

Creación de Guía de viaje
de un
mundo fantástico

Autora: Sara Fernández Bonilla
Tutora: Laura Mesa Lima

Trabajo Fin de Grado
Grado Bellas Artes,
Itinerario Ilustración y animación.
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna ULL
Curso 2021/2022

Agradecimientos:

A Aaron Medina y Nadine Suarez por su ayuda y apoyo

RESUMEN

Este proyecto consiste en el desarrollo de una guía de viaje a un mundo ficticio de tono fantástico, en el que se expone todo lo aprendido a lo largo de la carrera así como de manera personal. El trabajo parte de las guías de viajes como una manera de generar una nueva gramática que muestre una presentación de libro de *concept art*. Esta guía pretende mostrar un país formado y visitable aunque este lugar no sea real. De esta manera podemos explorar dicho lugar a través de las ilustraciones que han sido creadas para descripción visual de este sitio imaginario.

PALABRAS CLAVE

Guía de viaje, guía ilustrada, mundo, fantasía, libro de arte concepto, solar punk, utopía.

ABSTRACT

This project involves the development of a travel guide to a fictional fantasy world, in which everything that has been learnt throughout this degree as well as my own personal development is displayed. The central idea behind the project is to reimagine the travel guide in the form of a concept art book. This guide aims to show a well-formed and habitable world even if this place is not real. As a result, we are able to explore the world through the illustrations that have been created for the visual description of this imaginary world.

KEYWORDS

Travel Guide, illustrated guide, worlds, Fantasy, concept artbook, solar punk, utopia.

ÍNDICE

1. Introducción	6	5. Desarrollo	33
2. Objetivos	7	6. Propuesta Creativa	37
3. Metodología	8	7. Conclusión	89
4. Marco teórico	9	8. Bibliografía y webgrafía	90
4.1 Guía de viaje	10	9. Anexo	92
4.2 ¿Qué es el mundo?	13		
4.3 Worldbuilding	18		
4.3.1 Solipsismo	21		
4.3.2 Solar Punk	22		
4.4 Referentes	23		
4.5 Antecedentes	30		

En la actualidad, desde hace años, el turismo se ha convertido en parte de nuestra vida diaria. Por un lado somos agentes activos, poniéndonos en el papel de turista, por otro convivimos con dichos visitantes que viajan los lugares donde habitamos, ya sean diseñadas para el turismo o no. Dado que el sector turístico es una parte importante de nuestra economía y nuestra sociedad, se han creado varias maneras de fomentarlo: desde la edición y publicación de guías de viaje, como manera clásica, publicidades de los lugares, postales o incluso videoblogs de gente que viaja y cuenta su experiencia a los espectadores. Pero, por otro lado, también hay un fuerte desarrollo de nuevas formas de viaje para disfrutar del lugar de vacaciones, más centradas en buscar un público selecto para generar en los viajeros una experiencia de mayor calidad en vez de buscar únicamente la cantidad. Es por ello que se potencia un turismo sostenible en el que la persona visitante pueda disfrutar de lo que el lugar de visita puede ofrecer.

Con este proyecto, partiendo de la base de que se trata de un mundo ficticio y de carácter imaginario, se plantea crear una guía turística que muestre otras visiones del turismo desde una perspectiva artística mediante el uso de la ilustración.

Este trabajo se ha basado en un compendio de ideas sueltas y documentales del planeta Tierra, una serie de imágenes y lo aprendido en la carrera. He decidido plasmar en una serie de ilustraciones de un lugar propio fantástico, haciendo alusiones a otros artistas y obras que han creado grandes universos de fantasía donde narran historias que atrapan al espectador. Esta idea se basa en los juegos de rol de los que sale la idea de crear la historia de un personaje para darle más realismo se va creando su biografía a partir de un lugar físico y su cultura. Partiendo de este punto surgen más preguntas acerca de cómo sería dicho espacio y cómo se vería este. Este proyecto se centra en el desarrollo de una serie de ilustraciones con la que se plantea crear un acercamiento al espectador mediante un formato de guía turística, ya que este es capaz de lograr una mayor cercanía el espectador a base de imágenes simples, y pequeños detalles.

En esta memoria se verá reflejada la metodología que se ha usado a la hora de crear este proyecto, además de los objetivos a conseguir y toda la investigación que ha sido necesaria para la realización del propio trabajo final (*Naquia, Guía de viaje*).

2. OBJETIVOS

Específicos:

- Poder crear un mundo estructuralmente coherente en el que se posibilite desarrollar historias o tramas posteriores.
- Crear un estudio en profundidad de fondos, y concept art.
- Gestionar mis límites y fortalezas en el campo artístico digital y analógico.
- Explorar nuevas maneras de crear imágenes realistas de conceptos e ideas sueltas.
- Generar una guía de viaje de un mundo de fantasía.

Generales:

- Ser capaz de desarrollar una obra ilustrada a partir de una narrativa propia.
- Mejorar la calidad del dibujo en el proceso.
- Poder llevar a cabo un proyecto de largo término.
- Ahondar en el desarrollo gráfico mediante el uso de herramientas digitales.
- Generar una disciplina de trabajo en el ámbito artístico.

La metodología se estructura en dos fases; por un lado se establece un marco general de lo que entendemos como mundo, las claves que ha de tener para poder generar uno literariamente, que nos permite formatearlo al estilo de guía de viaje. Esta investigación ha sido realizada a partir de libros y documentos sobre diversas culturas y variedades de hábitats naturales, los cuales se ven reflejados en la bibliografía. Toda esta teoría se emplea para generar una guía turística de mundo fantástico, ahondando en todos los aspectos que esta guía turística conlleva para una mayor comprensión del proyecto, además de cumplir los objetivos que se han propuesto. Para esto se han estudiado los elementos necesarios para generar un mundo ficticio mediante una recopilación de datos y curiosidades de culturas y ciudades reales, con el objetivo de tener un referente para poder realizar el mundo ficticio sobre el que se va a trabajar, así como la composición y creación de guías de viaje.

Y por otro lado en el apartado práctico la metodología llevada a cabo ha sido mediante el uso de un formato digital, creando las ilustraciones desde programas especializados, cuyo proceso es explicado en el apartado de desarrollo (página 33).

Este proyecto parte de la idea de creación de un mundo fantástico en el que se puede reflejar un desarrollo visual del imaginario colectivo (desde los elementos fantásticos, mitológicos y criaturas que creamos en nuestra mente), unido a conceptos del mundo real de manera que ayuden a generar mayor conexión entre lo ficticio y nuestra realidad. Partiendo de esta creación, la manera en la que se expone este mundo es a partir de una guía de viaje. De lo que se trata es acercar al espectador a este lugar creado permitiendo un acercamiento directo y novedoso al mismo.

En este apartado se hablará de los conceptos básicos que conforman este proyecto, como puede ser la comprensión y estudio de lo que es una guía de viaje, qué es lo que entendemos por mundo, o a qué nos referimos con este, las maneras de crear y desarrollar un mundo ficticio y todo lo que implica.

En este caso tratamos este mundo como un lugar geográfico en el que encontramos una fauna y una flora adaptada a dicho ambiente. Así, se propondrá un acercamiento a lugares donde han ido evolucionando una serie de civilizaciones cuya historia y cultura se pueden entrelazar para generar una visión más cercana a nosotros.

4.1 Guía Turística

Las guías turísticas son un buen material para dar a conocer al viajero una ruta o lugar que va a visitar y mantenerse informado de senderos, lugares, etc. Actualmente las guías de viajes modernas se centran en dar a conocer, mayormente, las zonas predominantemente turísticas, ya sean ciudades o países. Con ello se persigue fomentar la economía de estos lugares, normalmente dependientes de este sector turístico así como dar a conocer su cultura, tradiciones y maneras de vida que se lleven a cabo en los lugares a visitar evitando choques culturales entre viajeros y habitantes.

Dicho esto, y echando la vista atrás, no está muy claro el comienzo de la primera guía turística. Se habla, de pequeños folletos de Grecia perteneciente al siglo II d. C, en donde se daban a conocer rutas de ciertos pueblos y zonas de alta importancia, elementos religiosos, como santuarios y demás información relevante de la zona. Así mismo también se han encontrado guías turísticas del siglo XII en Europa destinadas al peregrinaje, siendo la más famosa y reconocida como la primera guía de viaje el

Códice Calixtino un escrito de 1160 donde se relatan las rutas para llegar al destino de peregrinaje, así como los poblados donde descansar y abastecerse y los posibles peligros que uno se podría encontrar a la hora de viajar. En cuanto a los antecedentes artísticos podemos ver cómo ya a mitad del siglo XVIII, iniciando el periodo del romanticismo, muchos nobles de Inglaterra, Alemania (mayoritariamente) y demás europeos se lanzaron a viajar a zonas del sur. Varios de estos viajeros estaban especializados en el arte ya que querían recuperar los antiguos cánones de belleza implantadas en las antiguas ciudades como puede ser John Frederick Lewis, quien ha realizó pequeñas obras, como *el patio de los Arrayanes*, la cual fue distribuida como estampa. Estos viajeros relatan sus viajes mediante pequeños bocetos de acuarela, (se solía utilizar al ser un material portable más sencillo que el óleo) mostrando las ruinas de las ciudades y dando a conocer las zonas creando un mayor auge a los viajes de manera lúdica, así como por simple diversión a los que se lo podían permitir. Aunque este tipo de viajeros te-

nían un mayor interés por su aprendizaje en las artes clásicas y por recuperar elementos clásicos que se integraran en su estilo, esto hizo que mediante la narración de sus experiencias y obras, muchos más artistas se lanzaran a viajar; siempre y cuando se lo pudieran permitir económicamente.

Tiempo después, entre los años 20 y los años 30 del siglo XX es cuando comienza a surgir el turismo de una clase media alta, debido a un incremento a la economía, así como el auge por el estudio de la geografía que dio pie a la creación de guías de viaje sobre los recorridos de estos, empezando a publicarse con mayor frecuencia dichos libros de viaje basados en experiencias de otros viajeros que habían visitado las zonas y las recomendaciones de los lugares. Del mismo modo estas guías daban cuenta de diferentes maneras de relacionarse que de algún modo plantean un cierto acercamiento antropológico en caso de zonas muy alejadas y con otra teoría cultural. Estas publicaciones también recogían la fauna y flora; el clima de las zonas; su historia brevemente resumida, sus creencias; luga-

res famosos tanto por parajes naturales de gran belleza como las grandes arquitecturas; los modos de vida en ciudades, y mapas de estos con los puntos más interesantes marcados. Estas se encontraban con gran abundancia de fotografías de paisajes así como breves ilustraciones de los pequeños detalles para que el viajero tuviese una cierta cercanía de lo que le espera en el viaje planeado.

Actualmente las guías turísticas parten del modelo de John Murray III de 1830, quien publicó un escrito sobre sus viajes, en el que, por ejemplo, hacía recomendaciones acerca de los mejores lugares para hospedarse. Lo novedoso de este tipo de libros era que la intención de los mismos se centraba en compartir el conocimiento adquirido en los viajes para ayudar a aquellas personas que se encontrasen o visitan un país con un idioma diferente. De esta manera se ayuda a que sea más sencillo para los viajeros preparar sus rutas y no perder tiempo en su trayecto. En este sentido es especialmente relevante su importancia en tanto se trata de documentos que facilitan los viajes a las mujeres

que deciden viajar por su cuenta. Este modelo poco a poco se ha ido mejorando, siendo una pareja de Londres, Tony Wheeler y Maureen Wheeler, en los años 70 quienes crearon una de las guías de viajes más usadas, llamadas *Lonely Planet*. En ellas, más allá de las recomendaciones de hospedaje, se advierte de los peligros de cada país, las cualidades, la economía y cómo y dónde cambiar el dinero para que sea más sencillo el turismo. Sin embargo, algo que se mantiene con respecto a Murray es que toda esta información surge a partir de los viajes que hacían y sus experiencias. Hay que tener en cuenta que a finales del siglo XX empieza a ser mucho más sencillo viajar, gracias a una mejora de la economía y una creación del sector dirigida a viajeros además de una evolución de medios de comunicación incluyendo la entrada de los televisores a las casas. De esta manera el sector turístico se amplía y enriquece abriendo su abanico desde un turismo enfocado a lugares para relajarse como a lugares más didácticos, como podría ser los yacimientos arqueológicas

como en Grecia o Roma. Conociendo esto, hay una gran variedad de guías de viaje, desde folletos más centrados en pequeñas zonas sobre puntos de interés de la localidad, hasta libros que te relatan todo el país que vas a visitar. La elección varía dependiendo de la intención final del viaje, ya que puede partir desde lo educativo, al peregrinaje, al descanso u ocio, etc.

4.2 ¿Qué es el mundo?

La palabra mundo, del latín *mundus* y este a su vez del griego kosmos;

Conjunto de todo lo existente. Conjunto de todos los seres humanos. Sociedad humana. Parte de la sociedad humana caracterizada por alguna cualidad o circunstancia común a todos sus individuos. Parte determinada de la realidad o de alguna de sus manifestaciones. Ambiente en el que se mueve una persona. En contraposición a la vida religiosa, vida propia de los seculares. Experiencia de la vida y del trato social. Planeta del sistema solar donde habitan los seres humanos. Planeta hipotéticamente habitado. En el cristianismo, uno de los tres enemigos del alma, que tienta a las personas con el placer y la riqueza. Esfera con que se representa el globo terráqueo.¹

Se describe como el conjunto de todo lo existente, el conjunto de los seres humanos, la sociedad humana como tal, el lugar físico que ha-

bitamos, etc. Dependiendo de en qué ámbito se utilice ese término, se podrá hablar de un único mundo o de un pluralismo de mundos, como un conjunto de creaciones que difieren entre sí, así como la manera de entender qué significa el conjunto de mundos como muchas religiones intentan resolver según sus creencias.

En metafísica, según Henri Bergson², se trata el estudio del mundo desde la abstracción de lo que nos rodea, introduciendo una definición del mundo que interpreta y analiza los símbolos, manteniendo que lo absoluto es una definición de lo perfecto. Esto hace ver y comprender que una amplia visión del todo sea prácticamente imposible pues nuestra vista y entendimiento se forman en base a pequeños fragmentos que se juntos conforman un entendimiento final, y este puede ser de mil maneras dependiendo de la mirada que lo analice. Se podría decir en este aspecto cómo lo absoluto y perfecto está fuera de nuestro alcance debido a nuestras propias limitaciones, o al menos ser conscientes de ello.

1. Rae, Mundo: <https://dle.rae.es/mundo>

2. Henri Bergson, «Introducción a la metafísica» *Centro de estudios filosóficos Universidad nacional autónoma de México*, Cuaderno 8. (Pag 43)

Según David Lewis, quien teoriza sobre la pluralidad³ de mundos, comenta la expectativa de grandes paradojas en donde encontramos un sin fin de posibilidades; *I advocate a thesis of plurality of worlds, or modal realism, which holds that our world is but one world among many.*⁴

Entendiendo esto cada una de estas posibilidades pueden ser tomadas partiendo de una elección, la cual hará que cada decisión tomada cree una nueva ruta. Lo que nos explica este autor es que en el imaginario, si en un punto en concreto se toman varias decisiones alternas, cada decisión acabaría generando unas nuevas vertientes de mundos. Lo que nos puede resultar más cercana la cuestión de «¿y sí...?» en un punto de nuestra vida donde nos cuestionamos nuestras decisiones y si fueron las correctas o podría haber cambiado el rumbo de la realidad en la que vivimos.

Digamos que los diferentes puntos de vista generan una distinción de realidades, haciendo que cada mundo vivido no sea el mismo

que otra perspectiva, pues esta tiene una realidad diferente a la anterior y no por ello esto es falso, sino que coexisten. No es de extrañar que de un concepto tan amplio como este salga una gran corriente filosófica existencialista que se cuestione a lo que llamamos mundo o como lo definimos y vivimos con ello.

A lo largo de la historia, en el recorrido de la filosofía, se han planteado varios pensamientos e ideas sobre lo que podemos definir como mundo, o los campos de este abarca. Ha generado un amplio abanico de nuevas teorías para la comprensión de nuestra propia existencia. Una de las obras donde se relata este concepto partiendo de la negación de un mundo *por qué el mundo no existe*⁵ en ella, Markus Gabriel plantea una serie de cuestiones a modo de ensayo en los que expone una duda existencialista en base a lo que podemos considerar mundo y cuán real es este concepto. Este autor plantea una serie de conceptos desde la perspectiva científica hasta la religiosa, para crear un sentido o un entendimiento de este concepto. En uno de estos capítulos nos lleva

3. El pluralismo es una posición de la metafísica que se posiciona en que el mundo se encuentra compuesto de varias realidades que están entrelazadas o independientes unas a otras.

4. David Lewis, *On the plurality of worlds*, Oxford Blackwell 1986, pag 2

5. Markus Gabriel, *Por qué el mundo no existe* (Barcelona 2015) 14-15.

al constructivismo con el pensamiento de Kant, en donde nosotros, los seres humanos, somos incapaces de ver el mundo en su plenitud, sino que, a partir de lo que cada uno de nosotros vemos y comprendemos, vamos desarrollando un entendimiento de lo que es el mundo que nos rodea, siendo una invención de los humanos con la finalidad de comprender el conjunto. Entendido de esta manera, podemos interpretar que nuestra comprensión del mundo (y por ende, nuestra realidad) depende de nuestros sentidos, por lo que no todos percibimos el mundo de una forma similar. Por ejemplo, un ciego configura su interpretación del mundo a través de los sonidos y el tacto. Lo mismo sucede con los niños, que no tendrán la misma visión del mundo que un adulto, pues este se encuentra configurando su realidad ya que todo le parece nuevo y a descubrir, mientras que nosotros ya tenemos asimilada una realidad en la que nos encontramos. Esto mismo lo podemos ver con el planteamiento de La Caverna de Platón; en este ensayo se relata una historia de cómo una serie de personas viven atadas a una pared dentro de

una cueva. Estos prisioneros se ven obligados a mirar una pared en donde hay una serie de luces y sombras realizadas por los guardias que los custodian desde un lugar donde no sean vistos por los prisioneros, por lo que el mundo que estos encarcelados conocen se centra en las luces y sombras que ven, puesto que no han visto nada más allá de las sombras y luces expuestas. Generan su mundo a partir de lo conocido. Si los prisioneros únicamente ven las sombras durante todo lo que llevan de vida, ellos creerán que lo que ven es real, de la misma manera que si los que generan las sombras hicieran ruidos, estos harían pensar a los prisioneros que este sonido proviene de las sombras. Hechos como estos hacen que creen su propio mundo desde las experiencias vividas. Por lo que, si les damos la libertad a algún prisionero para que vea más allá de su realidad construida y conociese el exterior desde más allá de sus carceleros, este podría tener dos vías: una, en la que podría decidir volver a lo conocido e ignorar la realidad externa, y otra en la que podría explorar lo que

sería una nueva realidad y tratar de liberar a los otros prisioneros que siguen confiados de lo que hay en la caverna es la única realidad existente.

Con esto también se plantea las preguntas sobre dónde se sitúa el mundo, más allá de un plano geográfico o astronómico, pues si uno trata de poner una localización concreta, se llega a un punto de desconocimiento; la nada. Por ejemplo, aparece la religión quien trata de dar una respuesta a una duda de la humanidad, ¿qué hay más allá? ¿qué es el mundo? Etc. Aparecen tanto el infierno como el cielo, en la religión cristiana, el Nirvana en la creencia budista, y así muchas más religiones que tratan de dar un sentido a la creación de donde vivimos. Desde la historia se habla acerca de cómo la religión se genera a partir de un intento de comprensión sobre lo que nos rodea y no tenemos los conocimientos, por ejemplo los eclipses o tormentas. Era un modo de comprender por qué sucedían las cosas, un modo de supervivencia y curiosidad que ayudó a conformar culturas y tradiciones que a día de hoy siguen formando parte de nuestra vida, aunque este

pensamiento ha evolucionado no tanto a una comprensión como a una fe en las respuestas que las religiones dan acerca de nuestra existencia. En aspectos generales podemos tratarlo como una toma de conciencia en cuanto a lo que nos depara, pues el mero hecho de tener conciencia de la existencia propia implica dudar de la realidad que rodea a cada individuo y tener que interpretar un lugar exacto desde su posición y todo lo que implica existir. Históricamente muchos se han planteado la conciencia de mundo y como han tratado de crear imagen visual de esta para mayor entendimiento, en gran parte desde ideologías religiosas, creando una unidad cultural que se rige por esto.

