al continente principal, pero cuando concluyó la Guerra Ancestral este territorio se separó del continente y los Dioses impusieron sobre el la "Maldición de la tormenta", creando una gran nube de tormenta, que envolvió todo el nuevo continente. Por lo que en la actualidad, todo el clima se ha visto afectado por una tormenta interminable.



En el centro oeste, se encuentra el **Reino de Ilya**. Es la única región que presenta las cuatro estaciones. En cada una de ellas tanto la temperatura como las precipitaciones cambian, por ejemplo, la temperatura en verano es mucho más alta que en invierno y también las precipitaciones en invierno son abundantes y en verano escasas. Además, en invierno se suelen producir grandes heladas y nevadas. Los bosques son de hoja caduca y destacan especies de árboles bien adaptadas a los cambios de temperatura y precipitaciones que se producen entre estación y estación. Los animales que habitan en estas zonas deben adaptarse a estos cambios climáticos tan marcados, que se dan entre las diferentes estaciones, por lo que hay algunos que hibernan o aves migratorias.

Al sur del reino de Ilya, está el **bosque de Xaya**, que cuenta con abundantes y regulares precipitaciones, lo que ha generado un gran bosque frondoso. Gracias a las constantes lluvias, el paisaje está siempre verde y los ríos son muy caudalosos. Pero la evaporación es tan intensa que enseguida que las temperaturas bajan caen lluvias torrenciales que se llevan consigo tierra hasta los ríos. Aquí se concentra la mayor biodiversidad del mundo. Tanto la flora como la fauna es muy variada, con selvas y bosques prácticamente impenetrables, de varios pisos en los que en todos hay plantas, incluso en las ramas de los árboles donde apenas pueden llegar los rayos solares. Los animales suelen ser más bien pequeños, ya que así pueden moverse con más agilidad y pasar desapercibidos, aunque también hay algunos mamíferos y reptiles más grandes.



