



bellas artes

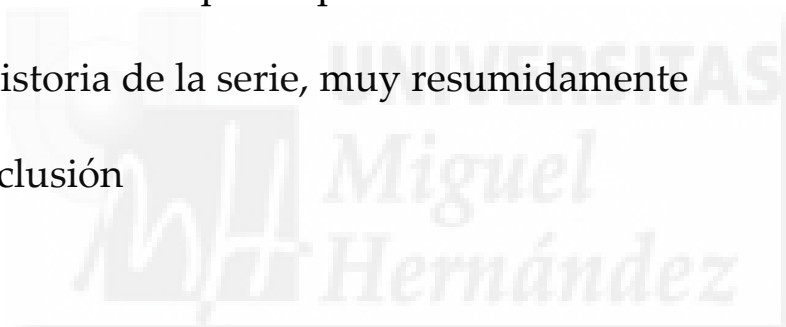
Anexo

Northern Lights

por Mónica Pérez Amorós

Índice

Introducción	3
El mundo de Borealis y el reino Auster	3
La historia de este mundo	4
Las tribus de Borealis	4-6
Las protagonistas	6
Los acompañantes	7-8
Resumen del capítulo piloto	8-9
La historia de la serie, muy resumidamente	9
Conclusión	10



Introducción

En este documento se expone el material escrito que sirvió como base a partir de la cual generar los diferentes diseños de personajes.

Dado que ocupa muchas páginas se decidió incluirlo en un anexo a parte del propio TFG para poder ser consultado sin entorpecer la lectura de la memoria en sí.

Aquí se detalla no solo la psicología de los personajes, sino también las diferentes tribus que habitan el mundo ficcional de Borealis, sus relaciones políticas, y la geografía del reino donde transcurre la serie.

El mundo de Borealis y el reino Auster

No se sabe si Borealis existe en un universo paralelo, o si existen leyes naturales incapaces de ser concebidas siquiera por la mente humana que den explicación al fenómeno (del mismo modo que los ojos del ser humano no pueden ver todo el espectro de luz), pero lo cierto es que las protagonistas, un par de biólogas estacionadas en Alaska en el mundo actual, se verán transportadas a un lugar de fantasía medieval con criaturas reminiscentes a aquellas que viven en las fábulas e historias de la humanidad, las cuales conforman 5 tribus que cohabitan el planeta.

Las biólogas alaskañas se encontrarán en la noche a un zorro ártico cuya cola brillará en la oscuridad del páramo y formará un puente de luz según se alce correteando al cielo.

La curiosidad las obligará a seguirlo, atravesando el puente y aterrizando sin quererlo en Borealis, más concretamente en las fronteras del reino Auster.

Este reino es un territorio peninsular que consta de la capital Aluña a orillas del mar sureño y que fue fundada por humanos, una ciudad fortificada llamada Sham, y algunos pueblos dispersos entre todo el territorio. Existen frondosos bosques y montañas al noreste donde viven pacíficamente las tribus bahgan y woory, y en una orilla al este del reino se encuentra un poblado costero creado por la gente de la tribu lakun.

Los humanos de este reino son grandes marineros y sus costas se encuentran bien protegidas por un navio con una buena inversión para respaldarlo.

En la frontera formada por montañas al noroeste se encuentra uno de los reinos dominados por los helden desde el cual han empezado a verse invasiones a los pueblos fronterizos. Es una zona generalmente cálida aunque refresca en las montañas.

La seguridad está garantizada dentro de las ciudades y poblados pero la defensa no alcanza fuera de estos donde pueden existir grupos de bandidos de diversas tribus.

La historia de este mundo

En Borealis los humanos son conocidos por su violencia que les ayudó a dominar gran parte del planeta, aunque muchos de sus reinos han empezado a optar por la paz, siendo el reino Auster uno de los últimos en convertirse al pacifismo.