Como resultado se obtiene la idea de que el universo (como muchas obras e ideologías narran) está ahí para cada persona, y que de alguna manera ayudará a descubrir nuevas metas, objetivos y sueños, para crear un sentido de la vida y por ende del mundo, pues sin la existencia de la propia conciencia y realidad el mundo no existiría. Es por ello que aparecen los otros mundos religiosos, pues es un alivio para nuestra mente no quedar en el

vacío absoluto, en la nada y en la no conciencia. Un ejemplo podría ser *la divina comedia* de Dante, que trata de explicar el mundo de los fallecidos y los motivos de sus paraderos.

En el caso del plano físico, entrando ya en el ámbito científico que estudia lo que nos rodea, hablar del mundo es hablar de una clasificación de elementos que podemos reconocer y encasillar o clasificar para comprender el conjunto de los que nos rodea, que , también en este ámbito, hay muchos mundos. Con esto me refiero a los amplios aspectos que la ciencia abarca, desde la biología y anatomía hasta lo más complejo como la física y su relación con todo lo material que nos rodea. En este amplio campo de estudio tratamos de comprender cada elemento y su composición, desde lo más elemental como el conjunto de átomos y partículas que componen una planta o un insecto, hasta el hecho de que nos encontramos en un espacio donde se sitúan infinidad de galaxias con su infinidad de estrellas y así mismo con cada cuerpo estelar que se incluye en estas. Como modo más técnico se plantea la creación de un entorno visual y cercano que se pueda comprender con un cono-

cimiento básico de este. En este aspecto se trata más de la explicación de éste mediante un materialismo, siendo todo lo real aquello necesariamente físico o que provenga de un inicio material. Hablamos de un conjunto de átomos agrupados que componen un mundo físico explicable a través de las ciencias, siendo mucho más racional y lógico de lo que podemos describir y entender en su funcionamiento real. Nos acerca a una comprensión sobre donde vivimos y las mejores maneras de mejorar y evolucionar.

4.3 *Worldbuilding*.

Tendemos a intentar comprender la realidad que nos rodea, la manera en que vivimos y la funcionalidad de todo lo que ocurre a nuestro alrededor, pues como personas con conciencia solemos caer en la curiosidad y tratar de saciar un sin fin de preguntas, al igual que los sinfines de variables en donde planteamos otras posibilidades de las cuales no sabemos su resultado hasta llevarlas a término. El mismo hecho de que seamos conscientes, o tratemos de serlo, en cuanto a la duda existencial de lo que distingue el significado del mundo nos hace tratar de mirar con mayor perspectiva y abrir la mente hacia la creatividad.

En el caso de la literatura se emplea con frecuencia el desarrollo de *worldbuilding*, este hace referencia a la creación de los mundos en donde las tramas se desarrollan. Esto ayuda a que la historia se vea más real, envuelta por un mundo en donde todo lo necesario se vea ya formulado para dar esa sensación de realismo en lo que leemos, con cierta lógica narrativa. Esto se ha ido desarrollando y abriendo a nuevos campos, tanto de narrativa visual como oral, desde los cómics, animaciones, películas

hasta los juegos de rol, en donde cada uno es libre de ir creando su propia historia. De esta manera el *worldbuilding* se conforma en base a una gran comunidad de literatos, así como artistas, que desarrollan nuevas posibilidades de mundos y de distintos tipos, desde lo más realista, hasta los de tonos más ficticios.

Los escritores recalcan la importancia de la creación de un mundo para generar el realismo de la obra esto ayuda a que mantenga coherencia. Esta creación aporta ciertos argumentos a su existencia mostrando una validez en su creación y utilización, desde lo narrativo hasta lo meramente hipotético. «La base fundamental de esta perspectiva del discurso es la noción de que todos los textos, ya sean literarios o no, son entendidos por usuarios del lenguaje a través de la construcción de una representación mental o un «mundo» mental; un mundo que depende en gran medida de las claves lingüísticas proporcionadas por el texto mismo, pero también establecidas vitalmente en el contexto del discurso.»⁶

6. Joana y Ernest «Worldbuilding the discourse in the mind» Bloomsbury academic 2016, 1.

Entendemos entonces que la creación de mundos es una parte fundamental de la literatura, con la que podemos desarrollar una obra en la que generar una historia en contexto con ellugar generado. Este hecho queda fundamentado principalmente en la creatividad personal y el objetivo planteado para el mundo creado. Todo esto está sustentado en la realidad que conocemos, pues sin una base conocida (nuestra propia existencia en este caso) este universo aunque sea de manera muy ficticia y fantasiosa no podrá llegar a tener ese alcance de cercanía y veracidad con respecto a quién intente indagar en lo creado. Debido a esto existe una gran gama de mecánicas que se usan para dar sentido y explicar lo que ocurre y porqué ocurre, ya sea de una manera directa como indirecta, según como se desarrolle la obra.

En cuanto a la utilidad que se le da a este proceso de la creación de un mundo no se trata más que la mera expresión del ser humano y las infinitas posibilidades que tiene a la hora de evadirse y crear nuevas realidades, ya sean ficticias o más parecidas a lo que vivimos. Lo

empleamos a la hora de crear una historia, ya que cada relato se basa en un lugar. Sin un contexto en donde se sustentan los personajes, estos mismos carecen de coherencia, debido a que todo lo que nos rodea acaba influyendo sobre cómo somos y cómo nos relacionamos. Sin una base donde sustentar una contexto, el desarrollo de la obra tendrá que ser relacionado con lo conocido, pues es lo más cercano a nuestro conocimiento de la realidad.

Esto lo explica bien Shad M. Brooks⁷, si quitamos un elemento, como podría ser el fuego, ¿cómo se desarrollarían los personajes? ¿Cómo es su mundo? ¿Tienen gobierno? ¿Religiones? ¿Con seres desarrollados intelectualmente?, Etc.

Partiendo de una base antropológica en donde se busca cómo un ser se desarrolla en diferentes condiciones y avanza hasta crear su propia cultura, ciencia y entendimiento de la realidad, tratamos esta creación de una realidad o mundo a partir del sin fin de preguntas que se van generando y que ayudan a su vez a que cada pieza del desarrollo del lugar evolu-

7. Escritor de la novela *Shadows of the conqueror* y divulgador literario.

cione y sea mucho más creíble.

Muchos escritores, como pueden ser Terry Pratchett, Brandon Sanderson, Shad M. Brooks, etc. recalcan su importancia debido a que el mundo llega a ser un personaje secundario que pasa desapercibido gran parte del tiempo pero que sustenta el argumento de la historia de cada personaje que se añada con realismo, como un pasado y un presente. No siempre el lugar tomará gran relevancia pues este se irá desarrollando según la historia tome una dirección u otra.

Obviamente en la historia que contemos no se mostrará de forma tan amplia toda la información que un mundo pueda contener. De hecho, el mundo que describimos no siempre va a estar explicado de manera completa. Es decir, dependerá de que alguna de las personas que narra la historia, y a partir de la trama desarrollada por ésta, se involucre en desarrollar determinados datos necesarios para poder conocer el lugar que visita y cómo convive en él, que no dejan de ser, por otro lado, datos básicos que sustentan la historia narrativa del

libro. Ayuda a que los personajes se integren en los lugares que lo rodean y que mediante relatos contados por estos o por pequeños detalles que se describen vayan explicando de una manera directa o indirecta al espectador la historia o curiosidades del lugar en el que se encuentra. Podemos poner como ejemplos de mundo muy elaborado, en donde gran parte de este es narrado de una forma indirecta y muy inmersiva el mundo de la serie *Avatar, the last airbender* en donde mientras cuentan la historia de un niño, te enseñan las distintas regiones del mundo y lo diferente que es en cuanto a desarrollo cultura y tradiciones, haciéndolo de una manera tan natural que sientes cercano ese mundo por muy fantástico e irreal que sea. Otro ejemplo es la serie *One piece*, quien sigue una narrativa similar a la anterior. Videojuegos como *Ori and the blind forest*, *Gris*, ya sean de una manera más directa o más abstracta se ven envueltos en mundos en los que explorar, con su contexto.

4.3.1 Solipsismo:

Teniendo en cuenta lo hablado anteriormente, tanto en el apartado donde hablamos sobre a qué nos referimos con mundo, y cómo se crea un mundo.

El solipsismo es una doctrina filosófica que consiste en la creencia de la existencia de la persona y su conciencia, relatando como sin el yo, la realidad que nos rodea no existiría, pues es la conciencia quién permite la construcción de la realidad, y desde que dejemos de ser conscientes, dejaría de existir, pues es la persona quien crea lo que le rodea. Se podría inferir entonces que todo lo que me rodea podría ser una construcción de mi imaginario, con el cual se convive. Autores como George Berkeley, Fichte o el grupo de los inmanentistas hablan en profundidad sobre esta corriente filosófica.

Centrándonos en su aplicación ésta queda clara en videojuegos como *Loop Hero* o *Disco Elysium*, los cuales se centran en que una vez terminada una misión o al irte a descansar, al volver a continuar el juego te ves con una nueva realidad que vas construyendo a tu alrededor, siendo el propio jugador quien crea una nueva perspectiva como la conciencia del personaje del juego.

4.3.2 *Solar Punk:*

El solar punk es un movimiento que propone un cambio de sociedad centrada en el capitalismo y el beneficio hacia las élites consumiendo las riquezas de la Tierra. Este movimiento genera una visión más optimista sobre cómo convivir con el medio ambiente, en donde la sociedad y la propia tierra convivan en armonía, generando espacios más cercanos a la naturaleza y sin el aislamiento que evocan las grandes ciudades. En él abundan los ideales de las energías renovables y el abandono a tecnologías que empleen carbono u otras sustancias que dañen a la larga el medio ambiente. Así mismo se centra en la jardinería y sistemas más sostenibles que afectan a plantas y animales, llegando a crear bosques en las propias ciudades.

Este movimiento surge de la literatura de ciencia ficción como una alternativa a un mundo post apocalíptico pero de una manera más esperanzadora. Autores como William Weston y Starhawk fueron los precursores del solarpunk, gracias a obras narrativas que parten del ideal del solar punk. Llegando a crearse como un movimiento para cambiar la realidad que nos rodea a un lugar más sostenible y que nos permita mayor salud y bienestar.

Este movimiento se verá reflejado debido al interés que tiene en relación con un ideal de una cercanía a la naturaleza y nuevos modos de vida que resulten más saludables y más concienciados del medio ambiente que les rodea.

4.4 Referentes:

Para este proyecto decidí inspirarme en los paisajes del continente asiático, así como en su gran variedad de arquitectura, para alejarme de los cánones más comunes que nos son más cercanos con el objetivo de crear un mundo más fantasioso del cual no estemos tan habituados.

Principalmente la inspiración partió de mi admiración a las tierras e historia de Mongolia, así como su gran cultura de nómadas y su organización social. Partiendo de esto fui ampliando mi interés por otras culturas, mayoritariamente de la región asiática contando con los países de Tailandia, China, Vietnam, Corea, India, Nepal, etc. Ya no solo por la cultura que se mantiene en dichos países, sino por su gran variedad de ecosistemas que contienen y que son capaces de potenciar la imaginación como éstas podrían ser interpretadas hacia un nuevo modo de vida . Para trabajar con estos conceptos me baso en un movimiento del solar punk. Como ejemplo podemos encontrar una arquitectura que respeta el ecosistema y vive de la naturaleza, tratando de resolver los problemas sociales y medioambientales, vi-

viendo en armonía con la naturaleza y moldeando las viviendas a dicho ecosistema. Este movimiento llega a ser una parte clave de mi trabajo, ya que varios pueblos y religiones que he investigado se interesan por el respeto al lugar donde se vive y buscan un balance entre el desarrollo humano así como la prosperidad del paisaje donde se habita, teniendo una gran conexión de dónde venimos y a donde volvemos. Así mismo como el desarraigo por los excesos y explotaciones del medio ambiente en nuestra sociedad.

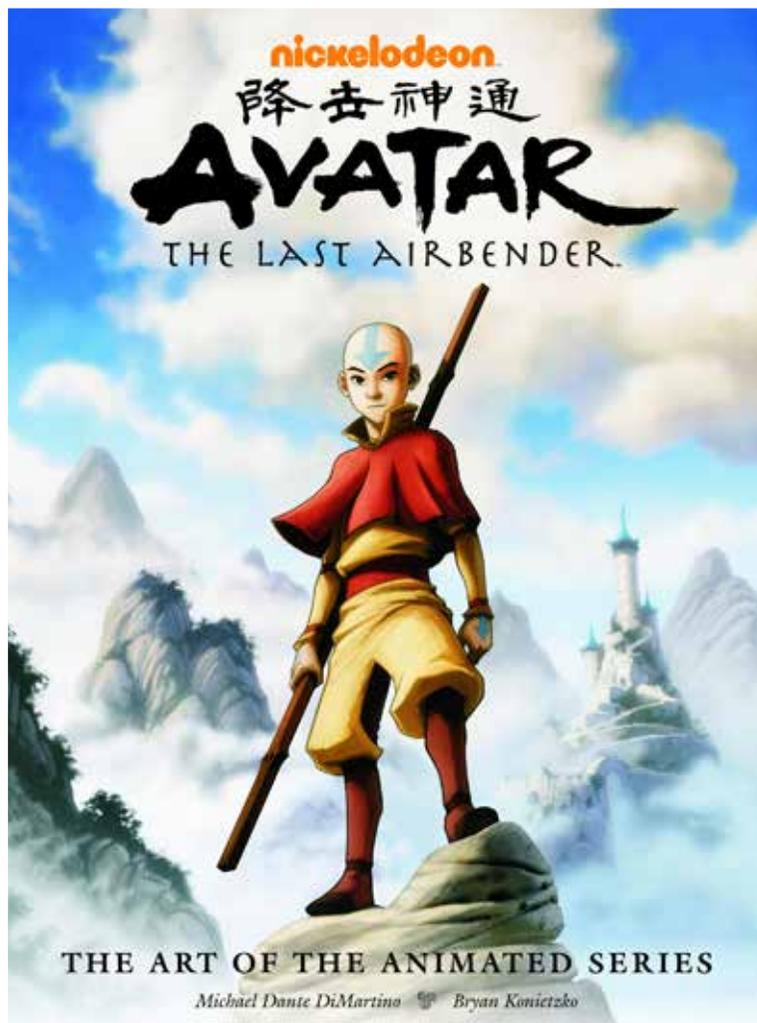


Fig 1. «Avatar: La leyenda de Aang» <https://www.previewsworld.com/Catalog/FEB100039>

Otros referentes artísticos los vemos en obras como en *Las ciudades invisibles* de Italo Calvino en donde con una simple narrativa de no más de un párrafo nos describe ciudades de carácter fantástico a disposición de una interpretación personal. Se trata de un libro de creación de mundos muy simples que deja al lector generar su propia visión sobre su imagen y funcionamiento. Aunque este se narra desde la perspectiva de un viajero que va descubriendo ciudades de características peculiares, genera esa sensación de que se puede llegar a dichos lugares, donde llega a narrar cómo se llega hasta allí. Y aunque este sea de un estilo completamente literario, han sido varios artistas quienes han tratado de generar una obra a partir de dichas descripciones. Lo cual, ha influido en mi trabajo, puesto que ayuda a generar una variedad de ciudades irreales aunque muy cercano al espectador.

Además de esta obra, contamos con obras audiovisuales, como *Avatar: La leyenda de Aang* a la cual nos hemos referido con anterioridad. Esta obra nos va relatando el espacio en el que se contiene la historia mostrando una riqueza de cultura e historia propia de ese mundo que genera mayor realismo a lo que se nos cuenta.



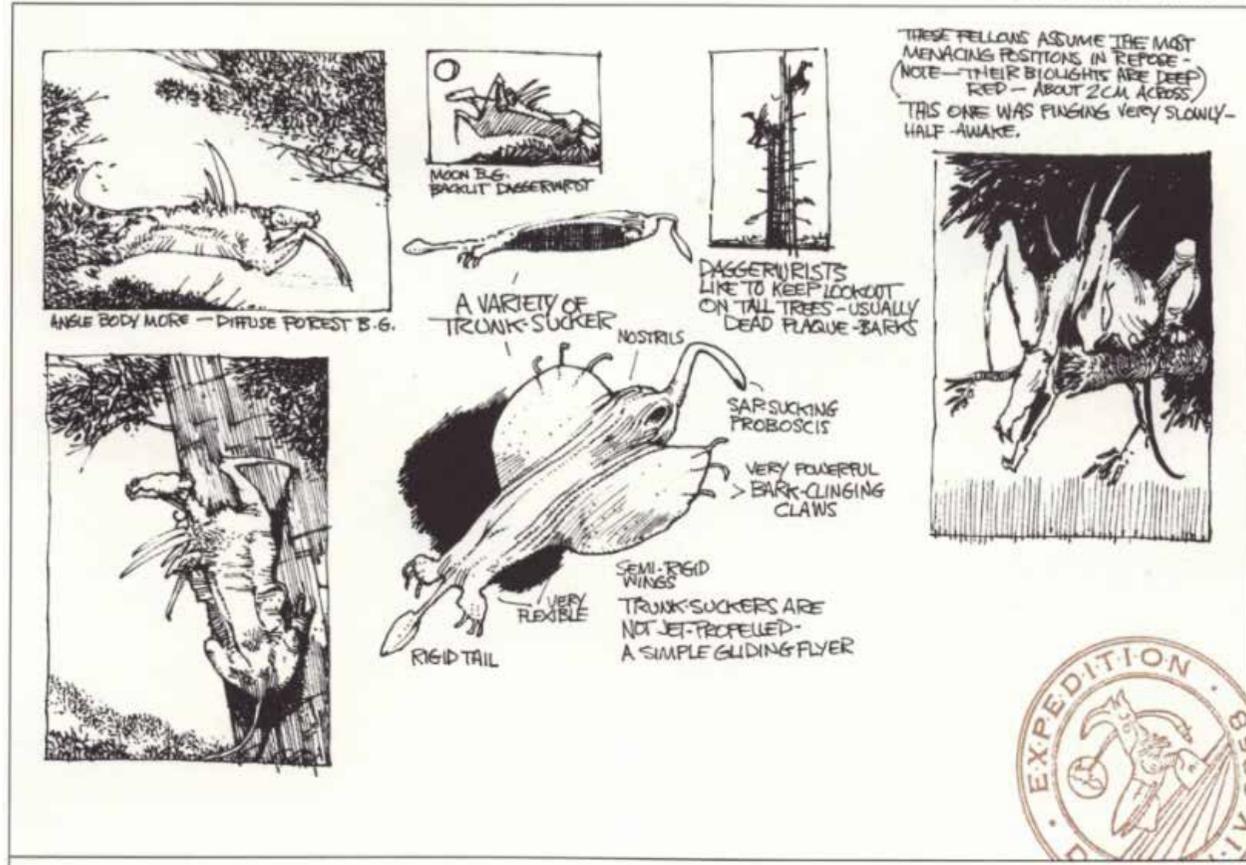
Fig 2 «*Tower*» Reza Afshar <https://www.instagram.com/p/CaxwMLarIx1/?igshid=MDJmNzVkmjY=>



Fig 3 «*On the Edge*» Reza Afshar <https://www.instagram.com/p/CaZ6De3KnLz/?igshid=MDJmNzVkmjY=>

Otro de los referentes empleados para la inspiración de este proyecto han sido una serie de artistas más especializados en el concept art y paisajismo de lugares fantásticos.