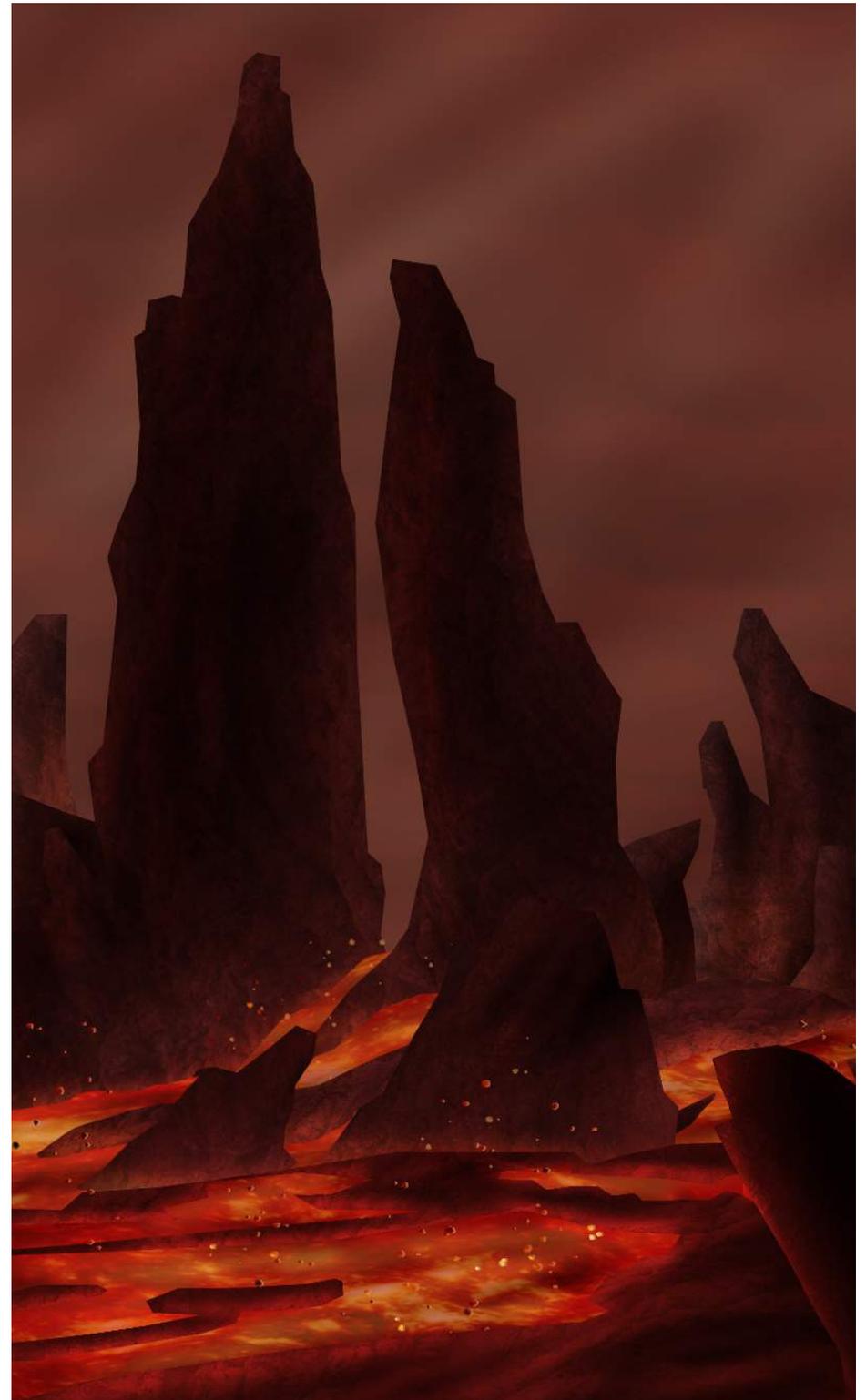
◀ **Tierras de Zephjör**

Bosque de Xaya ▶

Shinnon es una región montañosa situada en plena cordillera. No suele haber muchas precipitaciones, únicamente llueve durante la primavera y el verano, y nieva en otoño e invierno. Aunque parezca increíble, hay muchos animales y plantas. Las diferentes altitudes hacen que en cada altitud se vean un tipo determinado plantas que pueblan las laderas de las montañas, como plantas mas pequeñas y matorrales en las zonas altas o arboles como robles, castaños o pinos en las zonas mas bajas. Animales no hay tantos, pero si algunos anfibios y reptiles, así como aves, roedores y algunos mamíferos de tamaño mediano.

En el centro oeste, esta el **territorio Gar´an**. Es una región más elevada con una gran exposición a los rayos del sol y a toda la región la cubre una niebla volcánica, que puede volverse muy peligrosa dada su contaminación por los gases de los volcanes, que se mezcla con la humedad del aire y la luz solar. En condiciones extremas, cuando los volcanes están activos y los vientos arrastran las cenizas, la niebla volcánica puede ser dañina para las plantas, los animales y las personas. En esta zona predomina una flora seca, de arbustos y matorrales ahogados por los gases volcánicos, aunque se pueden encontrar árboles más grandes de hoja caduca en las zonas más húmedas y alejadas de estos, aunque muchos han sido abrasados por el fuego. En cuanto a la fauna, predominan los reptiles, aunque también se encuentran algunos mamíferos adaptados al calor y los gases.

Territorio Gar´an ►



Al sur este del mundo están las **Islas Keeika**. En estas islas puedes encontrar desde bosques tropicales, hasta playas soleadas con plantas, animales y climas únicos. Gran parte de la lluvia cae en las montañas y en los valles creando un entorno tropical, verde y fértil. El agua en la costa es usualmente agradable en todas las playas, aunque cuando hay tormentas, éstas dirigen grandes olas hacia las islas y se pueden generar corrientes fuertes. La flora y vegetación es hermosa y espectacular, así como la fauna, que es rica y variada. Hay desde mamíferos grandes y pequeños, reptiles anfibios y muchas variedades y especies de peces.

Al suroeste se encuentra el **desierto de Isha'Kahle**, donde habitan los Ishalí. Raramente llueve en alguna zona y el aire es muy seco, con un sol intenso y pocas nubes. Los días son muy calurosos mientras que las noches pueden ser muy frías. Las montañas que rodean el desierto propician este clima, ya que bloquean los vientos húmedos y refuerzan la sequedad. La flora es escasa y muy dispersa en esta zona, debido a la escasez de precipitaciones, que alcanza solo para mantener pastos cortos y arbustos. No obstante se pueden encontrar arbustos aislados, plantas espinosas y matorrales. De todas maneras existen especies que se adaptan a estas condiciones climáticas extremas. También encontramos algunos oasis, que son los pocos lugares en el desierto en los que se encuentra agua y vegetación. Cerca de los oasis se encuentran otras especies como la palmera. La fauna también resulta ser escasa y poco variada. Destacan los reptiles y los insectos, aves rapaces y algunos mamíferos como camellos, zorros, etc.