Han pasado 80 años desde que se combatió la última guerra liderada por los sonam, la tribu humana de este reino, pero el resto de tribus que habitan las tierras siguen sin confiar en ellos. Tampoco puede decirse que la paz durase mucho, pues aunque la tribu beligerante por excelencia aprendió por fin que la cooperación era la mejor opción para todos, una nueva tribu ha decidido empezar a subyugar a todo aquel que no pueda plantarles cara.

Se trata de los helden, quienes empezaron a transitar el mismo camino de dominación que los humanos por causas desconocidas.

Los sonam abrieron las puertas de sus ciudades a cualquiera que quisiera vivir en la seguridad de sus murallas, y a ofrecer sus armas y recursos para proteger a quienes vivieran fuera de ellas. Por ello aunque el resto de tribus no tienen aún mucho aprecio por los humanos han empezado a tolerarlos mejor, lo cual no quita que cuando las protagonistas lleguen a este mundo se encuentren con un ambiente tenso cuando traten con otras tribus.

Las tribus de Borealis

Sonam: Humanos cuya historia pasada está manchada en sangre pero que aprendieron que la convivencia pacífica y cooperación entre ellos y con otras tribus es la clave para el éxito, pese a que actualmente solo usan armas para cazar siguen conociendo bien las estrategias de guerra que usaron antaño y siguen conociendo la forja de un gran número de armas, incluidas unas de tecnología bastante nueva que dispara proyectiles con pólvora. Se les puede encontrar a lo largo y ancho del mundo dado que su éxito como conquistadores les permitió expandirse por todas partes, aunque en la actualidad respetan los territorios ajenos, autoexhiliándose de parajes naturales de importancia histórica para otras tribus donde es imposible encontrar a ningún humano.

Bahgan: Con patas y cuernos de oveja se conoce que esta tribu puede sanar las peores de las heridas con ayuda de sus instrumentos musicales, los cuales siempre llevan a su lado. Se cuentan historias de bahgan tan buenos con sus instrumentos que podían traer a los muertos a la vida con sus dulces melodías.

Son pacifistas y conviven con la naturaleza así que se les encuentra en bosques a los que cuidan

con gran esmero, convirtiéndolos en territorios tan exuberantes de vida que encontrar comida resulta mucho más fácil. Prefieren mantenerse bien alejados de los sonam dado que la tribu bahgan fue la que más bajas sufrió cuando los humanos daban rienda suelta a su naturaleza violenta. Es difícil que los bahgan acuerden encontrarse con los sonam si no hay guardaespaldas de la tribu woory protegiéndoles.

Woory: Gigantes que pueden llegar a medir dos metros y medio, de gran fuerza física y con afinidad por la magia shamánica que les permite transformarse en animales, comunicarse con espíritus y hablar con los muertos. Así mismo no hay woory que se precie que rechace la oportunidad de entrar en trance en los rituales comunitarios, siendo una pasión común entre cualquier miembro de la tribu.

Se defienden con mazas y hachas pesadas o transformándose en grandes osos y lobos temibles cuyas garras y dientes infectan mágicamente cualquier herida que puedan infligir, haciendo que su cura sea mucho más difícil. Suelen vivir en bosques, por lo cual tuvieron disputas en tiempos muy lejanos con los bahgan pero dado el éxito sonam a la hora de conquistar territorio, los antepasados de los woory y los bahgan se vieron obligados a aliarse para sobrevivir. Por ello en la actualidad ambas tribus tienen una alianza irrompible, cooperan juntando sus habilidades para el bien mayor de sus gentes y solucionan sus diferencias pacíficamente.

Lakun: Son una especie humanoide acuática que puede subsistir en la tierra, aunque allí arriba pierden la agilidad que tienen en el agua, medio en el cual son rápidos e incansables nadadores. Se les suele encontrar a la orilla de mares y océanos en los cuales construyen sus hogares y no suelen ser más altos de 1,50 metros. Cambian de género en base a las necesidades reproductivas del grupo, por lo cual no tienen identidad de género.