Uno de los muchos artistas y obras que han inspirado la creación de este trabajo es Reza Afshar. Siendo un ilustrador que usa una gran combinación de colores y formas, decidí guiarme por sus obras de carácter más de boceto por el juego que tiene en contraste del negro y blanco, además del uso de las texturas y sensaciones que produce en cada trazo, así mismo como la línea pura en la que emplea para generar más carácter.



Otro de mis referentes fue el libro ilustrado de Wayne Barlowe *Expedition*. Se trata de un libro que se va desarrollando mientras explica la fauna y flora, así como el ecosistema de un mundo completamente inventado. Aunque este sea de un carácter científico por su planteamiento, se encuentra ilustrado mediante obras bastantes complejas con grandes paisajes y sus habitantes y su desarrollo en el hábitat a base de pequeños bosquejos de partes importantes de la flora o la propia fauna.

Fig 4 Ilustración del libro «Expedition», Wayne Barlowe pág 74



Fig. 5 Jordan Grimmer «Daily sketches December 21» <https://www.artstation.com/artwork/1413Qo>

Otro ilustrador y artista de concept que ha inspirado a la creación de este trabajo de fin de grado han sido las obras de Jordan Grimmer, quien mediante una serie de manchas compone unos paisajes bastante completos y ricos de color.



Fig. 6 Jordan Grimmer «Daily sketches December 21» <https://www.artstation.com/artwork/1413Qo>



Fig 7 «*Ghostly Goldfish*» Varguy 2021 <https://www.deviantart.com/varguy/art/Ghostly-Goldfish-878193675> (Consultado el 2022)

Uno de mis grandes referentes a la hora de crear un escenario de tono fantástico, mediante un estilo de caricatura de animación es Varguy, del cual me he inspirado de su manera de paletas de colores así como el modo de diseño de personajes o animales, siendo esto lo más cercano a mi estilo personal.



Fig 8 «*Witch Shop*» Varguy 2022 <https://www.deviantart.com/varguy/art/Witch-Shop-905434691> (Consultado el 2022)

Daria Khlebnikova, es otra ilustradora de quien me he inspirado por su estilo tan característico y con tono dramático. Capaz de crear atmósferas de tono fantástico al igual que una sensación de nuevos mundos.



Fig. 9 «*Flesh and Blood TCG*» Daria Khlebnikova 2019 <https://www.artstation.com/artwork/2q8a9A> (Consultado el 2022)

Sus obras, parten de ilustraciones a color con tono pictórico a dibujos tipo bocetos a líneas en blanco y negro, como la Fig. 10.



Fig. 10 «*MTG, Crimson Vow*», Daria Khlebnikova 2020 <https://www.artstation.com/artwork/kDwLAn> (Consultado el 2022)

4.5 Antecedentes

A continuación, se relacionan los antecedentes más significativos teniendo en cuenta la temática principal de este trabajo: las guías de viaje, y la exploración del lugar de visita para la creación de uno, ya sea con el uso de texto, imágenes o datos relevantes, y, por supuesto, teniendo en cuenta al público al que se va a dirigir. Siendo esta guía un trabajo donde predomina la ilustración, podemos ver una serie de obras que anteceden a este proyecto.

Aunque muchas de estas obras se ven más desarrolladas en el ámbito de diseño gráfico, aún mantienen un carácter ilustrado al que podemos hacer referencia, de manera bastante creativa al exponer nuevos formatos y diseños.

Obras como las guías turísticas de The New York Times, que ha realizado con su *36 horas. 125 semanas en Europa* una que contiene una serie de ilustraciones de carácter sintético que acompañan a texto y fotografías. Esto genera una lectura más simplificada, visual y de sencilla comprensión por la estética que marca.

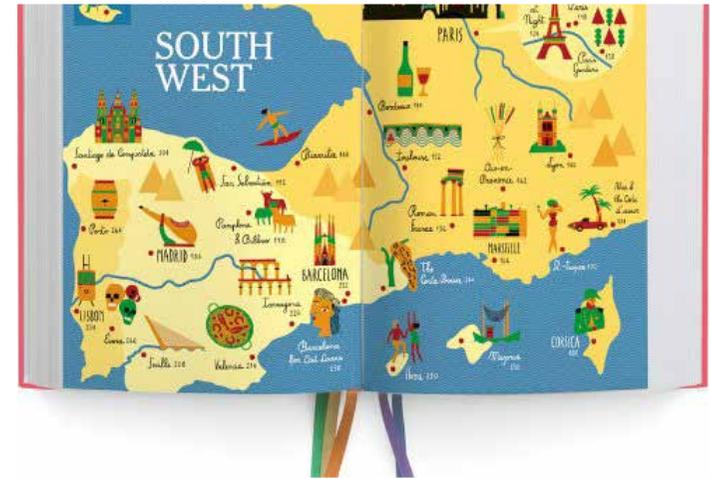


Fig 11 The New York Times «36 horas. 125 semanas en Europa» <https://www.amazon.es/Times-Hours-Fines-Semana-Europa/dp/3836546655>

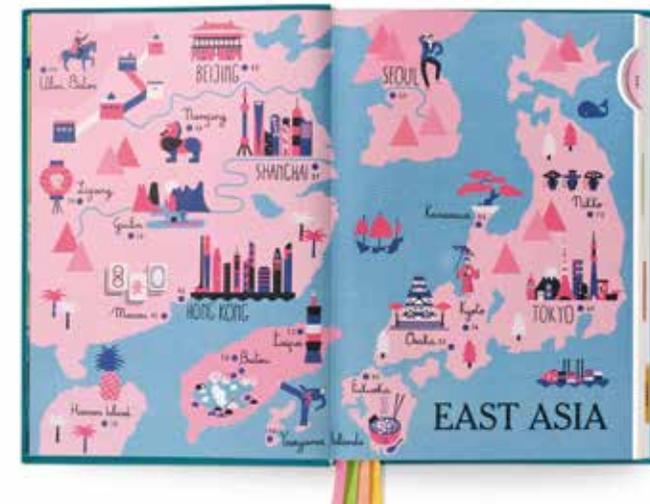


Fig 12. The New York Times «36 horas. Asia & Oceania» <https://www.amazon.it/New-York-Times-36-hours/dp/3836545047>

Fig. 13 *Guía barrio de La Latina*, Walk with me, 2014. https://www.experimenta.es/sites/default/files/122images/walk-with-me-lalatina_4.jpg



Otras guías que se encuentran repletas de ilustraciones pueden ser la colección de *Let's walk with me* realizado por los autores Pablo Baqué, Guillermo Trapiello, Julià Roig, Inés Muñozcano, y Andrés Lozano. En ellas se nos muestran recorridos y zonas interesantes de Madrid, acompañada de mapas totalmente ilustrados con un carácter sintético y casi minimalista.

Fig. 14 *Guía barrio de Las Letras*, Walk with me, 2014. https://www.experimenta.es/sites/default/files/122images/PocketGuide_Letras_2.jpg



También podemos encontrar por parte de la ilustradora Lizzy Stewart una guía llamada *Cinco días en Copenhague*. Se trata de un ejemplo se encuentra en su totalidad ilustrado, con materiales desde tinta a la acuarela, siendo un estudio rápido de su visita a Copenhague, y dando a conocer los lugares más llamativos, así como recomendaciones para los viajeros, etc.

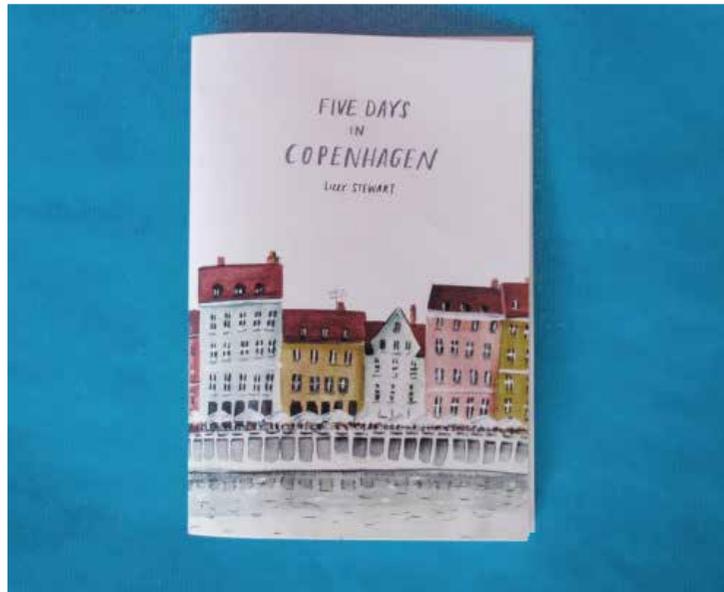


Fig. 15 *Five days in Copenhagen*, Lizzy Stewart. https://64.media.tumblr.com/7e6a75f0a-5f6f1e8a47ebb3d84d031ed/tumblr_ncv51p4drr1qb-1f42o1_1280.jpg



Fig. 16 *Five days in Copenhagen*, Lizzy Stewart. https://64.media.tumblr.com/426267228ad0159ac0c17c10f4ed22c3/tumblr_ncv51p4drr1qb1f42o4_1280.jpg

5. DESARROLLO:

A la hora de abordar la creación del trabajo, cabe mencionar que este proceso se divide en dos partes importantes ya que se trata de una elaboración de una guía turística con formato libro: por un lado tenemos el apartado de las ilustraciones que muestran la elaboración de dibujos e imágenes que acompañan al texto, y por otra el apartado de maquetación y edición.

Inicialmente, se parte de la idea del mundo descrito que ocupa esta guía de viaje como concepto que lo sustenta en cuento a las guías turísticas como referentes para tratar de generar una lo más similar a las que actualmente nos podríamos encontrar.

El proceso comienza con la realización de una serie de bocetos-esquema en donde se planifica los apartados y la distribución de las páginas para organizar las ilustraciones, además de las dimensiones de la maquetación .



Fig. 17 Esquema de maquetación para la guía

La figura 17 muestra el diseño de la organización de la guía turística basada en los elementos clave que debe contener, siendo estos: mapas, fauna y flora características de la zona, historia, artes, gastronomía, las ciudades que conforman el país y las zonas de paisajes para el turismo.

Teniendo esto en cuenta se gestionan las ilustraciones de manera independiente, como podría ser la fauna, artes, gastronomía etc, ya que con pequeñas ilustraciones se puede describir una idea de lo que se va a encontrar, y así mismo las grandes ilustraciones que se encargará de mostrar las zonas emblemáticas, creando una ilusión de fotografía.

En el caso de las ilustraciones de mayor extensión, donde se representan los paisajes, parten a modo de boceto en blanco y negro (Fig.18) . Esto se debe a una simplificación de espacios y diferentes planos, generando un mayor contraste para el posterior paso, en el que se probaría el color mediante una serie de paletas de colores establecidas.



Fig. 18 Bocetos iniciales



Fig. 19 Boceto inicial e ilustración «Puertas de Kanhit»



Fig. 20 Color hunt, <https://colorhunt.co/>

En un inicio se realizaron un total de 36 ilustraciones de manera digital (*Clip studio paint*), con una gama tonal ya establecida gracias a una serie de paletas de colores (Fig 20). Estas ilustraciones tenían como objetivo generar imágenes mediante manchas como las obras de Jordan Grimmer (Pag. 27) por lo que una gran mayoría de estos dibujos se encuentran sin ningún tipo de línea, incluyendo los bocetos.

En la serie de dibujos de menor tamaño, como pueden ser los animales o las plantas, se plantea el boceto inicial mediante línea pura. Estos bocetos fueron los que dieron una visión a las ilustraciones en definitivo completamente a línea.

Esta serie de ilustraciones a color se encuentra maquetada en la Guía de viaje que se descartó posteriormente (Anexo página 92)

Siendo sustituida por una guía en la que sus ilustraciones se han realizado a línea y entramado. Además de una reorganización en la maqueta.



6. PROPUESTA CREATIVA:

Naquia es un país de un mundo ficticio en el que se plantea una serie de ciudades con gran riqueza de cultura, así como seres de carácter mitológico y de tono mágico. Dando a conocer la gran biodiversidad que se encuentra en ese lugar, así de como la historia que rodea a este universo creado.

Planteado desde la perspectiva de una guía de viaje nos va presentando el país de una manera visual, mediante ilustraciones que abarcan gran parte del libro.

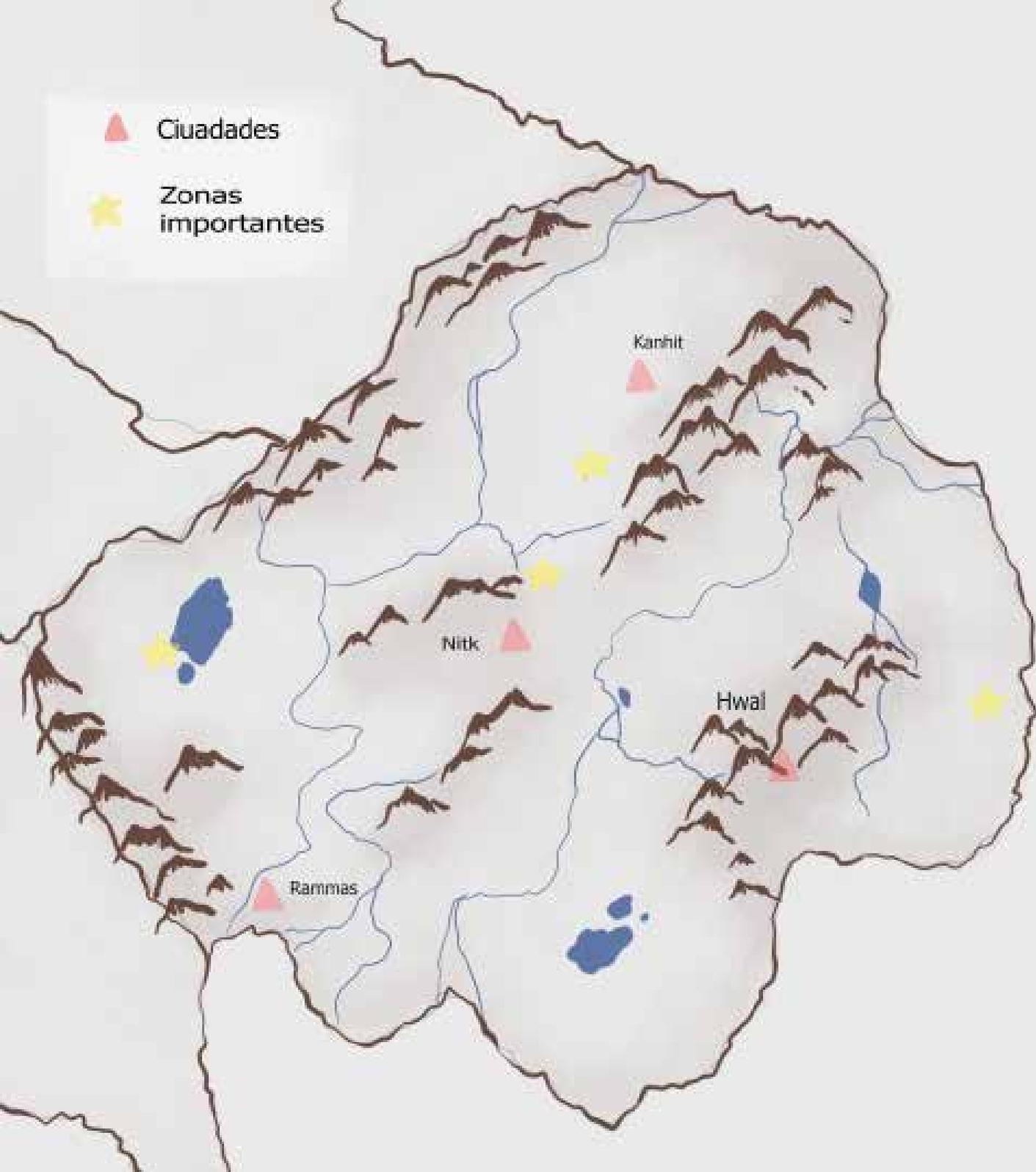
Naquía

Guía de viaje



 Ciudades

 Zonas importantes



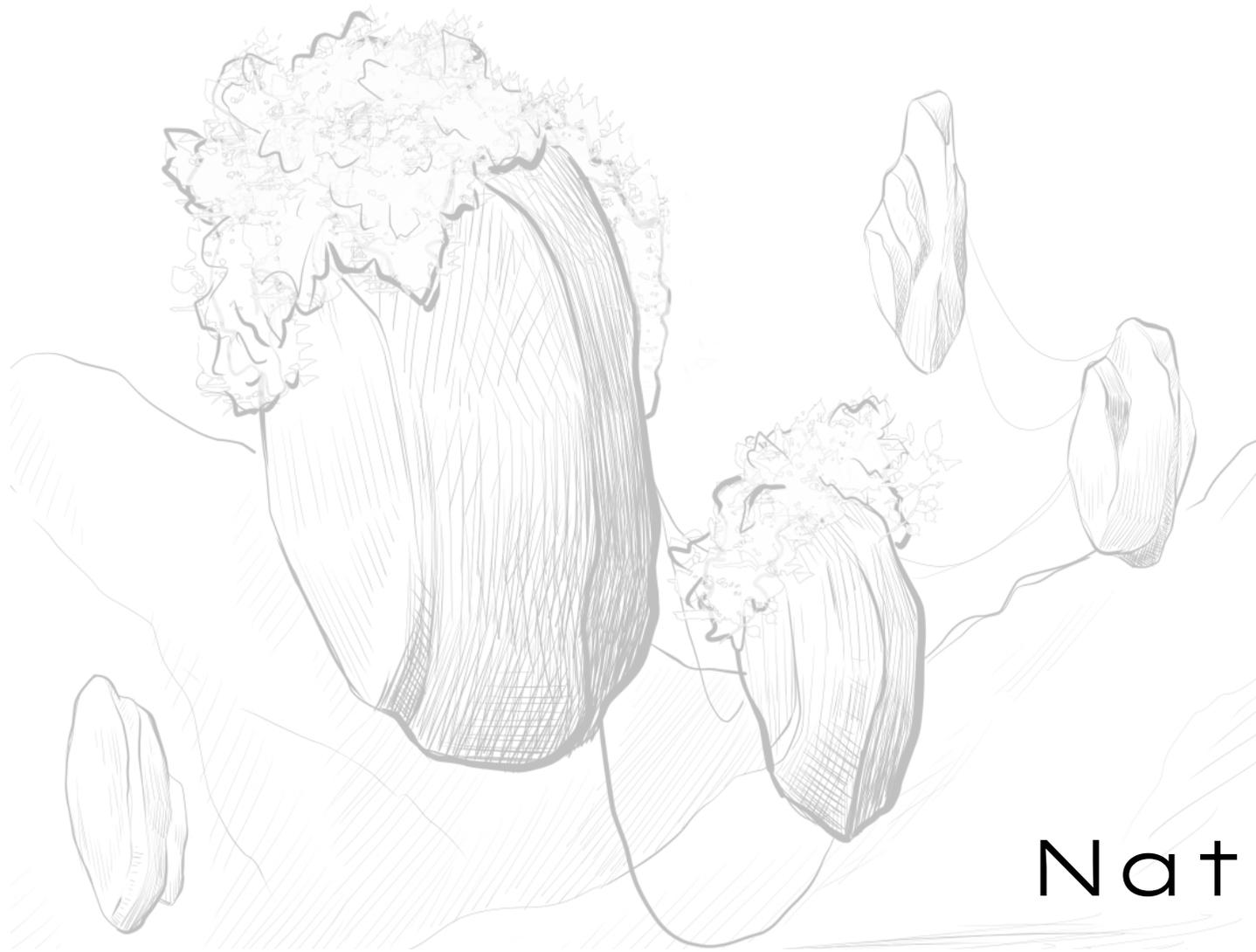
Naquia es un país de la región noreste de Amméli, siendo uno de los más grandes de este continente y abarcando una amplia extensión en donde se puede encontrar una gran variedad de climas, así como de las culturas que lo habitan y continúan escribiendo su historia.