Islas Keeika ►



ZAHKARA, LA CIUDAD PERDIDA

Hace mucho, mucho tiempo, existía una gran ciudad que se elevaba sobre un enorme agujero en medio del desierto de Isha'kaleh. Del gran agujero emergían cataratas que hacían subir el agua de lo más profundo de la tierra para abastecer la ciudad. Era el mayor oasis que jamás se haya conocido. A aquella ciudad se le conocía con el nombre de Zakahra y se convirtió en la capital del desierto. Allí convivían una gran variedad de razas de todo tipo en paz y armonía. Los niños corrían por las calles llenas de puestos en los que se vendían una gran variedad de alimentos, deliciosa fruta y artilugios increíbles de todo tipo. La gente que habitaba la ciudad procedía de los lugares más recónditos, por lo que confluían un sin fin de culturas distintas. La arquitectura de la ciudad, aunque sencilla, era hermosa de contemplar y en el ambiente fluía una gran magia que alimentaba el lugar y lo hacía flotar en medio del desierto.

Cuenta la leyenda que el espíritu del desierto, en su deseo de velar por todas las criaturas que habitaban en él, le otorgó parte de su poder a un joven niño, haciéndolo poseedor de una gran magia y convirtiéndolo así en el guardián del desierto. El joven niño se convirtió en un Djinn, un ser con una conexión especial con el mundo y sus deidades, y que con el poder de Al-Djin se convirtió en el primer "hijo de la arena". El primer guardián del desierto usó la gran magia para levantar la ciudad de las profundidades

de la arena, para hacer que el agua ascendiera hasta la ciudad y convertirla en un lugar fértil en el que cultivar y plantar todo tipo de alimentos en medio del árido desierto. La magia del guardián protegía de las bestias y peligrosas criaturas la ciudad, que ante su inmenso poder no se acercaban a ella, y se decía que ese poder llegaba a tanto, que podía percibir la magnitud de las tormentas de arena y prevenirlas. Cuando la vida del primer guardián comenzó a llegar a su fin, se reencarnó en otro niño al que los sabios de la ciudad reconocieron y ayudaron a completar su destino como el segundo guardián el desierto y el segundo Djinn de arena jamás conocido. Este ciclo de reencarnación continuó por muchos siglos, permitiendo que la gran magia otorgada por Al-Djin ayude a los habitantes del desierto. Pero, después de muchas generaciones, la vida del último guardián llegó a su fin, y, por alguna razón, éste nunca se reencarnó. Los sabios de la ciudad buscaron a su sucesor hasta los confines del desierto, pero nunca lo encontraron. Y cuando la magia que emanaba el cuerpo del último guardián se consumió, la tierra dejó de ser fértil, el agua dejó de llegar a la ciudad, las tormentas comenzaron a desgastarla y, un día, toda la ciudad comenzó a temblar y se volvió a undir en las profundidades del desierto, obligando a sus habitantes a convertirse en nómadas.

Pero, los Ishali aún tienen fe en Al-Djinn y creen que, algún día, su guardián regresará y restaurará Zahkara.



LA MAGIA

En Shandria el uso de la magia está generalizado. La energía permite a los mortales la capacidad de manipular los elementos de los dioses y éstos son empleados en la vida cotidiana. Hay siete etapas que permiten mejorar el control de esta energía: dos de absorción, dos de forma, dos de potenciación y una de equilibrio. El control de la energía se basa en los siete elementos principales del mundo, cada cual asociado a una región y vinculado al dios que se venera en esa zona: Zephjör el hielo, Viharök el rayo, Isha' Kahle la arena, las montañas de Shinon el aire, el Reino de Ilya la tierra, Gar'an el fuego y las islas Keeika el agua.