Se dice que tienen habilidades telepáticas y que pueden comunicarse sin hablar, aunque la simple realidad es que pueden producir y escuchar ultra e infrasonidos que ninguna otra tribu puede captar. Estas habilidades vocales hacen que su canto sea de otro mundo y no es raro verlos con los bahgan tocando al compás. De hecho se reúnen para celebraciones especiales donde comparten sus dones musicales, con los woory acompañando con grandes tambores.

Helden: Con orejas puntiagudas y largas melenas estos seres recuerdan a elfos. Practican un tipo de magia muy poderosa que a fin de ser controlada requiere los ojos como sacrificio, así que los magos más temibles de esta tribu son ciegos. Siempre se han recluso en sus ciudades a salvo de los ataques de los humanos, sin contacto con nadie y estudiando su magia en paz, pero quizás la misma sed de poder que les lleva a mutilarse es la que los ha vuelto hostiles y con ansias de dominación, porque han empezado a salir de sus impecables ciudades para invadir territorio ajeno.

Son una tribu con abundantes recursos así que viven en opulencia en sus ciudades que parecen de otro mundo, aquellos con el privilegio de haberlas visitado siempre hablan maravillas de

la belleza de sus calles que parecieran hechas de marfil, nada que ver con la piedra con la que construyen los humanos o los restos marinos que usan los lakun.

Su magia se vale de alianzas con seres de planos superiores, puesto que sacrificando el sentido de la vista aprenden a ver con sentidos extrasensoriales que les ayudan a moverse entre planos de existencia donde pueden crear lazos simbióticos con sus habitantes.

Dado que su poder hizo que los sonam dejasen de intentar invadir sus tierras los helden fueron los únicos capaces de establecer reinos propios fuera del control ajeno, así que han vivido en la tranquilidad de la paz durante tanto tiempo que no recuerdan lo que es la guerra.

Esto les permitió amasar recursos destinados a una mayor calidad de vida y a mejorar su control de la magia. Siendo una tribu tan hermitaña es difícil verlos fuera de sus ciudades mágicas o interactuando con otras tribus, puesto que cualquier tipo de comercio sucede entre otras ciudades helden, así que se conoce poco de ellos.

Auster tiene un reino helden colindante en las fronteras montañosas y estos han empezado a lanzar ataques, aunque la naturaleza de la frontera montañosa y sus navíos han hecho más fácil mantenerlos a raya. Llegan noticias de otros reinos humanos que están sucumbiendo más fácilmente a la invasión, por lo cual se rumorea que los helden se han vuelto mucho más poderosos de lo que eran antaño, aunque nadie sabe muy bien cómo.

Lo cierto es que han encontrado el modo de someter a los seres de planos superiores y las alianzas simbióticas han empezado a ser una práctica del pasado en favor a obtener la mayor cantidad de magia posible.

Las protagonistas

Zoey: Tiene 31 años de los cuales se ha pasado los últimos 5 trabajando en Alaska, amante de los animales y con preferencia por colores vivos y cálidos, es de carácter jovial y despistada. Le gusta comer y se refleja en su figura. 1,61 m de altura.

De joven adoraba el anime, lo cual la llevó a tener una katana que a su vez dio lugar a aprender a manejar armas blancas y participar en torneos, así que cuando llega a Borealis se hace con una espada con la que defenderse y no se le da mal manejarla, aunque estar en combate real con un arma de estilo diferente la obligan a tener que aprender mucho durante el transcurso de la historia.

Emily: De 27 años, lleva 1 año trabajando en Alaska y Zoey es su mentora. Amante de la naturaleza, prefiere pasar desapercibida y viste colores oscuros. Seria y muy lógica, le gusta moverse y practicar senderismo, aunque si tiene que quedarse quieta le gusta ver series frikis y en

ese sentido, Zoey tiene MUCHAS recomendaciones. 1,65 m de altura. Aprende a usar una ballesta a lo largo de la historia.