Siendo una de las poblaciones donde su religión se fundamenta en los elementos que conforman y crean vida en la tierra, venerando desde los animales a las propias plantas, en donde su modo de vida se implica también en los seres que la rodea, siendo conscientes de la necesidad e importancia de mantener un equilibrio con el medio en el que habitan.

INDICE

NATURALEZA	7
Hábitats	8
Flora	11
Fauna	13
HISTORIA	15
Formación del reino	16
Las puertas de Kanhit	18
Nílk: ciudad de pueblos	19
Mishkoi	20
ARTES Y TRADICIONES	21
Arte floral	22
Pintura a Tapiz	23

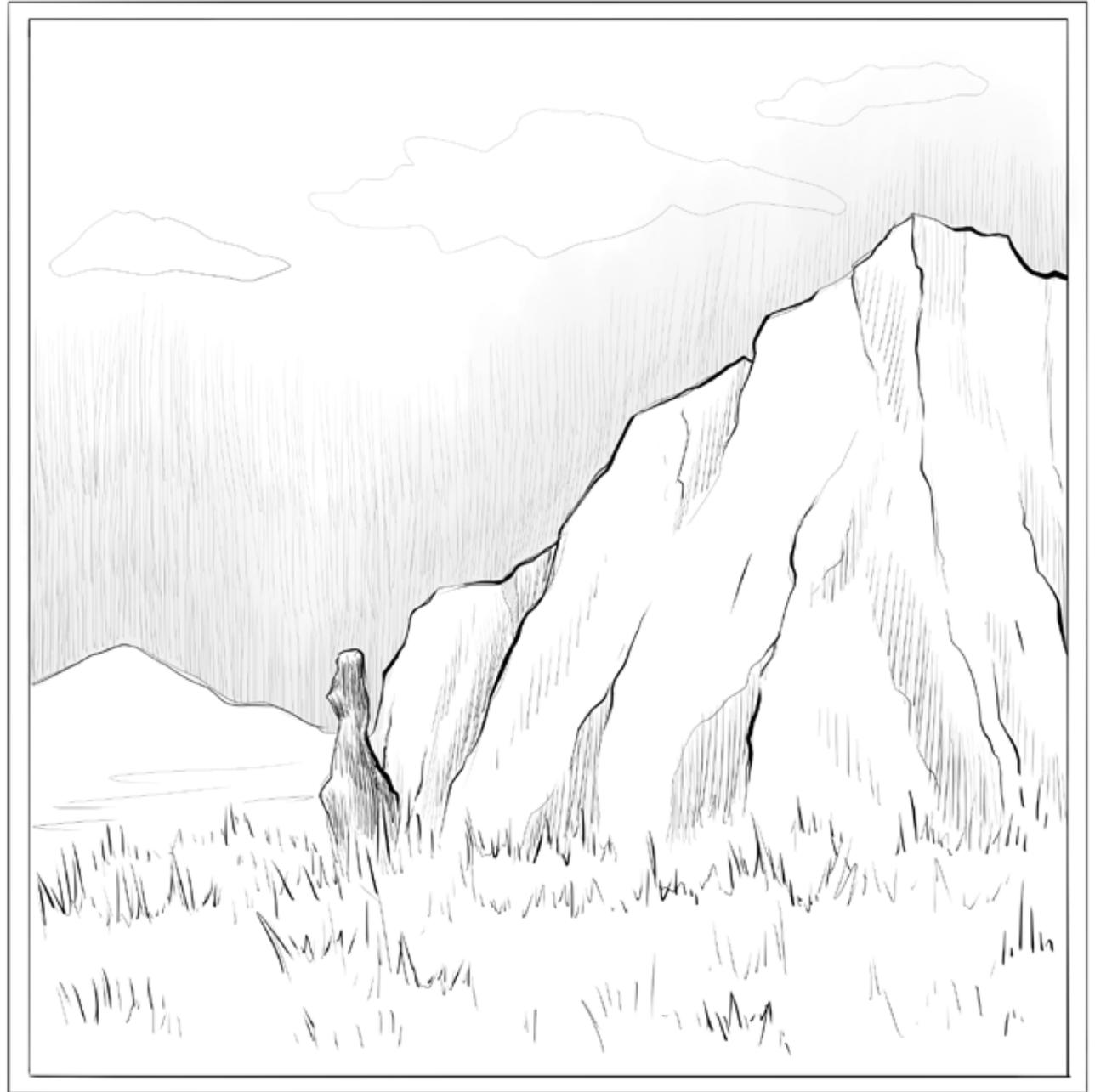
GASTRONOMÍA.....	25
ARQUITECTURA.....	27
CIUDADES.....	31
Reino de Hwal.....	32
Ciudad de Kanhit.....	33
Ciudad de Niki.....	34
Ciudad de Rammass.....	35
ZONAS IMPORTANTES.....	37
Volcán de Nlag.....	38
Desierto Tizza.....	39
Bahía de los Antiguos.....	40
Pradera de Nohnar.....	41



Naturaleza

Habitats

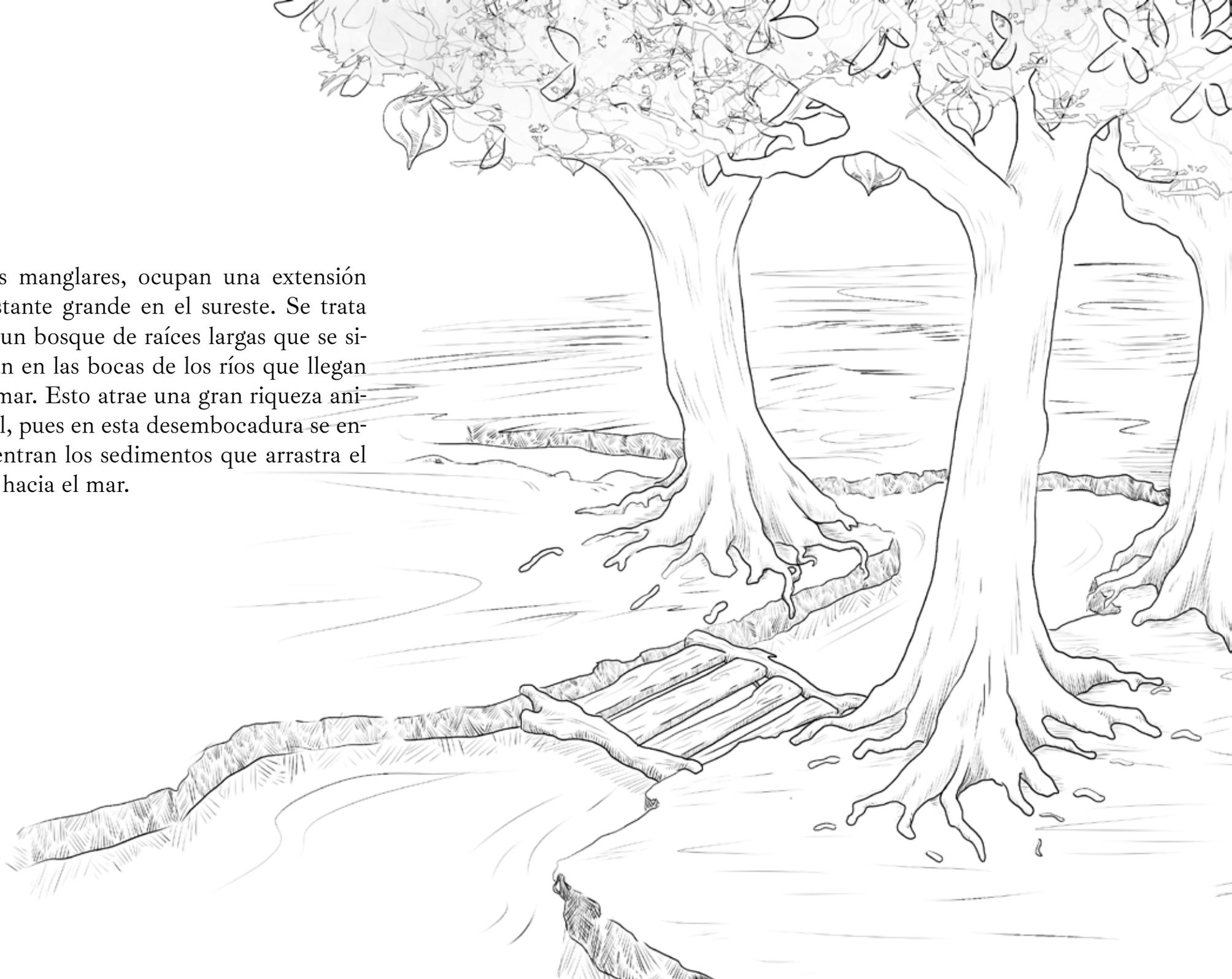
Siendo uno de los países con una mayor extensión del continente, Naquia presenta una gran variedad de climas, lo cual facilita la aparición de hábitats diferentes y con una gran riqueza de vida y de sostenibilidad. Aunque es uno de los países con gran riqueza vegetal debido a sus ríos, también muestra otra cara en donde los desiertos abundan y estos, a su manera, presentan a su vez, hábitats para seres vivos con cualidades bastante curiosas.





Uno de los hábitats más importantes de Naquia, son sus zonas de baja gravedad. Aunque estos sean lugares muy poco comunes y de condiciones extrañas, se pueden ver en Nohnar, donde se observan pequeñas islas flotantes, cuyo acceso es francamente difícil . Otra de estas zonas puede ser el cráter del volcán Magne, el cual se encuentra protegido ya que es considerado un lugar espiritual para varios pueblos cercanos a este.

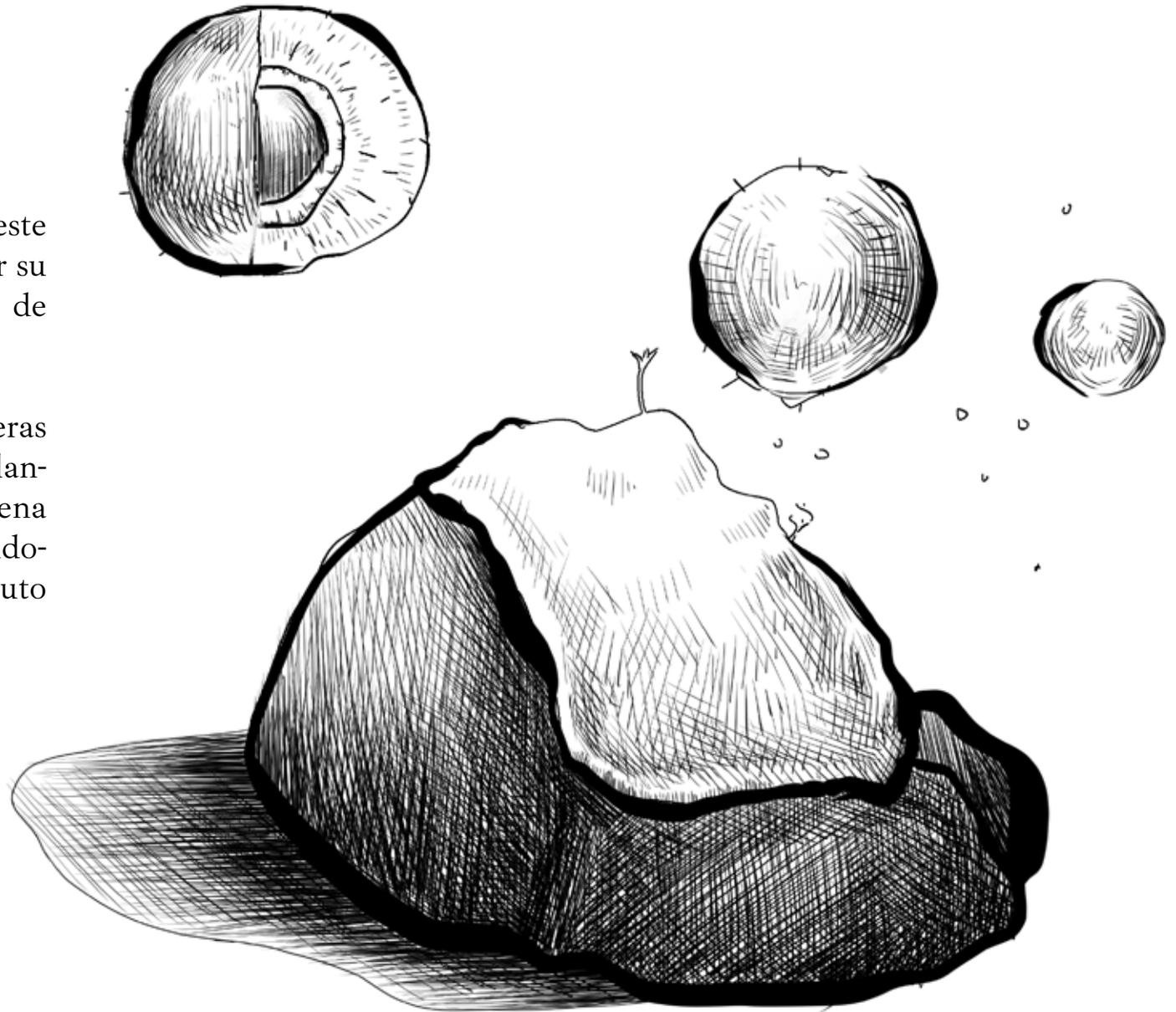
Los manglares, ocupan una extensión bastante grande en el sureste. Se trata de un bosque de raíces largas que se sitúan en las bocas de los ríos que llegan al mar. Esto atrae una gran riqueza animal, pues en esta desembocadura se encuentran los sedimentos que arrastra el río hacia el mar.



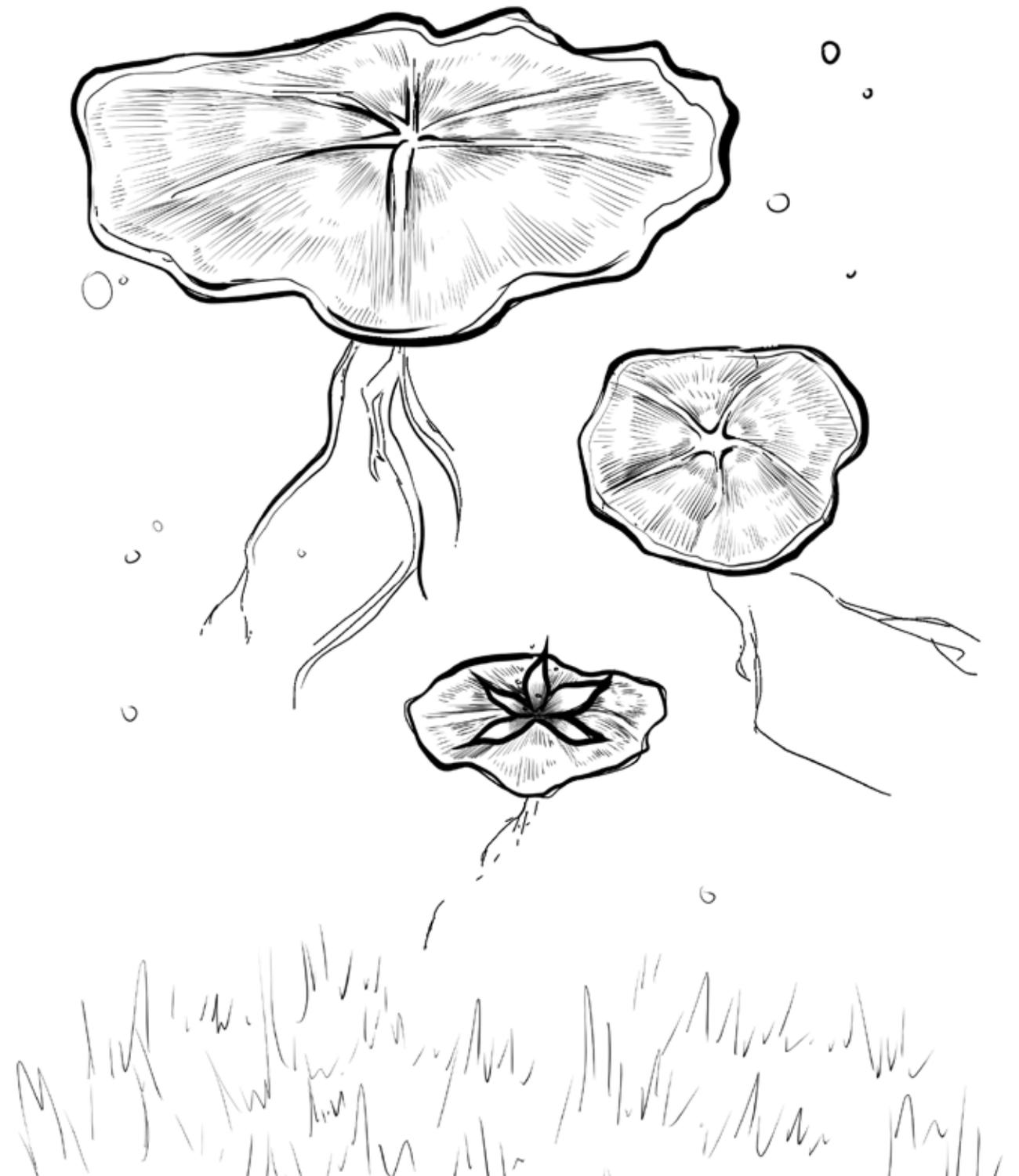
Flora

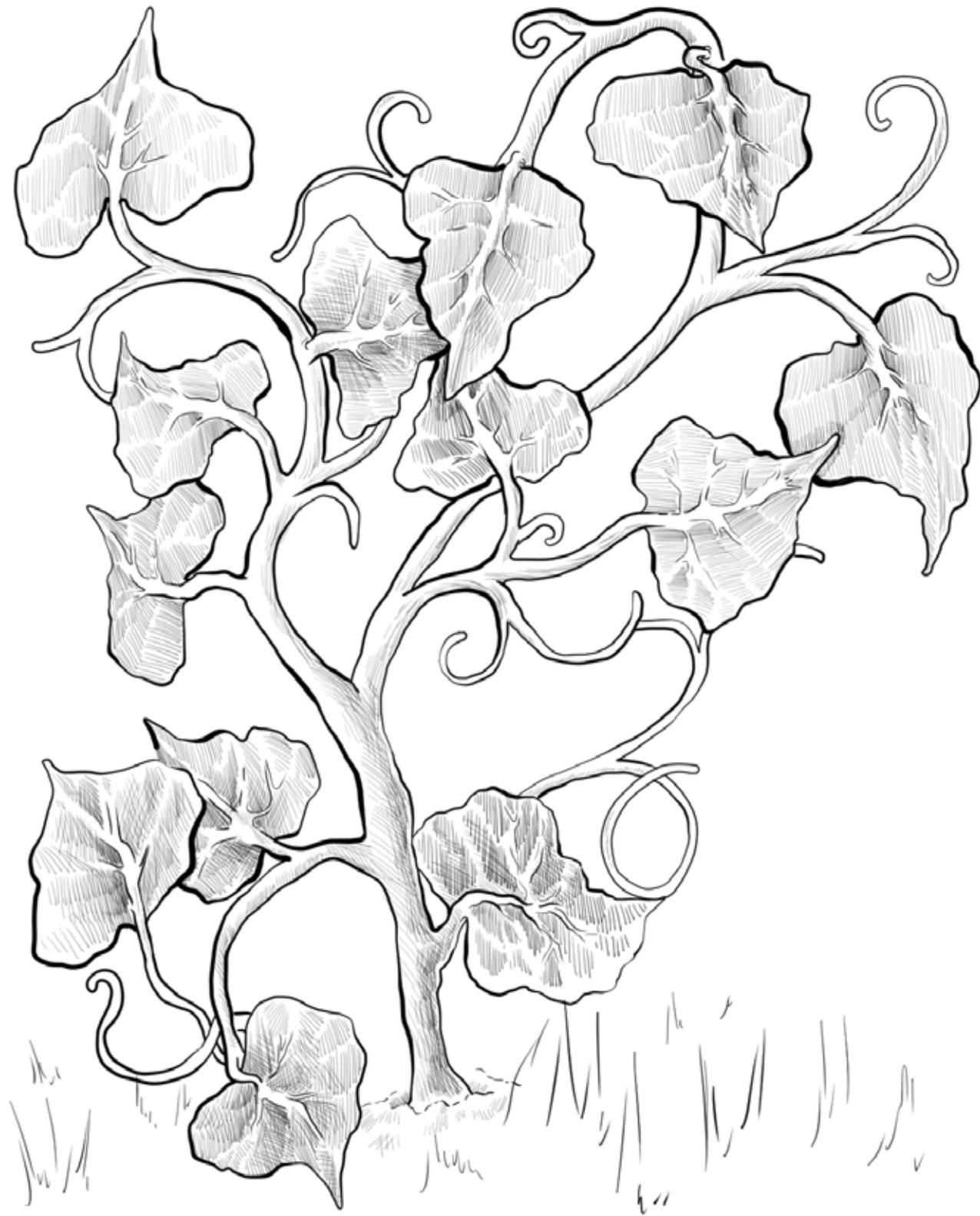
De la gran variedad vegetal que este país presenta se puede destacar por su especificidad las plantas flotantes de los lugares de baja gravedad.