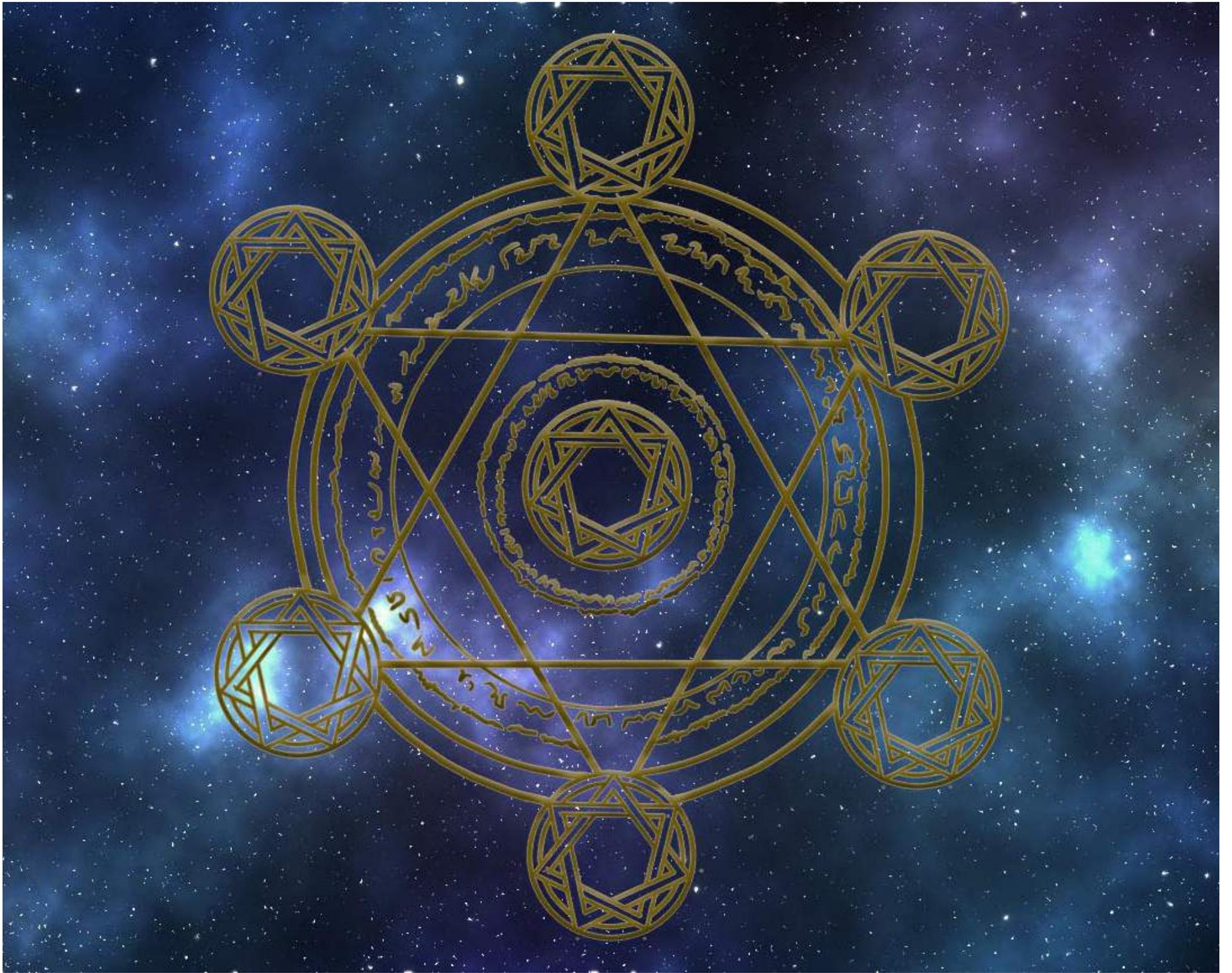
La energía, la fuente de la magia, existe naturalmente fluyendo en el ambiente y dentro de todos. Así pues, todas las personas nacen con la capacidad de manipular la energía de todos los elementos, pero dependiendo de su capacidad, la podrán manipular con eficacia o no. Debido a esto, es de conocimiento común, que todos pueden usar magia hasta cierto punto. Además, esta manipulación hace uso de la energía interna en el cuerpo de cada persona, basándose en su flujo a través del cuerpo para manipularla, pero esta energía interna es también la fuerza vital de todos los seres. Por lo tanto, un uso de toda la energía interna, podría causar un agotamiento severo e incluso la muerte.