Los acompañantes

Pyxidis: De 22 años de edad, este guerrero crecido en la periferia del reino solo ha conocido tiempos de paz y no experimentó el conflicto hasta que comenzaron las incursiones hielden pocos años atrás, por lo que no es el más experimentado en combate. Él había soñado con ser botánico y cuidar del pequeño jardín de hierbas medicinales para la médico del pueblo, pero ante los primeros ataques inesperados se vio forzado a ayudar defendiendo la frontera y a aprender a usar una espada. Ayudará a Zoey a aprender a manejar su nueva arma con consejos que él recibió en su entrenamiento militar así como cosas que ha aprendido en combate. Su carácter risueño le hace llevarse muy bien con Zoey mientras que la personalidad seria de Emily le echará para atrás, así mismo su naturaleza pacífica y amor por las plantas sorprenderá a miembros de otras tribus y facilitará ganarse la confianza de Ari. Mide 1,73 m de altura.

Alioth: Una woory nacida en otro reino, de 35 años de edad se vio forzada a emigrar por barco a Auster y ha encontrado refugio en la capital mientras consigue reunir el oro suficiente para viajar a salvo a los bosques de su tribu en este reino. Sabe transformarse en oso y su amor por el pescado es mayor que su afición por entrar en trance en los rituales shamánicos de su especie. Aprovechará el encuentro con el grupo principal para viajar a los bosques como ella quería pero tras una reunión de sabios acabará por quedarse con Zoey, Emily y Pyxidis para ayudarles en su misión. Mide 2,30 m de altura.

Ari: Un bahgan de 23 años de edad habitando en los bosques del este que no se separa nunca de su siringa, la cual lleva colgando del cuello como si de un accesorio de moda se tratase. No sabe luchar, pues sus habilidades residen en la curación a través de su instrumento y sus conocimientos de plantas medicinales. Este último hecho facilita que se amigue con Pyxidis cuando se una al grupo (con la seguridad de tener a Alioth al lado).

Emily le enseñará a bailar claqué porque le resultará hilarante la idea de una oveja bailarina, y Ari accederá gustoso por mera curiosidad. Mide 1,60 m de altura.

Nunu: Une lakun muy diva que se gana la vida cantando por todo el mundo y se encuentra en la ciudad fortificada de Sham justo cuando el grupo viaja allí. Su nombre es reconocido internacionalmente en Borealis y decide unirse al grupo porque las nuevas guerras le están haciendo perder actuaciones y la idea de sobrevivir en leyendas históricas es muy golosa. Se conoce que ha aprendido la frecuencia de resonancia de las cabezas de las diferentes tribus y

sabe cómo usarlo para hacerlas explotar cantando, lo cual le ha sido muy útil para viajar sin ser molestado aunque ahora que tiene aliados deberá evitar gritar asesinamente y usar su arcabuz, lo último en armas de fuego, para ayudar en combate. Mide 1,50 m de altura y, al igual que al resto de lakun, no le importan las ideas de identidad de género que tienen otras tribus, por lo cual sus gesticulaciones y formas de expresarse combinan constantemente lo femenino, masculino y neutralidad según le plazca.

Resumen del capítulo piloto

Las biólogas de nuestro mundo viajarán a Borealis tras seguir fascinadas a un zorro ártico cuya cola formará un puente de luz según se alce caminando al cielo y aterrizarán en la frontera del conflicto, donde tras un breve paseo se toparán con un enfrentamiento entre los sonam y helden en el cual los humanos conseguirán hacer retroceder al enemigo.

Los sonam supervivientes las llevarán al poblado cercano, de nombre Lyr, donde todo el mundo las mirará raro porque llevarán ropa moderna. Ellas por su parte se preguntarán si han viajado atrás en el tiempo.

Esa noche la pasarán en casa de uno de los guerreros del grupo que las encuentra, llamado Pyxidís a quien convencerán de que sufrieron un accidente y están amnésicas para que no se sorprenda ante su falta de conocimientos sobre el mundo.