De las más destacable son las esferas Celis, una pequeña formación de plantas que parten de un musgo, y en plena floración estas se despegan formándose una esfera que dará lugar a un fruto en su interior



Las Estelias, son pequeñas plantas planeadoras que abarcan una gran hoja que protege sus raíces de la luz del sol, mientras estas flotan cerca del suelo, recogiendo los nutrientes y la humedad del aire.





Fjik, son unas pequeñas plantas del desierto, siendo una de las pocas plantas capaces de florecer y permanecer con un vivo color sin secarse completamente.



Una de las plantas más famosas y comunes de Naupaka pueden ser su apacitas, que van desde colores violáceos a azules y donde su variedad de color amarillo es uno de los más extraños y más codiciados, pues se cree que este aporta buena fortuna o buen augurio.

De las vegetaciones más famosas y cuidadas son los árboles de Sum, los cuales tienen una gran sensibilidad que permite predecir el tiempo mediante el color de sus hojas y corteza.



Fauna

La fauna que abunda en esta región es tan rica, como variada.

Las aves de los cielos, son pájaros de gran envergadura que planea por las zonas más altas. Este se suele encontrar en los edificios más altos o en zonas de montañas, por lo que es muy complicado llegar a verlo en suelo raso.





Uno de los animales más comunes debido a su gran uso como medio de transporte, son los muntiajes. Una especie de ciervo que llega a medir en su edad adulta 1,8m.

Las ranas de Mous, son unos pequeños anfibios que no llegan al tamaño de la palma de la mano. Estas ranas destacan por su gran agilidad a la hora de saltos y de vez en cuando se les puede ver planeando en las corrientes de aires bajos.





En zonas boscosas, como por ejemplo en los manglares, se pueden encontrar con gran facilidad la especie de zorros trepadores de Zimshi, miden de longitud unos 50 cm de largo llegando a pesar entre los 1,3k a 2,8 k. Su alimentación consta de frutas y pescados principalmente.

Esta especie se encuentra protegida debido a que antiguamente era objeto de caza y alimento.

Estas salamandras del desierto, son las llamadas descendientes de dragones. Se dice que pueden ser una de las especies descendientes de las antiguas salamandras gigantes que habitaban las cuevas de los desiertos, ya que estas también muestran gran resistencia al calor y ciertas membranas que la ayudan a planear.





Historia

Formación del Reino

Naquia se asienta sobre grandes reinos y unificaciones históricas, así como grandes guerras que han ido quitando terreno a su antigua expansión, pasando de un reinado imperialista a uno que presta grandes libertades y autonomías a las ciudades que lo unifican con el objetivo de mantener la paz y mantener la prosperidad de la nación mediante la unidad de los pueblos.





Este pasado bélico se debe al deseo de poseer los territorios de los pueblos que habitan en la ciudad de Nitk y Kanhit, siendo uno de los más afectados debido a sus riquezas ocultas, así como las cualidades de las personas que son capaces de generar magia y de altos conocimientos de los dioses. En el S. XV uno de los hijos del rey (cuyo nombre acabó borrado debido a la gran pérdida que causó) se reveló contra él, con el ejército de Rammas y los soldados de Nitk y Kanhit, así como quienes se oponían a los ideales del Rey, puesto que ignoró los consejos de un Mishkoi que de hacer entrar en razón al Rey.

Las puertas de Kanhit

La ciudad de Kanhit se sitúa a los pies de una montaña protegido de las tormentas de arena frecuentes del desierto de Mogjhre, se encuentra repleta de leyendas y cuentos populares, pues hasta hace muy poco tiempo, han tratado de vivir de la manera más privada posible.

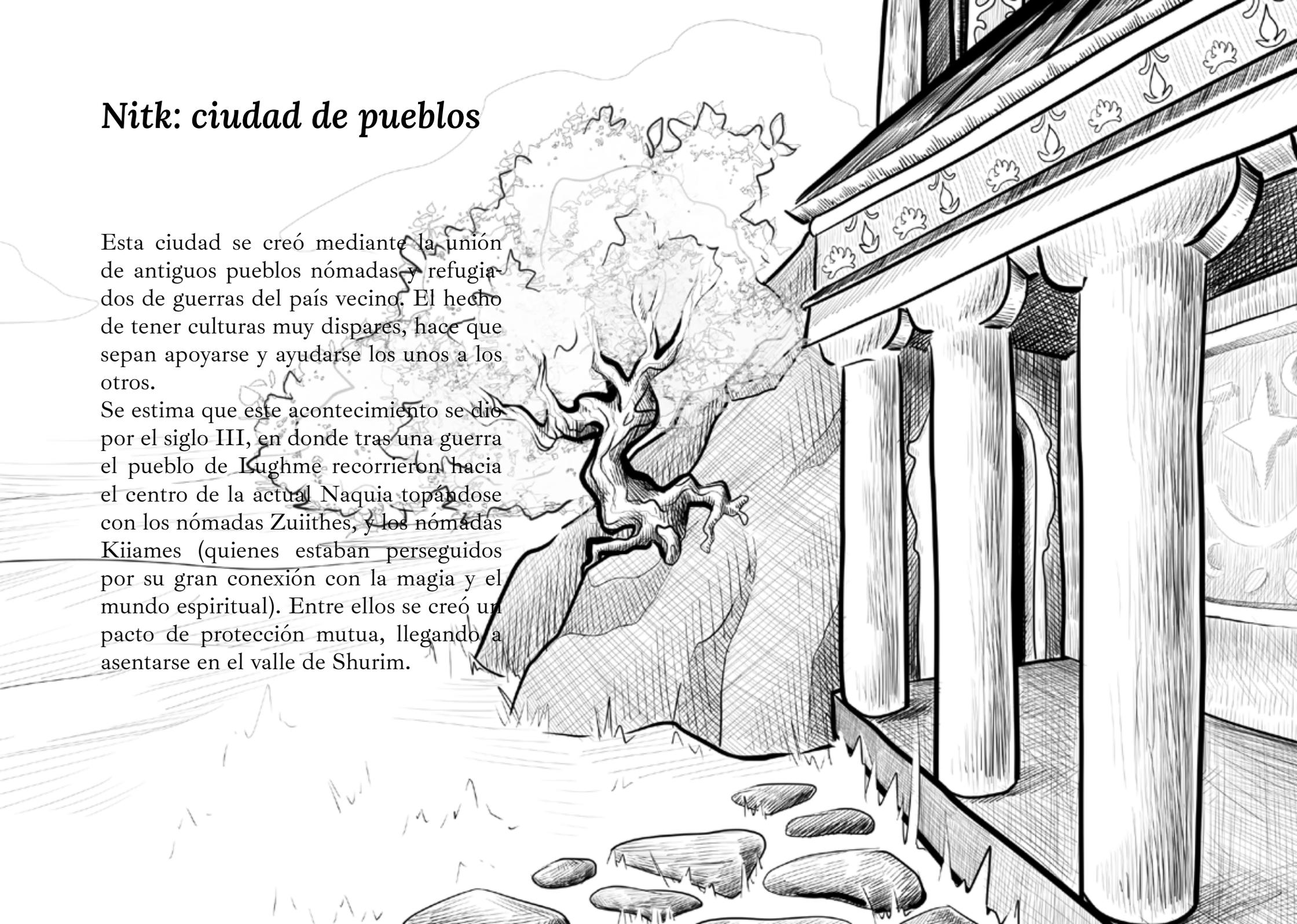
En ellas se cuentan leyendas de cómo viven de cara al exterior en los edificios que rodean partes de la montaña, mientras que su ocio sucede en las cuevas de la montaña creadas por las casi extintas serpientes de aire. Que crearon grandes acueductos y túneles que podrían recorrer todo el país.



Nitk: ciudad de pueblos

Esta ciudad se creó mediante la unión de antiguos pueblos nómadas y refugiados de guerras del país vecino. El hecho de tener culturas muy dispares, hace que sepan apoyarse y ayudarse los unos a los otros.

Se estima que este acontecimiento se dio por el siglo III, en donde tras una guerra el pueblo de Lughme recorrieron hacia el centro de la actual Naquia topándose con los nómadas Zuiithes, y los nómadas Kiiames (quienes estaban perseguidos por su gran conexión con la magia y el mundo espiritual). Entre ellos se creó un pacto de protección mutua, llegando a asentarse en el valle de Shurim.



Mishkoi

Los Mishkoi, son las personas que nacen con la capacidad de manejar la magia, además de tener conocimiento de todo lo que sucede a su alrededor, así como la conexión con los dioses. Es uno de los colectivos más importantes en la corte para poder mantener el equilibrio entre los deseos de los reinados que acontezcan y el curso que debe seguir la tierra.

No se conoce a ciencia cierta desde cuando existen o cómo nacen con estos dones. Sin embargo se les relaciona con el pueblo de Kiiam, (uno de los pueblos que conforman actualmente Nitk) quienes son reconocidos como personas con conexiones espirituales pero sin el alcance que los que nacen como Mishkoi.

Uno de los Mishkoi más conocidos fue Sphe, quien pudo detener la guerra que se estaba dando para el control de los conocimientos de la magia mediante el control de los Kiiames.





ARTE Y
TRADICIONES

Arte floral

Una de las artes más emblemáticas de la zona son los embellecimientos florales, en donde se recolectan las flores caídas y se conservan en sacos de sal para preservarlas y posteriormente hacer grandes decoraciones con ellas, desde ramos de flores, collares, pequeños barcos florales para ciertas festividades etc.





Flor en sal

Para las festividades como Cimlieu, la noche del 5 de Julio, donde se celebra a los dioses del río, a modo de preservar la riqueza que aporta a la ciudad, se le hace entrega de pequeñas decoraciones florales conservadas en sal y minerales a modo de mantener sano el río, además de la entrega de alimentos por parte de la corte real a los que más lo necesitan.

Pintura a Tapiz

El tapiz es una de las formas de pintura o escrito más antiguo y el más usado aún en su actualidad.

Aunque existen varias formas crear un tapiz según la zona en la que te encuentres, y cada ciudad tiene su técnica que le aporta una firma bastante personal. Siguen en gran parte un mismo proceso, aunque con diferente material (pudiendo ser desde cuero, ramas secas, algas, planchas de metales blandos, tejidos, etc.). Siendo un entramado de tejidos similar al papiro. Su durabilidad depende de los ma-



teriales empleados así mismo como el cuidado que se les da para su conservación.

Muchos de los tapices pintados representan escenas históricas o simbolismos relacionados con las deidades.







Gastronomía

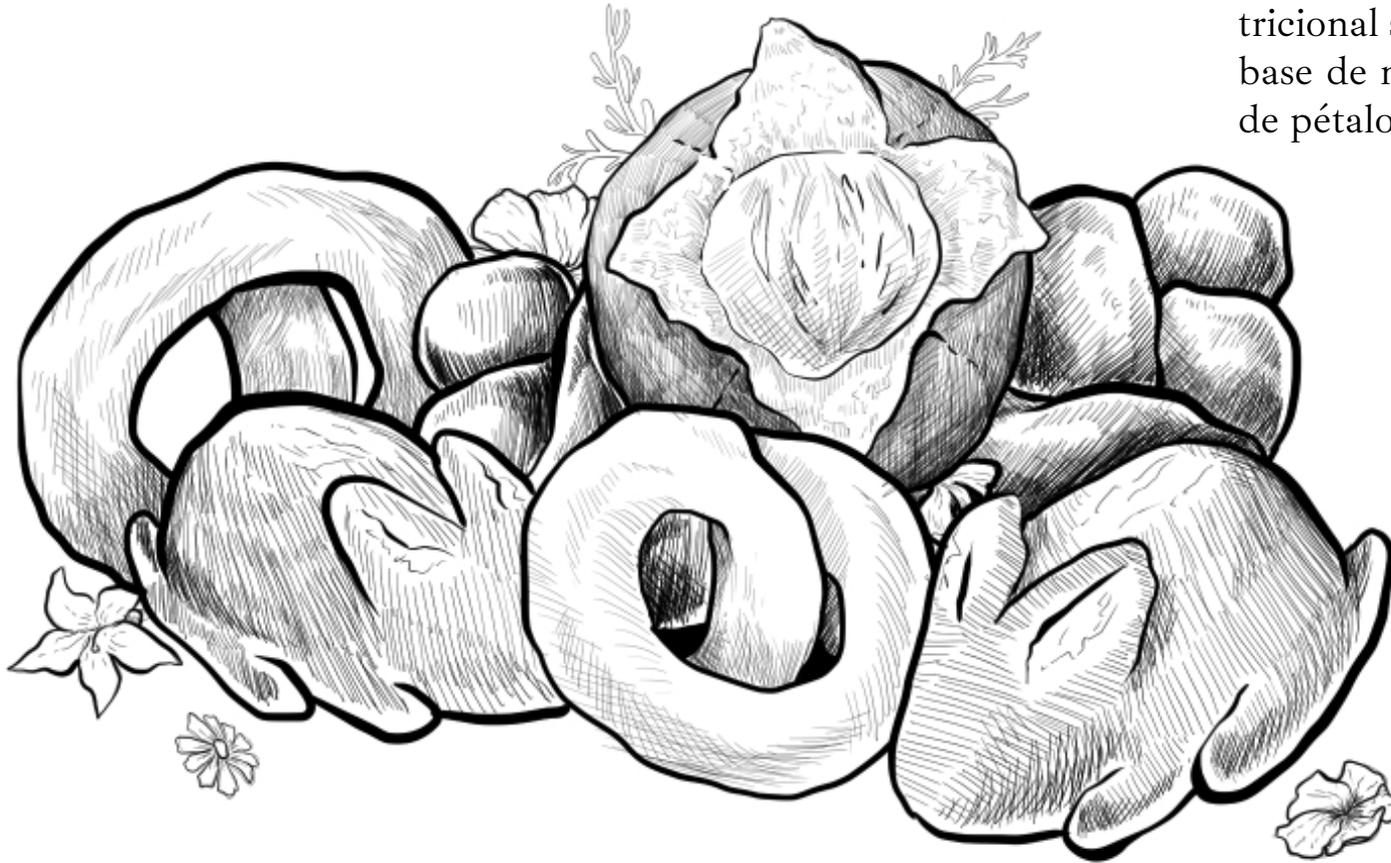
La gastronomía Naquiiana, como la propia cultura de Naquia, es muy diversa debido a la influencia de muchos pueblos y sus regiones. Antiguamente este se basaba especialmente en legumbres, frutas y carnes de los animales de la zona, sin embargo en la actualidad abundan nuevas especias, más vegetales y un aumento de la ganadería. Lo cual hace que la cocina de Naquia sea tan innovadora sin perder su punto tradicional.





La gran riqueza vegetal de gran parte del país en la cual abunda una gran variedad vegetal donde se pueden destacar gran cantidad de frutos y verduras los cuales pueden ser fácilmente encontrados en plena naturaleza debido a su gran abundancia, entre ellos podemos encontrar los frutos de Qwi, (la fruta luz) los Mawuams, (pequeñas setas de sabores dulces) las Chiams (hortaliza) etc.

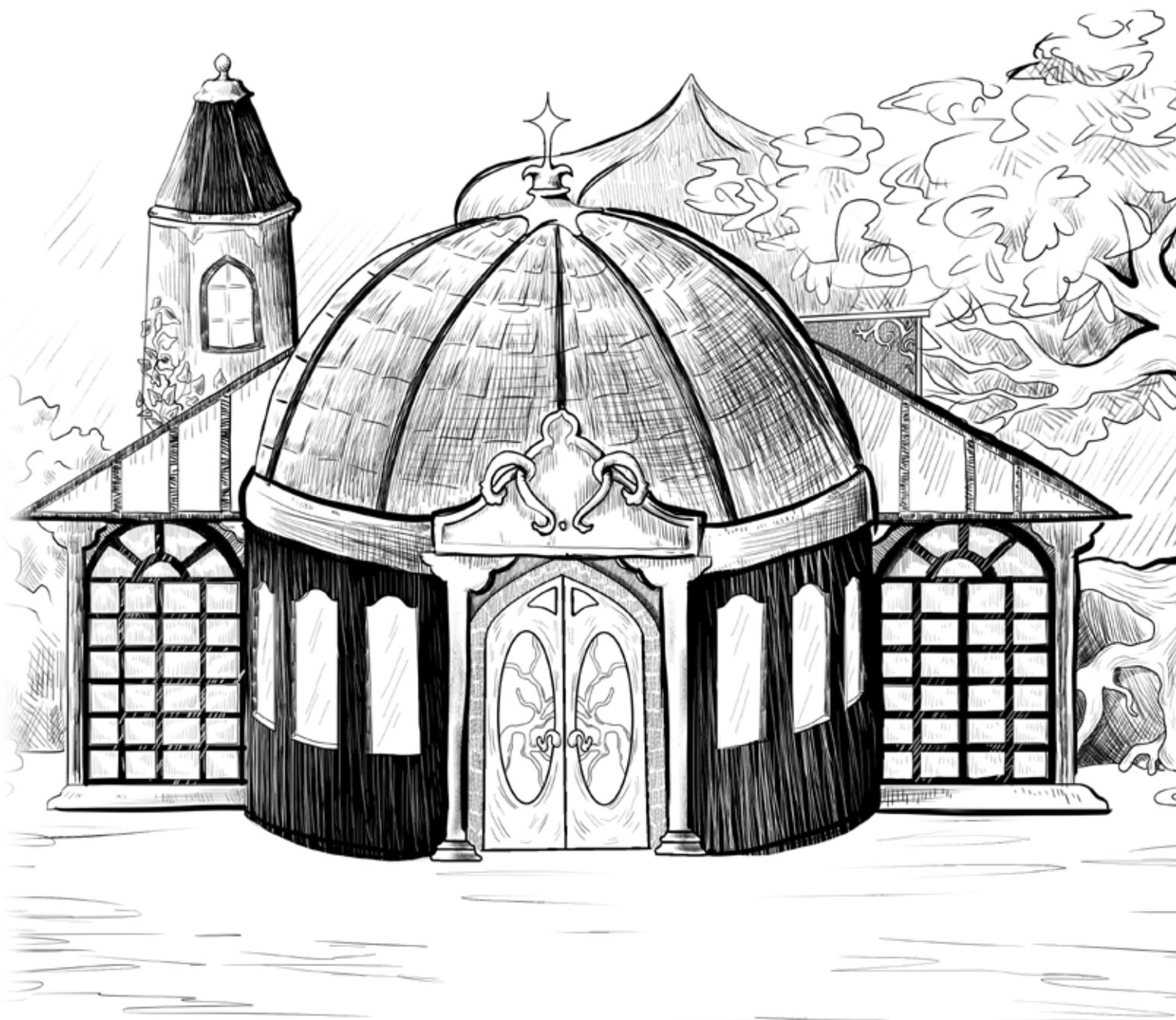
Siendo un país rico en legumbres, y grandes cosechas, uno de los alimentos más importantes y de gran riqueza nutricional son los Bão, panes realizados a base de mezclas de legumbres, además de pétalos de flores o carnes secas.