La cantidad de energía que posee una persona tiene una gran importancia, porque la fuerza fundamental de una persona se mide a través de ésta. Cuando una persona posee una gran cantidad de energía interior, cualquier tarea que implique el uso de magia será más fácil. Además, aquellos que la poseen en gran cantidad tienen más posibilidades

de hacer manipulaciones de elementos de alto nivel. Aprender a controlar la energía interna es la primera y más importante lección en la manipulación de energía. No solo porque su uso incorrecto puede desencadenar un final fatídico, sino porque es la base de la fuerza de cada persona. Incluso si alguien posee una gran cantidad de energía interior será débil si no sabe controlarla, pues no podrá llevar a cabo las manipulaciones más sencillas.

Vinculado a la magia y la energía se encuentran las gemas. Éstas poseen la característica de almacenar y potenciar la energía de las personas. Cuando se usa la energía guardada en una gema, ésta tiende a brillar con intensidad. No todas las personas pueden almacenar energía en una gema. En cierto sentido, se puede decir que las gemas escogen a sus portadores, aunque existen una gran variedad de ellas y es probable que se acabe encontrando una adecuada. Hay que mencionar, que la energía que se almacena en una gema depende de la propia capacidad de controlar la energía del mundo. Cuanto más control, más se podrá almacenar, extraer o potenciar a través de ella.

Existen dos tipos distintos de gemas: Las gemas de poder y los trozos de estrella. Los trozos de estrella son, en si, fragmentos de las gemas de poder, divididos en trozos pequeños y esparcidos por el mundo. Estos trozos de estrella se suelen anclar a collares, anillos, pulseras o alguna prenda de ropa o herramienta, que el portador suele llevar siempre encima. Por otro lado, las gemas de poder son características únicamente de los Djinn, concedidas por los Dioses cuando los eligen. Al no estar fragmentadas, cuentan con toda su capacidad original y permiten un uso mucho mayor que sus fragmentos.



TEMAS

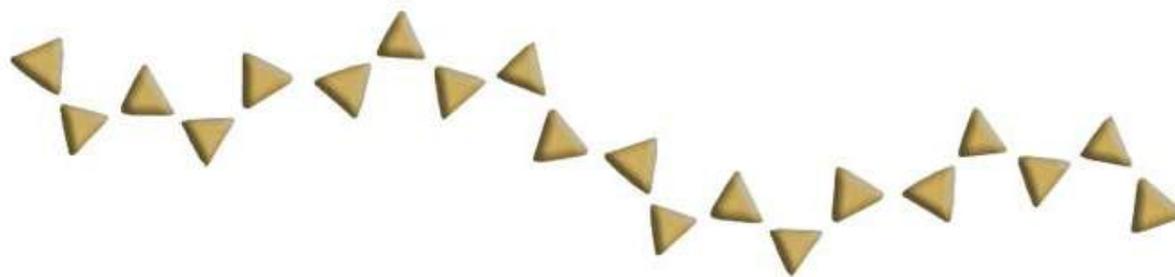
El tema principal de la serie es el desarrollo emocional de Ahli y su paso a la madurez. Ahli emprende un viaje alrededor del mundo para encontrar una ciudad perdida. Pero, en el proceso, se enterará de que es un Djinn y del enorme poder que posee, así como la responsabilidad que eso conlleva. Esto la colocará en una encrucijada entre su espíritu infantil, sus principios y el deber de su rol en el mundo. Su espíritu infantil la llevará a rechazar una responsabilidad tan grande, pero su sentido del deber y de ayudar a los demás le hará verse dividida y confundida. Al viajar por el mundo y familiarizarse con las personas y situaciones políticas del resto de regiones se verá forzada a madurar y aceptar su destino.

Los subtemas que lo acompañan servirán de apoyo para que Ahli complete su camino a la madurez: la búsqueda de libertad, la amistad, la familia y el manejo de las emociones como la alegría, la frustración, el miedo, la vergüenza, la tristeza y la rabia.