Somarán con el zorro, quien les explicará lo ocurrido: viajaron gracias a sus habilidades para atravesar planos y, por haberse aprovechado de él para venir a Borealis, ahora les debe un favor. Las biólogas no estarán conformes, ellas no sabían nada y no pretendían aprovecharse de las habilidades de nadie, pero suena a excusas para el zorro que advertirá que si no mantienen su parte del trato las abandonará en un plano de existencia lleno de horrores incomprensibles para su frágil mente humana. Sin más remedio que acceder a su petición las biólogas preguntarán por el favor que le deben y el zorro les explicará que su gente está siendo esclavizada y necesitan la ayuda de las tribus de este plano de existencia para tener la oportunidad de plantar cara. Su labor será servir de eslabón de conexión entre ambos planos y coordinarlos para acabar con el dominio Helden.

Será entonces cuando despierten y pregunten sobre estos seres de otros planos existenciales a Pyxidís, el cual les dirá que tienen una gran imaginación. Los sonam no conocen la existencia de planos superiores al tratarse de algo exclusivo de los helden, así que cuando se de cuenta de que hablan en serio mencionará equivocadamente que deben ser las primeras humanas con habilidades woory. El guerrero les explicará que los woory son los gigantes del bosque cuyas

habilidades shamánicas les permiten comunicarse con espíritus del bosque y con los muertos, y pensará que quizás un espíritu las había visitado en sueños.

Eran habilidades que antaño los humanos creían una invención irracional procedente de los delirios de una tribu de mente inferior, algo que fue utilizado para alimentar la persecución de la tribu así que los humanos no aprendieron jamás dichas prácticas.

Toda esta explicación despertará el interés de las biólogas que preguntarán dónde encontrar a los woory, así que se les informará de que en la capital hay refugiados de todo tipo y probablemente pueda encontrar algún gigante entre ellos. El guerrero les prestará un mapa pero cuando las biólogas le pregunten que dónde exactamente se encuentran ahora y viéndoles la expresión de confusión máxima en la cara se apiadará de ellas y decidirá acompañarlas. Además mostrará gran curiosidad por el pasado de las protagonistas que venían con ropas tan raras y con habilidades nunca vistas en humanos, siendo el interés por conocer su historia un gran incentivo para acompañarlas.

La historia de la serie, muy resumidamente

El zorro es un ser de un plano superior huyendo de la magia helden, pues esta se nutre de la energía de seres como él. Normalmente estos seres se alían con los helden prestándoles su energía a cambio de favores, pero últimamente se han vuelto sedientos de poder y no se conforman con la cooperación.

Cuando las biólogas cruzan con él a una realidad paralela lo hacen usando su magia y ahora le deben un favor al zorro, el cual será detener a los helden. Es así como se embarcarán en una aventura coordinando a las demás tribus con los seres de plano superior a fin de detenerlos, reuniendo diferentes miembros que harán las veces de embajadores dado que los humanos no son bien recibidos entre las otras tribus y generan desconfianza.

Al inicio los helden no supondrán mucho más que un incordio en las fronteras norteñas pero según progrese la historia conseguirán un asentamiento en los bosques noreste desde el cual empezarán a amenazar la estabilidad del reino y el grupo protagonista se los irá encontrando más a menudo.

Conclusión

Aunque habría sido posible generar personajes sin contexto alguno lo cierto es que crear todo este material de apoyo ayudó a asentar las bases y crear diseños coherentes entre sí que hablasen de algo común, expandiendo los horizontes más allá del individuo que se está creando en ese momento, en ese papel, con sus colores únicos y su reluciente armadura. Tener estas bases ayudó a pensar en el conjunto para conectar los diferentes personajes a una ficción común a todos ellos. Es por ello que lo considero un material de gran importancia sin el cual este trabajo habría perdido sustancia, haciendo que las semanas invertidas en pensarlo y escribirlo merezcan tanto la pena como el tiempo que pasé investigando, buscando referentes y diseñando los propios personajes.

Por ello lo adjunto como otro pilar fundamental en el proceso de trabajo, así como para garantizar un mayor entendimiento de lo que existe detrás de esas hojas de personaje.