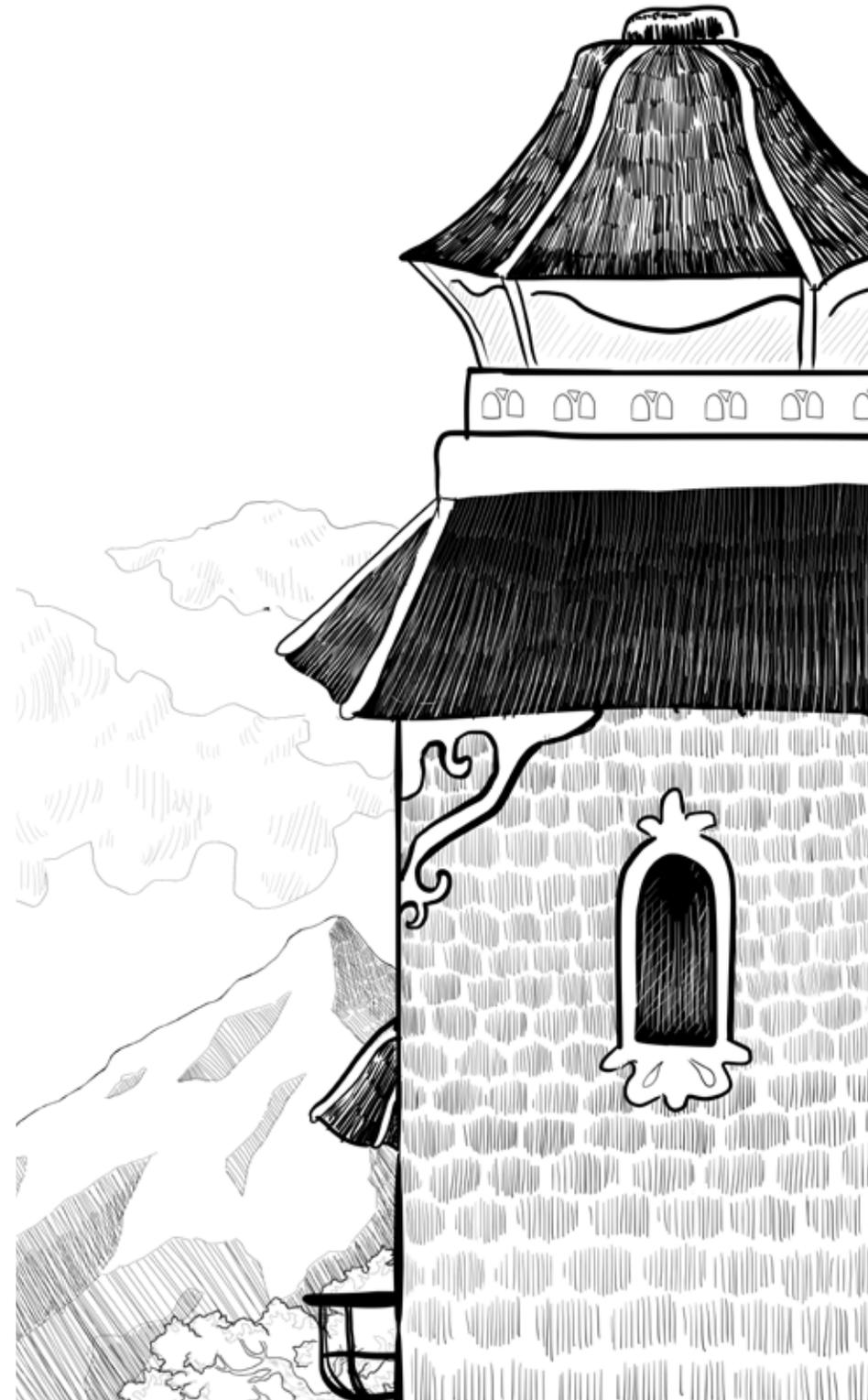
Arquitectura

La arquitectura Naquiiiana destaca por su gran influencia hacia el cuidado del medio que le rodea, por lo que trata de incluir en lo posible cualquier elemento vegetal



Las arquitecturas más importantes se ven representadas de manera histórica en los grandes edificios de la capital en Hwal, así como las ruinas que se encuentran en el centro de Nitk, así como los templos cercanos a las zonas protegidas.

Gran parte de estas construcciones son realizadas en montañas o piedras de gran tamaño en las cuales se tallan y se colocan elementos de soporte para generar una estructura más estable. En algunas construcciones se empleaba la ayuda de las raíces de los árboles a modo de tener unas vigas más estables y que sostengan las tierras blandas para que el edificio no se derrumbara.



Debido a los grandes ríos y barrancos que recorren el país, abundan los puentes y acueductos que ayudan a la conexión de zonas separadas de las ciudades y los terrenos de cultivos. Muchos de estos tienen una construcción emblemática del lugar, teniendo pequeños detalles que narran pequeñas historias populares





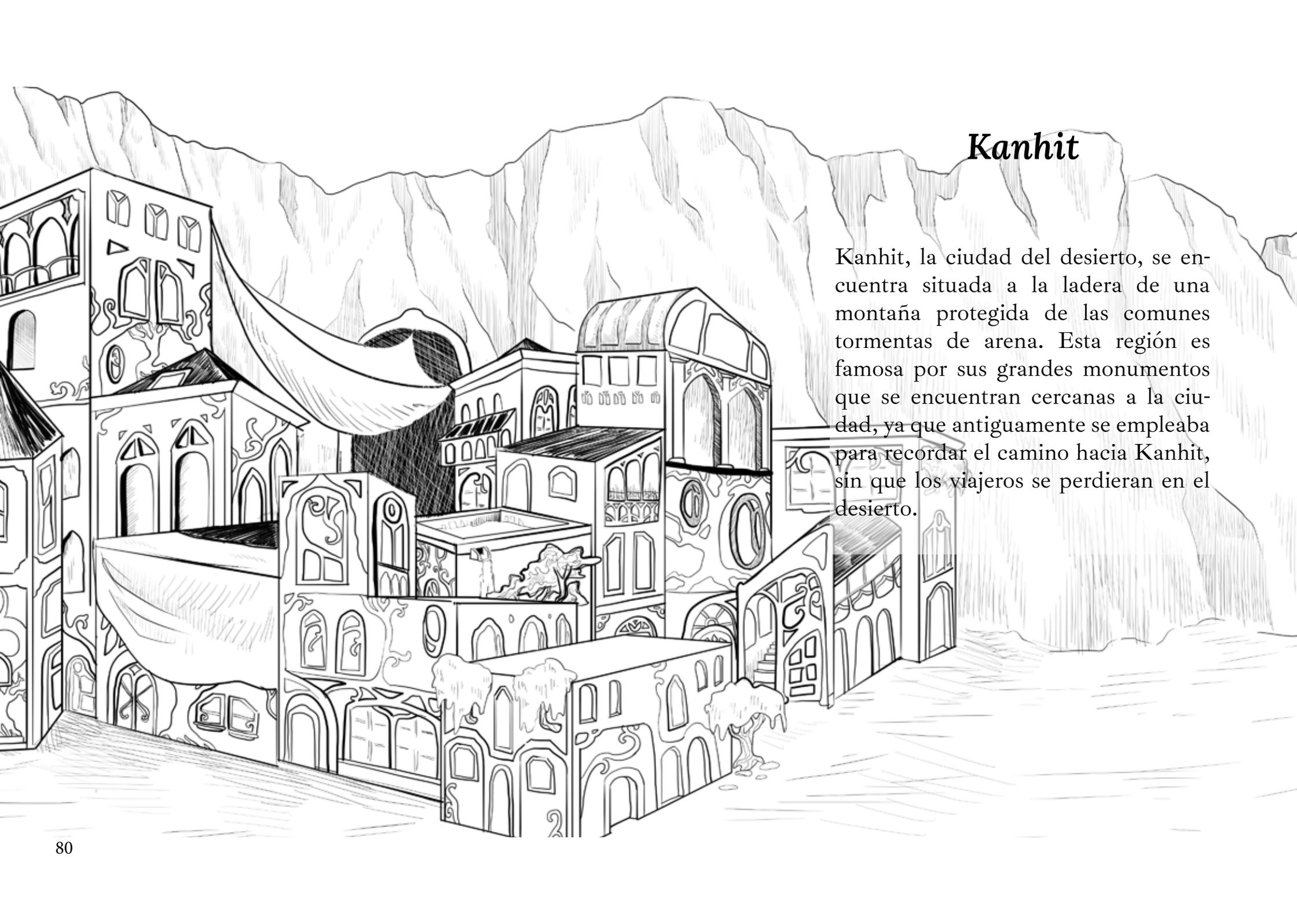
CIUDADES



Hwal

La capital de Naquia y una de las zonas más antiguas aún habitadas, es una de las ciudades más ricas en cultivos y en tecnología. Esta ciudad destaca por sus grandes bibliotecas repletas de estudios de todo el continente, ya que da una gran importancia a los estudios y la investigación. Destaca también por su arquitectura repletas de puentes ya que el río Lwe atraviesa gran parte de la ciudad, además de acueductos que mediante canales transportan el agua a cada rincón de la ciudad. También la zona del palacio tiene zonas visitables como los grandes jardines reales.



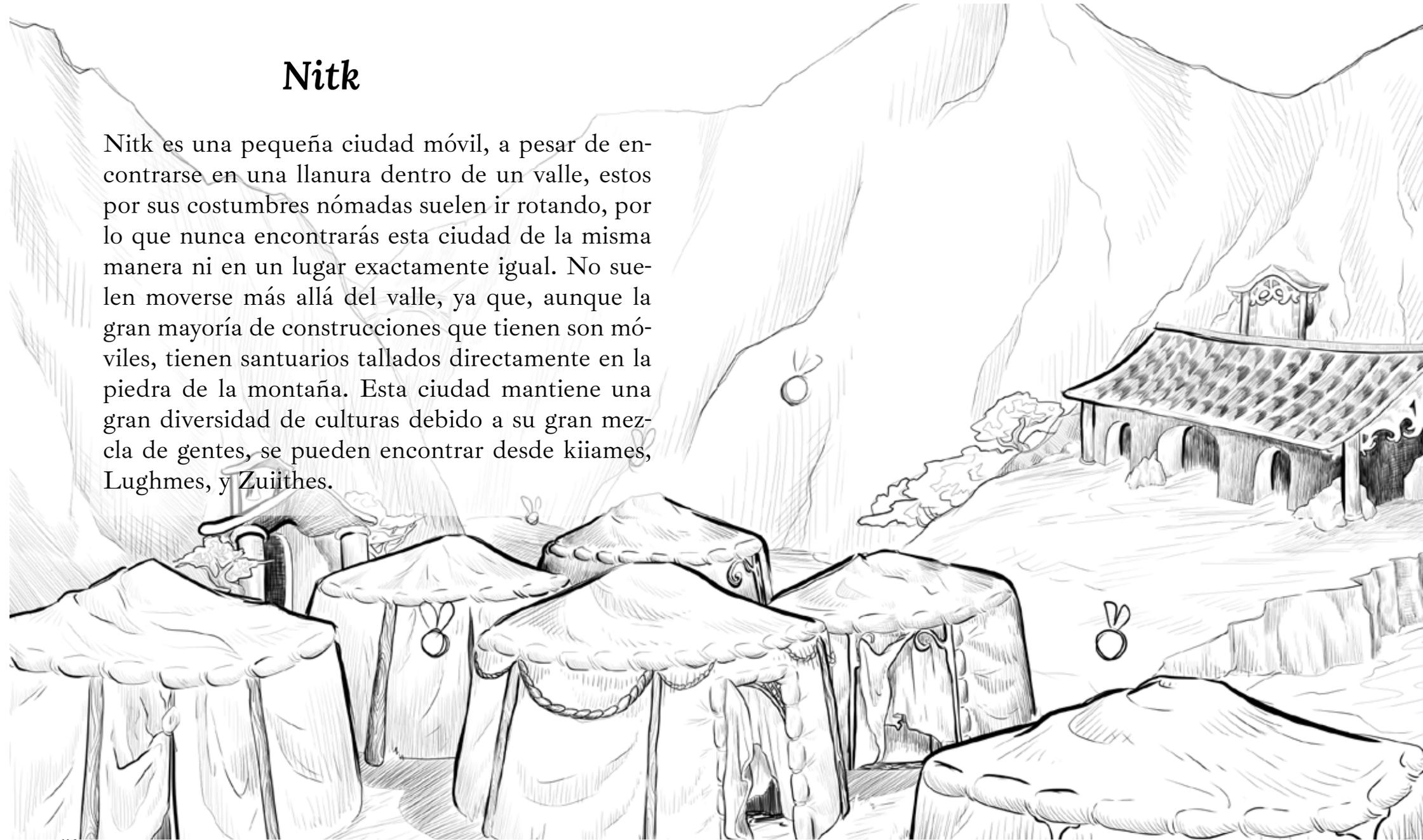


Kanhit

Kanhit, la ciudad del desierto, se encuentra situada a la ladera de una montaña protegida de las comunes tormentas de arena. Esta región es famosa por sus grandes monumentos que se encuentran cercanas a la ciudad, ya que antiguamente se empleaba para recordar el camino hacia Kanhit, sin que los viajeros se perdieran en el desierto.

Nitk

Nitk es una pequeña ciudad móvil, a pesar de encontrarse en una llanura dentro de un valle, estos por sus costumbres nómadas suelen ir rotando, por lo que nunca encontrarás esta ciudad de la misma manera ni en un lugar exactamente igual. No suelen moverse más allá del valle, ya que, aunque la gran mayoría de construcciones que tienen son móviles, tienen santuarios tallados directamente en la piedra de la montaña. Esta ciudad mantiene una gran diversidad de culturas debido a su gran mezcla de gentes, se pueden encontrar desde kiames, Lughmes, y Zuiithes.



Rammas

La ciudad habitada en el bosque de manglar es una de las ciudades más curiosas de Naquia, siendo una de las ciudades pesqueras y recolectoras de la zona, y con grandes rutas de senderismo.

Su curiosa localidad en las raíces de los árboles que forman este bosque deja entrever los fondos del río que desemboca al mar.

Sus noches se vuelven brillantes gracias a las frutas luminiscentes que envuelven el lugar.

Rammas es conocido por su gran gastronomía ricas en pescados, moluscos y frutas, como de raíces.







ZONAS
IMPORTANTES

Volcán de Mag

El cráter del antiguo volcán, siendo uno de los más grandes y extrañas cualidades destaca por su hábitat de baja gravedad debido a sus rocas imantadas, gracias a esto, existe este curioso paraíso donde abunda gran vegetación alrededor de un pequeño lago flotante. En él se pueden ver las ranas de Mous en gran abundancia así como las plantas Shui y Khiemj.

A pesar de ser un lugar bastante protegido y resguardado por la población de Nitk, estas pueden ser visitadas en compañía de los guías de la localidad, llegando a mostrarte las vistas desde una segura sin necesidad de irrumpir en el cráter, ya que este rebosa de un carácter espiritual para esta población.



Desierto de Tizza

El desierto de Tizza se encuentra a unas pocas horas de la ciudad de Kanhit, siendo bastante frecuentada por pequeños comercios ambulantes, ya que en ciertos lugares se pueden encontrar en piedras pequeñas tallas de edificaciones antiguas. Las cuales se consideran antiguas ciudades de Kanhit.

A pesar de sus enormes dunas, en este lugar es muy poco frecuente las tormentas de arena, por lo que se suele ver con facilidad las riquezas de las piedras de colores blancos y azulados en las arenas naranjas.



Bahía los Antiguos

Situado en el noreste de Naquia, se encuentra la Bahía de los Antiguos, una pequeña bahía en donde a simple vista se pueden observar grandes estatuas (en su mayoría bastante dañadas por el paso del tiempo) de los antiguos dioses de pequeñas poblaciones que vivían por la zona en tiempos lejanos.



Este proyecto que finalizó como una guía de viaje, a modo de crear un nuevo formato de presentación de un *concept art book*, ha tenido una gran serie de cambios, desde su idea original que se había planteado, como una serie de ilustraciones independientes que tuvieran relación entre si, a una colección de dibujos guardadas en una guía turística.

Todos estos cambios van surgiendo a lo largo de las investigaciones que se han realizado y han ido aportando nuevos conceptos a la hora de completar el concepto del mundo ficticio.

Asi mismo como los cambios de metodología plástica, partiendo de una idea de ilustraciones a blanco y negro, pasado a ilustraciones a color y finalmente a una serie más simple basada en línea.

En la cual he tenido varios problemas para poder resolverlo con facilidad debido a lesiones en la mano.

Aun así, siento que los resultados conseguidos son satisfactorios por la amplia gama y la evolución del dibujo plástico que he realizado, cumpliendo con los objetivos del proyecto.

Estoy agradecida por el apoyo recibido, incluyendo las críticas que me han ayudado a mejorar la calidad del trabajo realizado, desde las guías que me ha prestado mi tutora Laura Mesa, como a amigos que me han aportado nuevas perspectivas a la hora de desarrollar un concepto en cuanto al dibujo o mostrarme nuevos referentes en los que inspirarme.

Ediciones Nouveaux-Loisirs, *Tailandia* Francia, Acento Editorial 1993

Gavins, Joanna y Lahey, Ernestine, *Worldbuilding the discourse in the mind*. Reino Unido Bloomsbury academic, Advances in Stylistics. 2018

Heidegger, Martin, *La idea de la filosofía y el problema de la concepción del mundo*. Herder Editorial. 2012

Italo, Calvino, *Las ciudades invisibles*. Ediciones Siruela, Colección Bibliotecas Calvino 2016.