Otro subtema que encontraremos será la pobreza, la segregación de clases, la explotación de personas en situaciones vulnerables, la esclavitud y la guerra como símbolo de miseria. Además, debido a su vida en algunos de estos ambientes, Shunab deberá encontrar su lugar en el mundo, superando su rabia, desconfianza y visión negativa de las cosas.

Por otro lado, hay un subtema relacionado con el ocultismo, la segregación y persecución ideológica o, en el mejor de los casos, reeducación, el cual se puede ver en torno al pueblo de Shinnon, donde encontramos a Zed. Éste enfatizará los temas relacionados con la ideología, la fe y las creencias.

El aprendizaje en base a los mayores y los que han venido antes es otro de los temas que se encontrarán, por ejemplo viendo como Ahli sigue y aprende de los pasos de su abuelo, el cual toma como modelo y en el que, llegado a cierto punto, podrá verse reflejada a si misma.



TRAMAS



La trama principal de la serie es el viaje de Alhī para darle un hogar seguro a su pueblo. Para ello, deberá encontrar pistas sobre la ciudad perdida de Zahkara y, más adelante, enfrentarse a Aketh para impedir la destrucción del mundo.

En cuanto a las subtramas, la que más importancia adquiere es el dominio de la energía y los poderes de Djinn, para derrotar al dios de la destrucción Aketh, un ser aparentemente inmortal.

Por otro lado, los personajes deberán lidiar con las trifulcas, robos, pobreza, ect. como los de la ciudad de Barkab dónde Alhī conoce a Shunab.

La creciente esclavitud es otra de las subtramas. Por un lado, la esclavitud de los Ishali por parte de los Gar'ńianos, por influencia del imperio Elohxiano, y la esclavitud del propio imperio a aquellos que se le oponen,

obligandolos a combatir en el Coliseo, para diversión de sus propietarios, o siendo usados como escudos humanos en las guerras.

Además, se tratará el conflicto que tiene lugar en las montañas Shinon, dado que los Vaiari son perseguidos y despreciados por los Shinari, y deben ocultar su ideología, fiel a las enseñanzas del dios Vaiu, en contra de lo impuesto por los Shinari, que han rechazado estas creencias y las han adaptado para hacer frente a los conflictos y la guerra.

Otra subtrama importante abarca la expansión del imperio elohxiano a manos de Aketh, el cual arrastra a las demás naciones a una violenta guerra para mantener su identidad e independencia.

Por último, Alhī parte con la intención de encontrar a su abuelo, que en su día emprendió el mismo viaje que ella, y sigue sus pasos para completar su objetivo.

GUIÓN - PLANIFICACIÓN GENERAL DEL LA NARRATIVA

Para este proyecto se ha decidido emplear un esquema narrativo clásico con introducción - nudo - desenlace, a cuya fórmula se han añadido las *12 Etapas del Viaje del Héroe*, resultando de la siguiente forma:

INTRODUCCIÓN

1. Presentación del mundo: Se presenta al personaje principal Alhī, su entorno y su rutina cuidando a sus hermanos y protegiéndolos de los peligros del desierto.

2. La llamada a la aventura: Alhī tiene el objetivo de encontrar Zahkara para dar seguridad a su pueblo. La abuela de Alhī ejerce de heraldo que anima a su nieta a dejar la seguridad de la tribu y buscar Zahkara para lograr un futuro mejor.

3. Cruce del primer umbral: Alhī se adentra en el desierto y se dirige hacia el norte siguiendo las pistas de su abuelo. Contraste entre la amabilidad de los nómadas y la pobreza en las ciudades de la periferia del desierto: pobreza, robos, hambre, trifulcas / También contraste en la montaña: el pueblo de Zed se ve obligado a ocultarse por sus ideales.

NUDO

4. Pruebas, aliados y enemigos: Alhī debe superar diversas pruebas con las que inicia una lenta transformación.

Todavía no ha aprendido las reglas del mundo y todo le resulta desconocido. El mundo no es un lugar maravilloso como pensaba, ni en el resto del mundo están mucho mejor que en el desierto, como en Barkab, donde conoce a Shunab, que la acompañará desde entonces.