Juan Davide Reina-Rozo «Art, energy, and technology: the Solarpunk Movement» International Journal Engineering, Social Justice and Peace, 15 de febrero de 2021, , <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/IJESJP/article/view/14292/9521> (Consultado el 29 de abril de 2022)

Lewis, David . *On the Plurality of Worlds*. Blackwell Publishers, Editorial John Wiley and Sons Ltd. 1986

Lynne Peskoe-Yang «What You Can Learn From the Solarpunk Movement» Rewire, 23 de noviembre de 2018, , <https://www.rewire.org/learn-solarpunk-movement/> (Consultado el 6 de junio de 2022)

Maffesoli, Michel, *El reencantamiento del mundo*, Traducción de Shalom Ariel, Editorial Tarahumara, Buenos Aires Argentina 2009

Markus Gabriel, *Por qué el mundo no existe*. Pasado&Presente, Barcelona, Traducción por Juanmari Madariaga 2015

«Mundo» Rae, : <https://dle.rae.es/mundo> (Consultado el 19 de noviembre de 2021)

National Geographic Society, *Maravillas arquitectónicas del mundo antiguo*, RBA publicaciones S.A. 1998

Nelson Goodman, *Maneras de hacer mundos*, La Balsa de Medusa VISOR, traducción por Carlos Thiebaut 1990

Panikkar, Raimon, 1918-2010 *La religión, el mundo y el cuerpo*. Editorial Herder, 2014

Zaidi, Leah, *Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design*, Artículo, Independent scholar, Canada 2019

9. ANEXO

Guía de viaje a Naquía





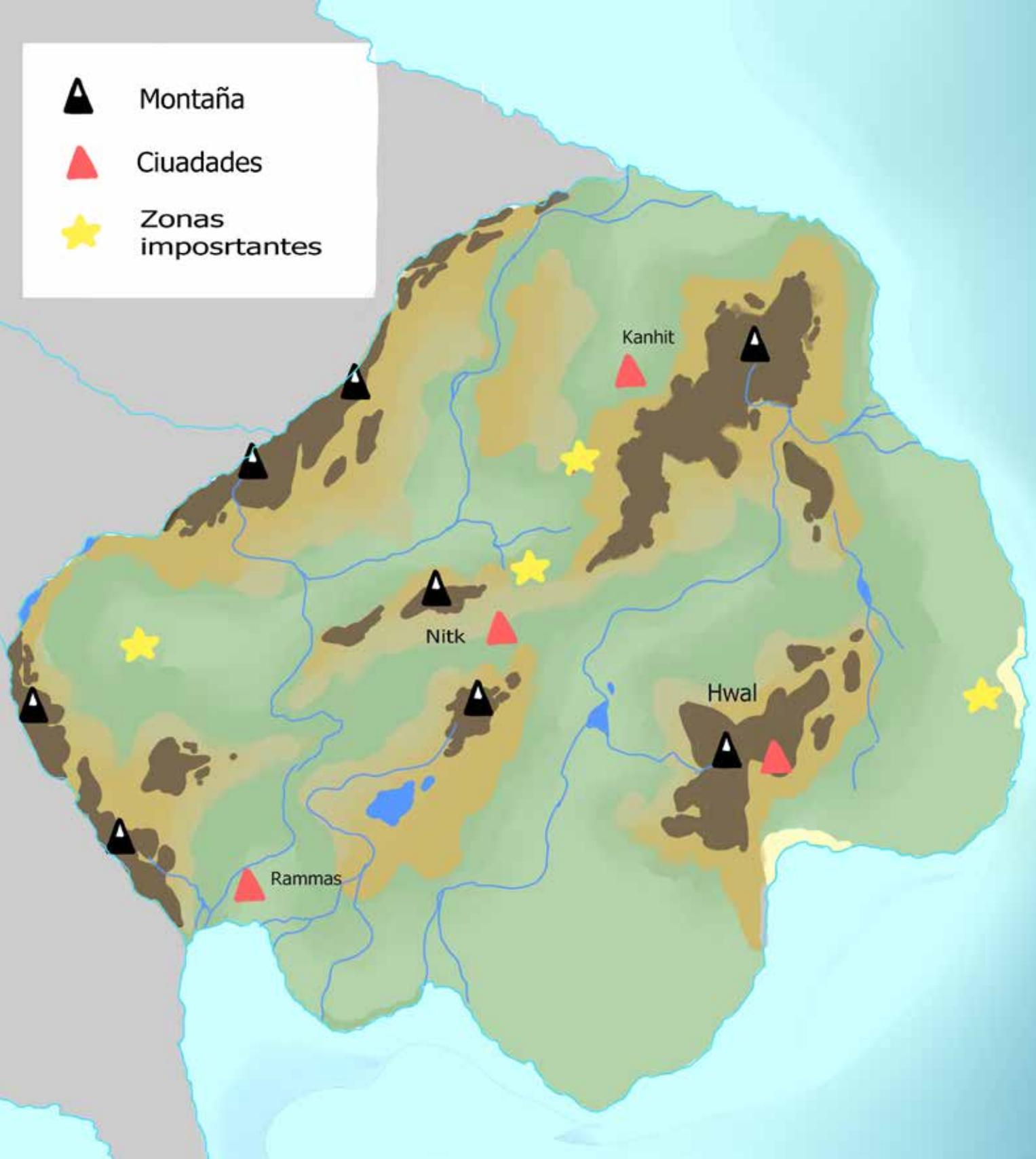
Montaña



Ciudades



Zonas
imposrtantes



Naquia es un país de la región noreste de Amméri, siendo uno de los más grandes de este continente y abarcando una amplia extensión en donde se puede encontrar una gran variedad de climas, así como de las culturas que lo habitan y continúan escribiendo su historia.

Siendo una de las poblaciones donde su religión se fundamenta en los elementos que conforman y crean vida en la tierra, venerando desde los animales a las propias plantas, en donde su modo de vida se implica también en los seres que la rodea, siendo conscientes de la necesidad e importancia de mantener un equilibrio con el medio en el que habitan.

INDICE

NATURALEZA	7
Hábitats	8
Flora	11
Fauna	13
HISTORIA	15
Formación del reino	16
Las puertas de Kanhit	18
Nitk: ciudad de pueblos	19
Mishkoi	20
ARTES Y TRADICIONES	21
Arte floral	22
Pintura a Tapiz	23
GASTRONOMÍA	25
ARQUITECTURA	27

CIUDADES	31
REINO DE HWAL	32
CIUDAD DE KANHIT	33
CIUDAD DE NITK	34
CIUDAD DE RAMAS	35
ZONAS IMPORTANTES	37
VOLCÁN DE MAG	38
DESIERTO DE TIZZA	39
BAHÍA DE LOS ANTIGUOS	40
PRADERA NOHNAR	41

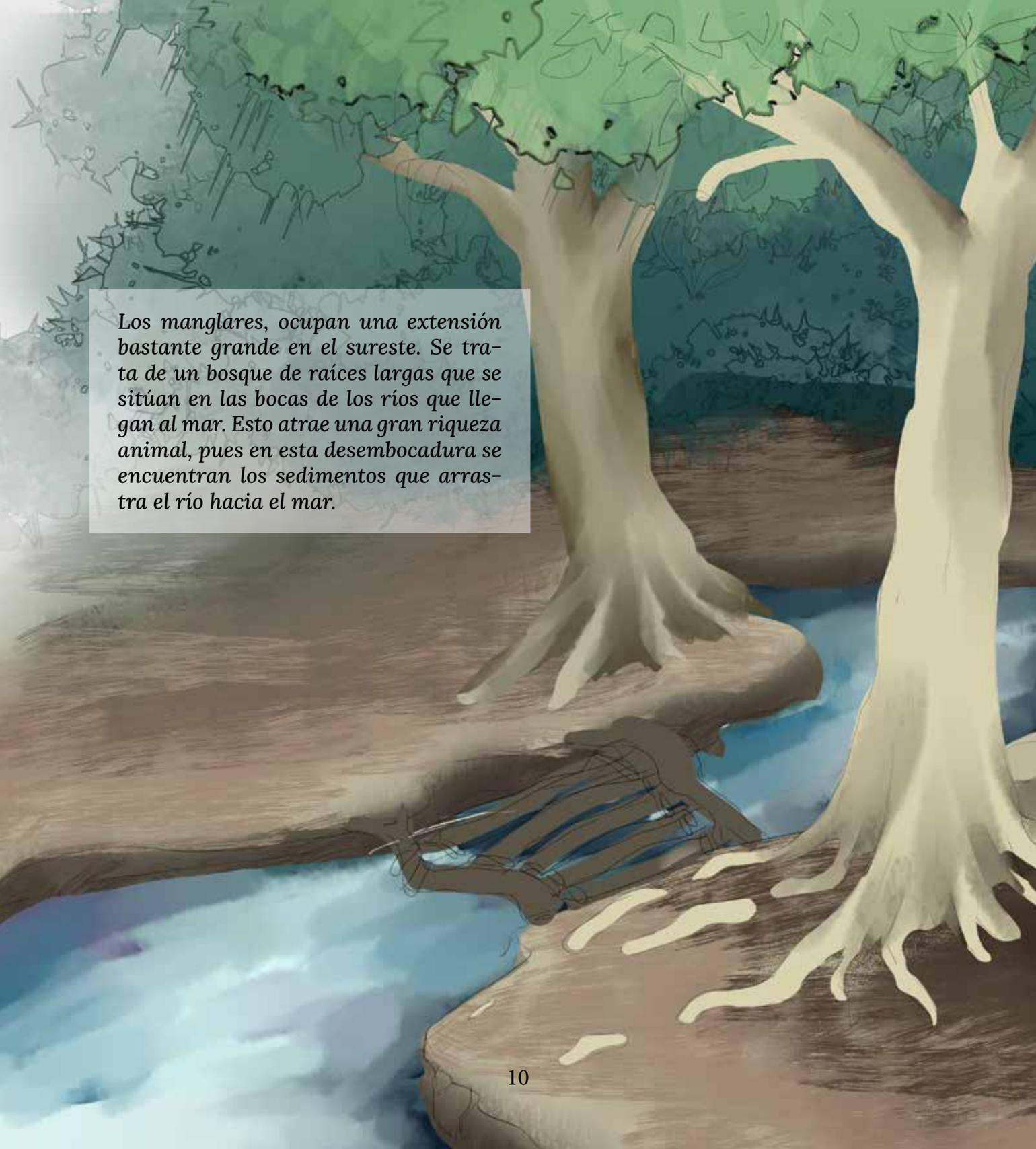
NATURALEZA

Habitats

Siendo uno de los países con una mayor extensión del continente, Naquia presenta una gran variedad de climas, lo cual facilita la aparición de hábitats diferentes y con una gran riqueza de vida y de sostenibilidad. Aunque es uno de los países con gran riqueza vegetal debido a sus ríos, también muestra otra cara en donde los desiertos abundan y estos, a su manera, presentan a su vez, hábitats para seres vivos con cualidades bastante curiosas.

Uno de los hábitats más importantes de Naquia, son sus zonas de baja gravedad. Aunque estos sean lugares muy poco comunes y de condiciones extrañas, se pueden ver en Nohnar, donde se observan pequeñas islas flotantes, cuyo acceso es francamente difícil. Otra de estas zonas puede ser el cráter del volcán Magne, el cual se encuentra protegido ya que es considerado un lugar espiritual para varios pueblos cercanos a este.



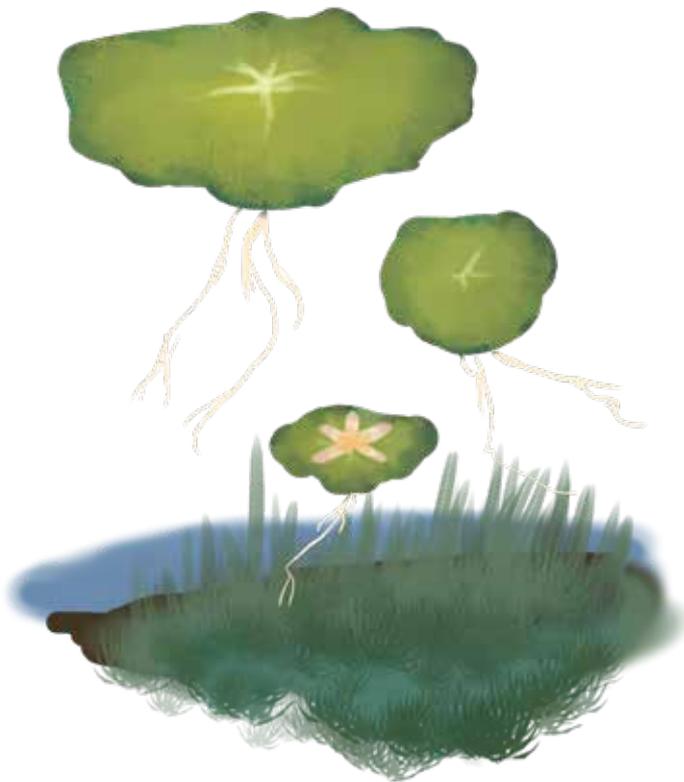
An artistic illustration of a mangrove forest. Two large trees with prominent, wide, buttressed trunks are the central focus. The ground is a mix of brown earth and blue water channels. The background shows more trees and a hazy sky. A text box is overlaid on the left side of the image.

Los manglares, ocupan una extensión bastante grande en el sureste. Se trata de un bosque de raíces largas que se sitúan en las bocas de los ríos que llegan al mar. Esto atrae una gran riqueza animal, pues en esta desembocadura se encuentran los sedimentos que arrastra el río hacia el mar.

Flora

De la gran variedad vegetal que este país presenta se puede destacar por su especificidad las plantas flotantes de los lugares de baja gravedad.

De las más destacable son las esferas Celis, una pequeña formación de plantas que parten de un musgo, y en plena floración estas se despegan formándose una esfera que dará lugar a un fruto en su interior



Las Estelias, son pequeñas plantas planeadoras que abarcan una gran hoja que protege sus raíces de la luz del sol, mientras estas flotan cerca del suelo, recogiendo los nutrientes y la humedad del aire.



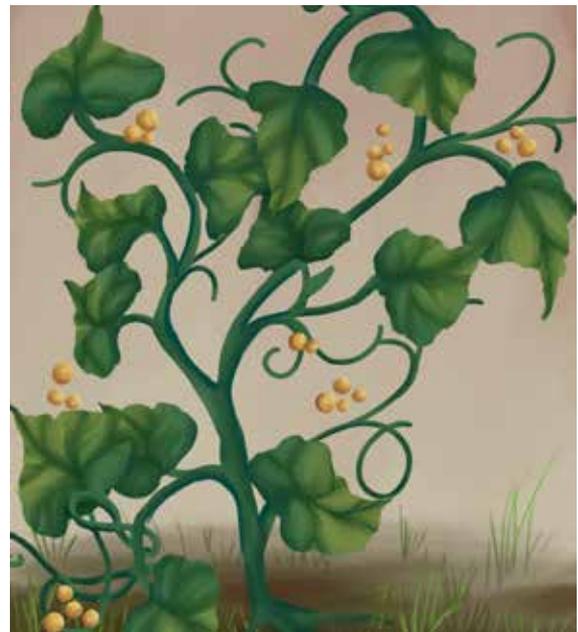
Una de las plantas más famosas y comunes de Naquia pueden ser su apacitas, que van desde colores violáceos a azules y donde su variedad de color amarillo es uno de los más extraños y más codiciados, pues se cree que este aporta buena fortuna o buen augurio.



Fjik, son unas pequeñas flores del desierto, siendo una de las pocas plantas capaces de florecer y permanecer con un vivo color sin secarse completamente.



De las vegetaciones más famosas y cuidadas son los árboles de Sum, los cuales tienen una gran sensibilidad que permite predecir el tiempo mediante el color de sus hojas y corteza.



Fauna

La fauna que abunda en esta región es tan rica, como variada.

Uno de los animales más comunes debido a su gran uso como medio de transporte, son los muntiajcs. Una especie de ciervo que llega a medir en su edad adulta 1,8m.



Las ranas de Mous, son unos pequeños anfibios que no llegan al tamaño de la palma de la mano. Estas ranas destacan por su gran agilidad a la hora de saltos y de vez en cuando se les puede ver planeando en las corrientes de aires bajos.



Las aves de los cielos, son pájaros de gran envergadura que planea por las zonas más altas. Este se suele encontrar en los edificios más altos o en zonas de montañas, por lo que es muy complicado llegar a verlo en suelo raso.





En zonas boscosas, como por ejemplo en los manglares, se pueden encontrar con gran facilidad la especie de zorros trepadores de Zimshi, miden de longitud unos 50 cm de largo llegando a pesar entre los 1,3k a 2,8 k. Su alimentación consta de frutas y pescados principalmente.

Esta especie se encuentra protegida debido a que antiguamente era objeto de caza y alimento.



Estas salamandras del desierto, son las llamadas descendientes de dragones. Se dice que pueden ser una de las especies descendientes de las antiguas salamandras gigantes que habitaban las cuevas de los desiertos, ya que estas también muestran gran resistencia al calor y ciertas membranas que la ayudan a planear.

Historia

Formación del Reino

Naquia se asienta sobre grandes reinados y unificaciones históricas , así como grandes guerras que han ido quitando terreno a su antigua expansión, pasando de un reinado imperialista a uno que presta grandes libertades y autonomías las ciudades que lo unifican con el objetivo de mantener la paz y mantener la prosperidad de la nación mediante la unidad de los pueblos.

Ciudad de Hwal, capital de Naquia



Este pasado bélico se debe al deseo de poseer los territorios de los pueblos que habitan en la ciudad de Nitk y Kanhit, siendo uno de los más afectados debido a sus riquezas ocultas, así como las cualidades de las personas que son capaces de generar magia y de altos conocimientos de los dioses. En el S. XV uno de los hijos del rey (cuyo nombre acabó borrado debido a la gran pérdida que causó) se reveló contra él, con el ejército de Rammás y los soldados de Nitk y Kanhit, así como quienes se oponían a los ideales del Rey, puesto que ignoró los consejos de un Mishkoi que de hacer entrar en razón al Rey.

Puerta de Paz, Palacio de Hwal



Las puertas de Kanhit



La ciudad de Kanhit se sitúa a los pies de una montaña protegido de las tormentas de arena frecuentes del desierto de Mogjhre, se encuentra repleta de leyendas y cuentos populares, pues hasta hace muy poco tiempo, han tratado de vivir de la manera más privada posible.

En ellas se cuentan leyendas de cómo viven de cara al exterior en los edificios que rodean partes de la montaña, mientras que su ocio sucede en las cuevas de la montaña creadas por las casi extintas serpientes de aire. Que crearon grandes acueductos y túneles que podrían recorrer todo el país.

Nitk: ciudad de pueblos

Esta ciudad se creó mediante la unión de antiguos pueblos nómadas y refugiados de guerras del país vecino. El hecho de tener culturas muy dispares, hace que sepan apoyarse y ayudarse los unos a los otros.

Se estima que este acontecimiento se dio por el siglo III, en donde tras una guerra el pueblo de Lu-

ghme recorrieron hacia el centro de la actual Naquia topándose con los nómadas Zuiithes, y los nómadas Kiiames (quienes estaban perseguidos por su gran conexión con la magia y el mundo espiritual). Entre ellos se creó un pacto de protección mutua, llegando a asentarse en el valle de Shurim.



Mishkoi



Tapiz de Sphe

Los Mishkoi, son las personas que nacen con la capacidad de manejar la magia, además de tener conocimiento de todo lo que sucede a su alrededor, así como la conexión con los dioses. Es uno de los colectivos más importantes en la corte para poder mantener el equilibrio entre los deseos de los reinados que acontezcan y el curso que debe seguir la tierra.

No se conoce a ciencia cierta desde cuando existen o cómo nacen con estos dones. Sin embargo se les relaciona con el pueblo de Kiiam, (uno de los pueblos que conforman actualmente Nitk) quienes son reconocidos como personas con conexiones espirituales pero sin el alcance que los que nacen como Mishkoi.

Uno de los Mishkoi más conocidos fue Sphe, quien pudo detener la guerra que se estaba dando para el control de los conocimientos de la magia mediante el control de los Kiiames.