5. Encuentro con el mentor: Alhī es aún muy inexperta y no está preparada para enfrentarse a los duros retos que se avecinan. Es entonces cuando conoce a Zed, un Vaiari que se mantiene oculto siguiendo las profecías de su Dios de preservar la paz y que son repudiados por los Shinari, que quieren hacer la guerra contra el imperio. Zed reconoce la gema de poder de Alhī y la conduce al antiguo templo, donde visiona la figura del Shin'da, el antiguo Djinn del desierto.

6. Rechazo de la llamada: Alhī no cree que tenga un destino tan grande y rechaza el hecho de ser un Djinn. Aún así se muestra dispuesta a ir a la capital del Imperio para intentar poner fin a la guerra, por la conquista de la cordillera Shinon, de manera pacífica. Zed decide acompañarlos para instruir a Alhī en su entrenamiento para dominar su capacidad como Djinn.

7. Acercamiento a la caverna más profunda: La dificultad de los obstáculos va en aumento una vez el grupo llega a la capital, *Bethel*. Alhī forma nuevas

creencias con la experiencia que va adquiriendo en la desastrosa capital, llena de esclavos, y con la experiencia del Coliseo y se prepara para la batalla. Se ponen en marcha hacia la fortaleza de Aketh, el cual se da cuenta de qué es Alhī y decide eliminarla sin demora. Shunab, Alhī y Zed se dirigen hacia los bosques de Xaya en busca de información sobre Zahkara.

Una vez en los bosques de Xaya Alhī encuentra a su abuelo Baba Shai. Alhī accede al templo del bosque, que al contrario que el de Shinon se encuentra en perfecto estado. Shin´da se aparece nuevamente en forma de visión regalándole a Alhī, como su reencarnación, recuerdos de su vida pasada y una pista clave para encontrar Zahkara. Alhī prosigue su entrenamiento, no obstante, el ejercito de Aketh se acerca a la frontera con Shinon.

8. El calvario: Alhī rechaza su entrenamiento y se dirige a la frontera para ayudar a los Shinari y Vaiari que se encuentran en una cruenta lucha. Aketh emplea como escudos humanos muchos de los esclavos de la ciudad. A demás se presenta él mismo para acabar con Alhī.

La batalla resulta fatídica, Alhī ve a sus compañeros gravemente heridos, la crueldad del campo de batalla y su falta de planificación. Alhī está a punto de caer en las manos de Aketh cuando Baba Sahi aparece para salvarla, sacrificándose muy al pesar de su nieta, que es arrastrada por su amigos fuera de la batalla y de vuelta al bosque.

10. El camino de vuelta: Alhī se dirige de vuelta a casa, habiendo sufrido una pérdida muy grande y con su energía bloqueada. Abandona su misión como Djinn y huye de vuelta al desierto. Se reencuentra con su familia, que la ayuda en su desesperación.

9. La recompensa: Con ayuda de su abuela Baba, Alhī entiende las palabras de su abuelo y las relaciona con los recuerdos de Shin´da, encontrando y restaurando Zahkara y poniéndose en contacto con Al-Djin. Sin embargo, es un triunfo efímero, y tras disfrutar durante un rato de su victoria debe volver a enfrentar al ejercito de Aketh que se acerca hacia el desierto de Isah´Kalehe.

DESENLACE

11. Resurrección del héroe: Llega la batalla final, donde Alhī tendrá que probar que ha consolidado todo lo aprendido hasta el momento.

Este es el clímax de la historia, dónde se produce el encuentro definitivo y más peligroso con Aketh. Además, es un momento de catarsis en el que Alhī vence definitivamente sus defectos y sus miedos, sufriendo una transformación definitiva.

12. Regreso con el elixir: Alhī vuelve con su tribu, dirigiéndolos hacia Zahkara y llevando consigo la experiencia del viaje.





ALICIA SANCHO

Modeladora 3D y artista digital con experiencia profesional creando imágenes y modelos 3D para divulgación y entretenimiento.

Mi objetivo es crear historias atractivas en forma de animaciones como una forma de dar vida a los sentimientos y los deseos.

Mi entrenamiento y pasión por las artes me permite producir una gran variedad de historias, personajes y mundos. Me encanta trabajar en un ambiente en equipo y proyectos creativos que involucran todo tipo de animación, modelado 3D, innovación y arte digital.

Si quieres ver algunos de mis trabajos, puedes consultarlos en mi sitio web o contactarme.

sandlandstudios.com
aly.sari2.5@gmail.com