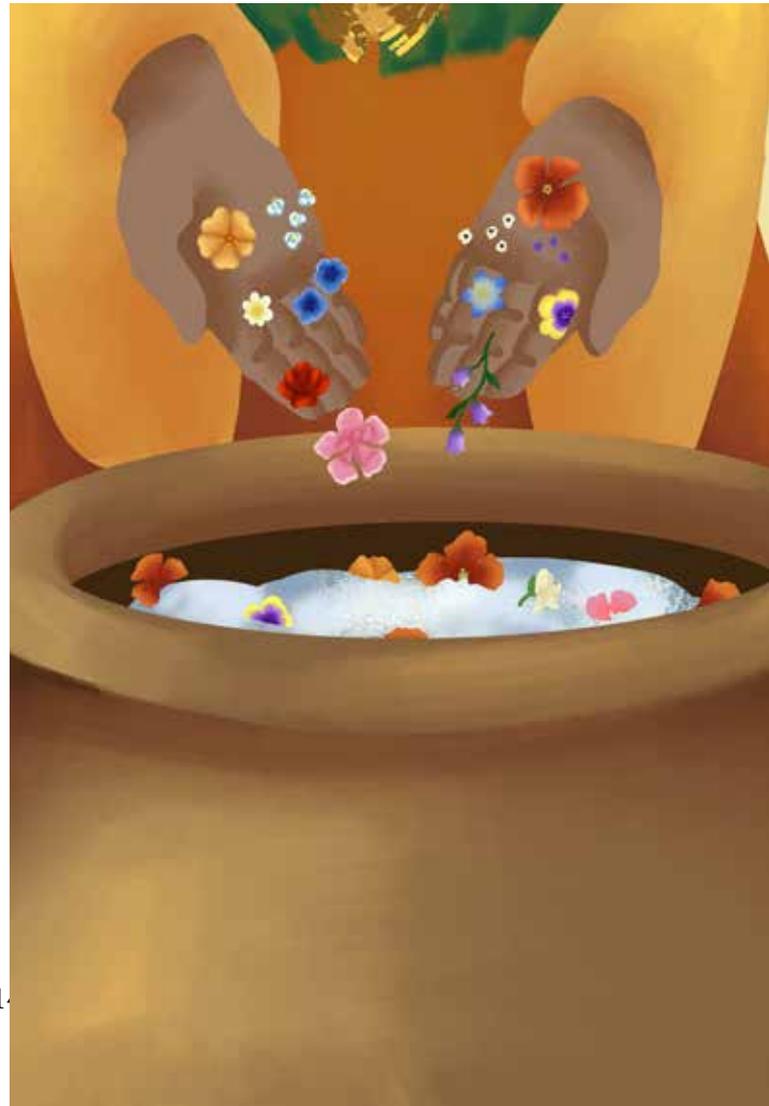
ARTE Y
TRADICIONES

Arte floral

Una de las artes más emblemáticas de la zona son los embellecimientos florales, en donde se recolectan las flores caídas y se conservan en sacos de sal para preservarlas y posteriormente hacer grandes decoraciones con ellas, desde ramos de flores, collares, pequeños barcos florales para ciertas festividades etc.



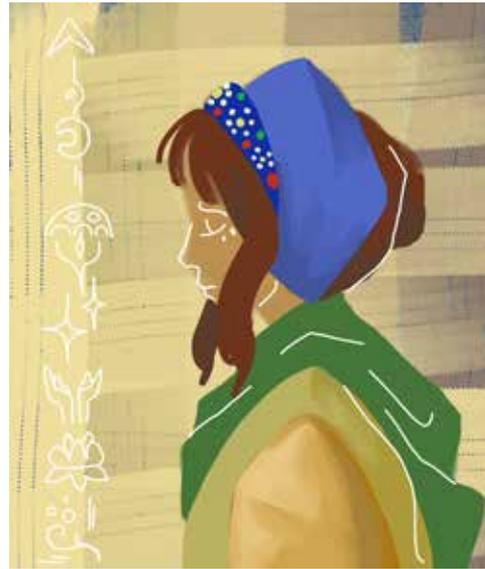
Para las festividades como Cimlieu, la noche del 5 de Julio, donde se celebra a los dioses del río, a modo de preservar la riqueza que aporta a la ciudad, se le hace entrega de pequeñas decoraciones florales conservadas en sal y minerales a modo de mantener sano el río, además de la entrega de alimentos por parte de la corte real a los que más lo necesitan.



Pintura a Tapiz

El tapiz es una de las formas de pintura o escrito más antiguo y el más usado aún en su actualidad.

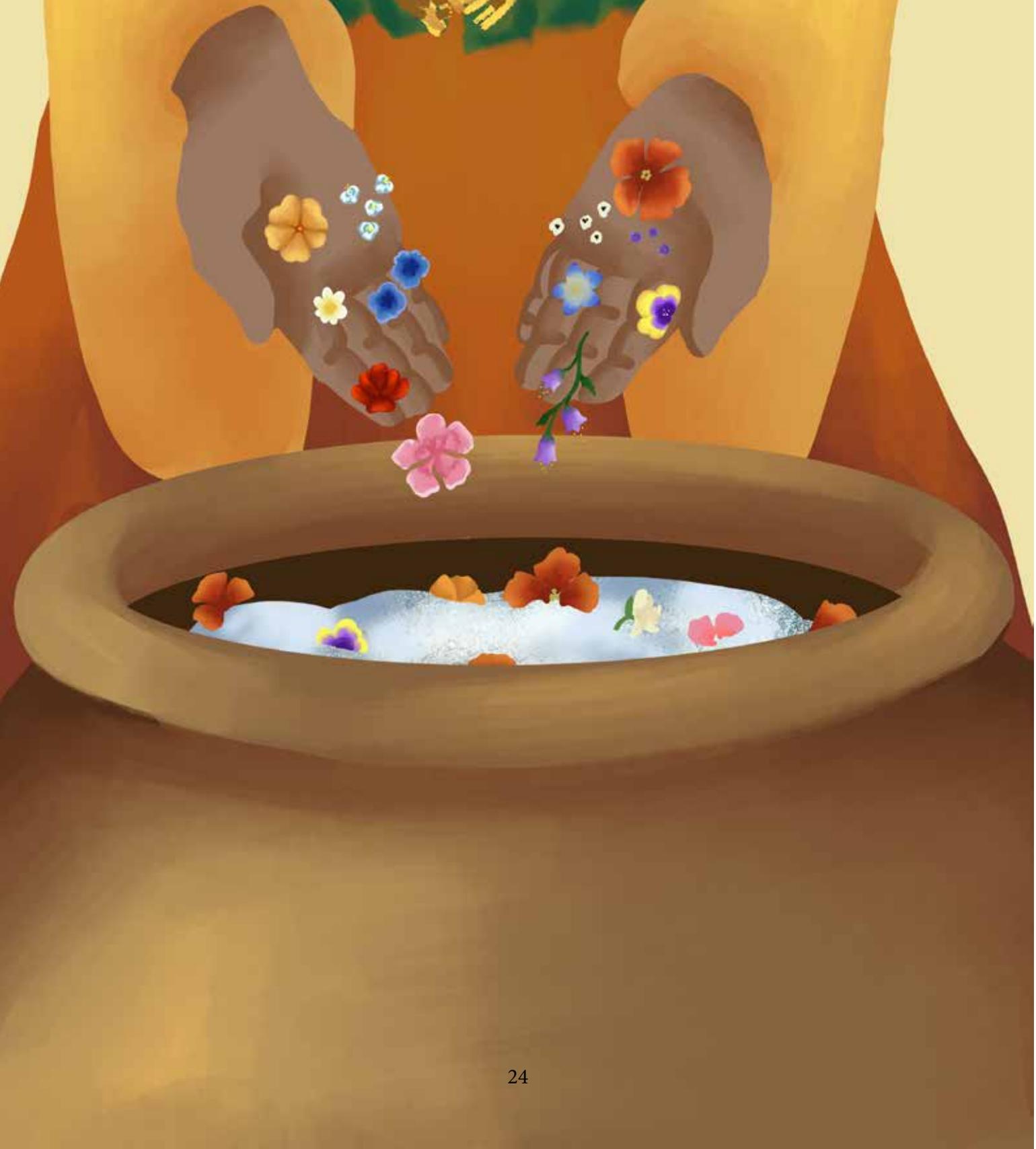
Aunque existen varias formas crear un tapiz según la zona en la que te encuentres, y cada ciudad tiene su



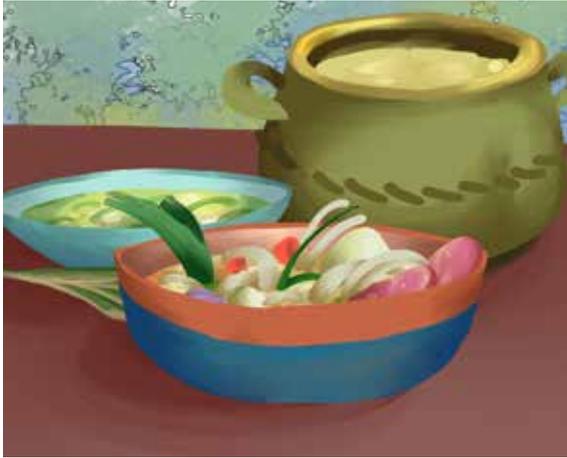
técnica que le aporta una firma bastante personal. Siguen en gran parte un mismo proceso, aunque con diferente material (pudiendo ser desde cuero, ramas secas, algas, planchas de metales blandos, tejidos, etc.). Siendo un entramado de tejidos similar al papiro.

Su durabilidad depende de los materiales empleados así mismo como el cuidado que se les da para su conservación.

Muchos de los tapices pintados representan escenas históricas o simbolismos relacionados con las deidades.



Gastronomía



La gastronomía Naquiiana, como la propia cultura de Naquia, es muy diversa debido a la influencia de muchos pueblos y sus regiones. Antiguamente este se basaba especialmente en legumbres, frutas y carnes de los animales de la zona, sin embargo en la actualidad abundan nuevas especias, más vegetales y un aumento de la ganadería.

Lo cual hace que la cocina de Naquia sea tan innovadora sin perder su punto tradicional.

Siendo un país rico en legumbres, y grandes cosechas, uno de los alimentos más importantes y de gran riqueza nutricional son los Bao, panes realizados a base de mezclas de legumbres, además de pétalos de flores o carnes secas.



La gran riqueza vegetal de gran parte del país en la cual abunda una gran variedad vegetal donde se pueden destacar gran cantidad de frutos y verduras los cuales pueden ser fácilmente encontrados en plena naturaleza debido a su gran abundancia, entre ellos podemos encontrar los frutos de Qwi, (la fruta luz) los Mawuams, (pequeñas setas de sabores dulces) las Chiams (hortaliza) etc.



Arquitectura



La arquitectura Naquiiana destaca por su gran influencia hacia el cuidado del medio que le rodea, por lo que trata de incluir en lo posible cualquier elemento vegetal

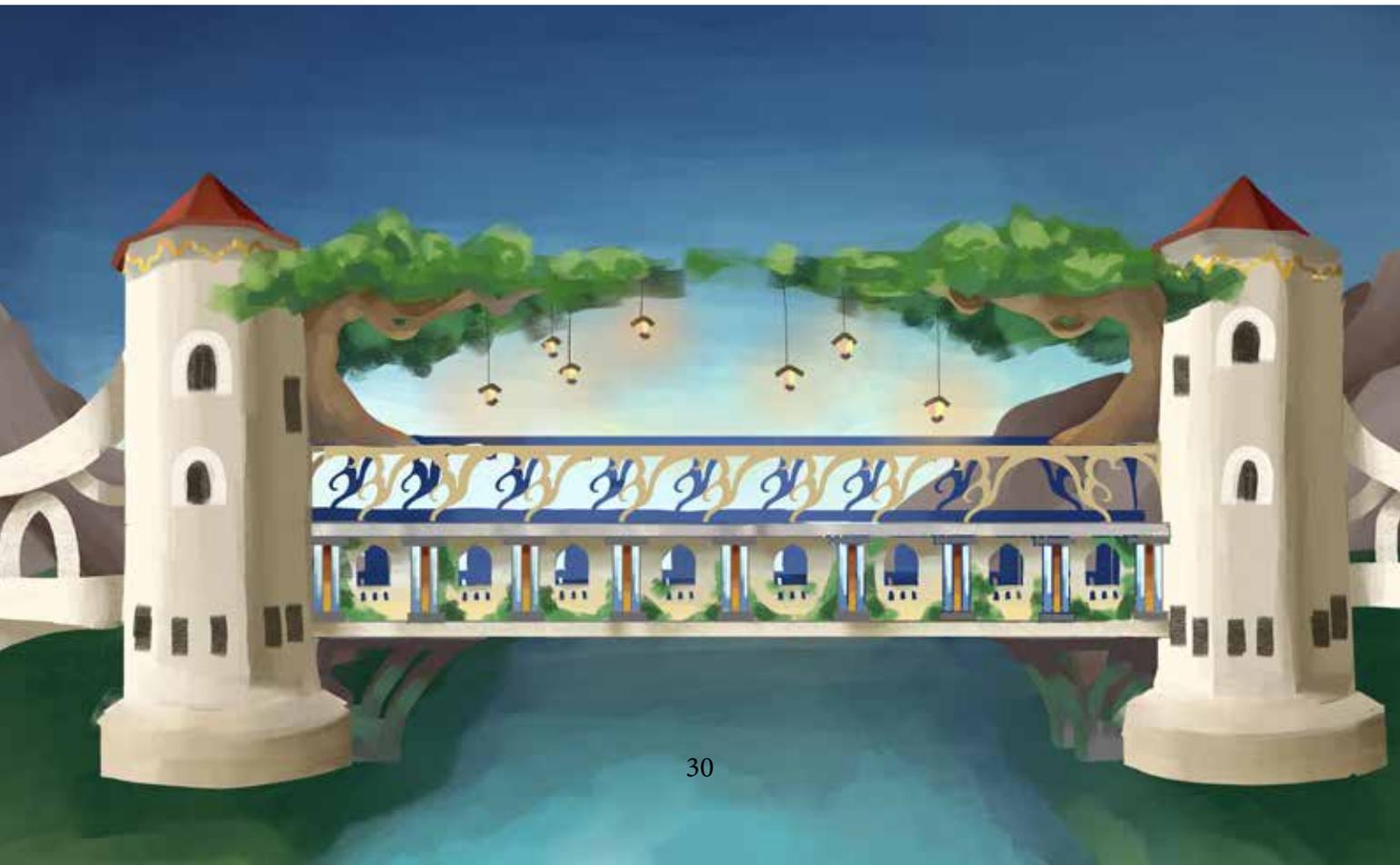
Las arquitecturas más importantes se ven representadas de manera histórica en los grandes edificios de la capital en Hwal, así como las ruinas que se encuentran en el centro de Nitk, así como los templos cercanos a las zonas protegidas.

Gran parte de estas construcciones son realizadas en montañas o piedras de gran tamaño en las cuales se tallan y se colocan elementos de soporte para generar una estructura más estable. En algunas construcciones se empleaba la ayuda de las raíces de los árboles a modo de tener unas vigas más estables y que sostengan las tierras blandas para que el edificio no se derrumbara.



Debido a los grandes ríos y barrancos que recorren el país, abundan los puentes y acueductos que ayudan a la conexión de zonas separadas de las ciudades y los terrenos de cultivos.

Muchos de estos tienen una construcción emblemática del lugar, teniendo pequeños detalles que narran historias populares



CIUDADES

Hwal

La capital de Naquia y una de las zonas más antiguas aún habitadas, es una de las ciudades más ricas en cultivos y en tecnología. Esta ciudad destaca por sus grandes bibliotecas repletas de estudios de todo el continente, ya que da una gran importancia a los estudios y la investigación. Destaca también por su arquitec-

tura repletas de puentes ya que el río Lwe atraviesa gran parte de la ciudad, además de acueductos que mediante canales transportan el agua a cada rincón de la ciudad. También la zona del palacio tiene zonas visitables como los grandes jardines reales.





Kanhit

Kanhit, la ciudad del desierto, se encuentra situada a la ladera de una montaña protegida de las comunes tormentas de arena. Esta región es famosa por sus grandes monumentos que se encuentran cercanas a la ciudad, ya que antiguamente se empleaba para recordar el camino hacia Kanhit, sin que los viajeros se perdieran en el desierto. Actualmente existen pequeños túneles y recorridos que facilitan su acceso a esta ciudad, que brinda con lagunas cristali-

nas en el centro de su ciudad, y grandes pasajes con pinturas históricas. Además de eso, también nos encontramos a pie de montaña una gran apertura con zonas de acueducto en su interior, así como puentes elevados e iluminaciones mediante lamparas de luz azul. Siendo esta zona únicamente para los habitantes, aunque existe un pequeño rango de entrada para los turistas.

Nitk

Nitk es una pequeña ciudad móvil, a pesar de encontrarse en una llanura dentro de un valle, estos por sus costumbres nómadas suelen ir rotando, por lo que nunca encontrarás esta ciudad de la misma manera ni en un lugar exactamente igual. No suelen moverse más allá del valle, ya que, aunque la gran mayoría de construcciones que tienen son móviles, tienen santuarios tallados directamente en la piedra de la montaña. Esta ciudad mantiene una gran diversidad de culturas debido a su gran

mezcla de gentes, se pueden encontrar desde kiiames, Lughmes, y Zuiithes.

Una de sus festividades más importantes suceden cada 5 años, cuando acontece la luna azul. En donde se celebra a la noche mediante una ofrenda de flores al volcán magne tras haber hecho los rezos en el bosque sagrado. En esta época los kiiames, debido a su conexión espiritual, suelen preparar la comida a sus ancestros en petición a que estos les protejan.



Rammas

La ciudad habitada en el bosque de manglar es una de las ciudades más curiosas de Naquia, siendo una de las ciudades pesqueras y recolectoras de la zona, y con grandes rutas de senderismo. Su curiosa localidad en las raíces de los árboles que forman este bosque deja entrever los fondos

del río que desemboca al mar. Sus noches se vuelven brillantes gracias a las frutas luminiscentes que envuelven el lugar. Rammas es conocido por su gran gastronomía ricas en pescados, moluscos y frutas, como de raíces.





ZONAS
IMPORTANTES

Volcán de Mag

El cráter del antiguo volcán, siendo uno de los más grandes y extrañas cualidades destaca por su hábitat de baja gravedad debido a sus rocas imantadas, gracias a esto, existe este curioso paraíso donde abunda gran vegetación alrededor de un pequeño lago flotante. En él se pueden ver las ranas de Mous en gran abundancia así como las plantas Shui y Khiemj.

A pesar de ser un lugar bastante protegido y resguardado por la población de Nitk, estas pueden ser visitadas en compañía de los guías de la localidad, llegando a mostrarte las vistas desde una segura sin necesidad de irrumpir en el cráter, ya que este rebosa de un carácter espiritual para esta población.



Desierto de Tizza

El desierto de Tizza se encuentra a unas pocas horas de la ciudad de Kanhit, siendo bastante frecuentada por pequeños comercios ambulantes, ya que en ciertos lugares se pueden encontrar en piedras pequeñas tallas de edificaciones antiguas. Las cuales se consideran antiguas ciudades de Kanhit.

A pesar de sus enormes dunas, en este lugar es muy poco frecuente las tormentas

de arena, por lo que se suele ver con facilidad las riquezas de las piedras de colores blancos y azulados en las arenas naranjas.

En ciertos lugares de este desierto se pueden encontrar cuevas donde se suelen realizar de vez en cuando trayectos a los amantes de las exploraciones naturales.





Bahía los Antiguos

Situado en el noreste de Naquia, se encuentra la Bahía de los Antiguos, una pequeña bahía en donde a simple vista se pueden observar grandes estatuas (en su mayoría bastante dañadas por el paso del tiempo) de los antiguos dioses de pequeñas poblaciones que vivían por la zona en tiempos lejanos.



Estas praderas, al igual que el volcán de Mag, tienen una característica de baja gravedad, aunque esta es mucho menor a la mencionada. Puesto que, aunque en ciertas partes tiene un alto nivel de baja gravedad, solo se encuentra debajo de las islas flotantes, que se sitúan en este lugar. Las praderas gozan de un clima cálido en gran parte del tiempo aunque suele abundar zonas de nevada cuando la primavera se acerca.

En esta zona se destacan la gran extensión de praderas con rocas que forman arcos debido a su composición de materiales magnéticos. A pesar de sus condiciones climatológicas, está siempre permanece verde y con flores a lo largo de las estaciones.

