

TFG

ESTO ESTÁ DE MUERTE

**Presentado por Elena González Sánchez
Tutor: Carmen Chinchilla Mata**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

Este proyecto consiste en un cómic titulado ESTO ESTÁ DE MUERTE, que cuenta la situación por la que pasan los animales considerados de granja formando parte de la industria de explotación animal.

Mediante ilustraciones, la intención ha sido exponer lo que ocurre detrás de los muros de cada matadero, granja o cualquier lugar utilizado para el uso o comercialización de los animales como un producto.

El cómic refleja la historia de estas especies, a través de personajes que mediante sus decisiones respecto a su alimentación viven lo que hay detrás de cada “producto”, pasando por el recorrido de producción-distribución-consumo.

Un personaje misterioso, camuflado siempre con el entorno, intenta hacer comprender a los consumidores sobre lo que les sucede a esos animales y por lo que tienen que pasar cada día en la industria de explotación animal.

El objetivo de este trabajo es evidenciar lo que sucede detrás del consumo de alimentos de origen animal y conseguir una base sólida en el cómic para entender y tener la capacidad de estructurar una historieta.

Además de fortalecer la técnica de dibujo y reforzar la anatomía de los personajes y el entorno.

ABSTRACT

This project consists of a comic entitled ESTO ESTÁ DE MUERTE (THIS TASTES LIKE DEATH) that tells the story of the situation that farm animals go through as part of the animal exploitation industry.

Using illustrations, the intention has been to expose what happens behind the walls of each slaughterhouse, farm or any place used for the use or commercialization of animals as a product.

The comic reflects the history of these species, through characters who, by means of their decisions regarding their food, experience what is behind each “product”, going through the production-distribution-consumption route.

A mysterious character, always camouflaged with the environment, tries to make consumers understand what happens to these animals and what they have to go through every day in the animal exploitation industry.

The objective of this work is to show what goes on behind the consumption of food of animal origin and to get a solid base to understand and have the capacity to structure a comic strip.

In addition to improving the drawing technique and reinforcing the anatomy of the characters and the environment.

PALABRAS CLAVE

Cómic, ilustración, veganismo, consumo, activismo, antiespecismo

KEY WORDS

Comic, illustration, veganism, consumption, activism, anti-speciesism

AGRADECIMIENTOS

A mis compañeras y amigas en la militancia y la lucha por la liberación animal.

A València Animal Save por la dedicación y esfuerzo en cada acción.

A Marina y María por el apoyo en todo el proceso.

A mi tutora Mamen Chinchilla por el tiempo y la ayuda y confianza.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
PALABRAS CLAVE.....	3
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	6
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1. ANTIESPECISMO Y VEGANISMO.....	8
3.2. PRÁCTICAS DE LA INDUSTRIA DE EXPLOTACIÓN.....	9
ANIMAL	
3.2.1. <i>Industria láctea</i>	9
3.2.2. <i>Industria porcina</i>	10
3.2.3. <i>Industria del huevo</i>	10
3.2.4. <i>Apicultura</i>	11
3.3. LOS ANIMALES EN EL ARTE.....	12
3.4. HISTORIA DEL CÓMIC.....	13
4. MARCO REFERENCIAL.....	14
4.1. REFERENTES PLÁSTICOS.....	14
4.1.1. <i>Paco Roca</i>	14
4.1.2. <i>Carla Ochoa</i>	15
4.2. REFERENTES IDEOLÓGICOS.....	16
4.2.1. <i>Steve Cutts</i>	16
4.2.2. <i>Roger Olmos</i>	17
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	18
5.1. IDEA.....	19
5.2. PROCESO.....	20
5.3. RESULTADO.....	24
6. CONCLUSIONES.....	26
7. BIBLIOGRAFÍA.....	27
7.1. FILMOGRAFÍA.....	28
7.2. WEBGRAFÍA.....	28
8. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	29

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo fin de grado consiste en un cómic realizado con ilustración digital.

Mi propósito con este proyecto es visibilizar el maltrato en la industria de explotación animal y el sufrimiento que los animales padecen para formar parte de la cadena de consumo normalizada hoy en día.

Mi motivación surge a raíz de plantearme el papel que desempeñan los animales en la sociedad y denunciar las condiciones en las que viven, ya que estas no se muestran prácticamente en ningún medio para que la gente no pueda ser consciente de estos hechos y sigan contribuyendo al consumo de alimentos de origen animal.

En las Concienciaciones, acción que se realiza dentro de la organización donde milito por los derechos de los animales, he ido conociendo distintas formas de ver el veganismo y cómo se entiende en la sociedad. Y esto me ha ayudado a comprender a todo tipo de personas con opiniones muy dispares y poder así saber reflejarlas en el cómic.

Lo que yo quiero tratar en este trabajo, como expresa Corine Pelluchon en su *Manifiesto animalista*, es mostrar que nuestra relación con los animales dice mucho de nosotros mismos y de aquello en lo que nos hemos convertido; que su liberación será la nuestra, y que la tarea principal, tanto de los filósofos como de los militantes, consiste en politizar la cuestión animal y determinar las reglas de una sociedad que se tome en serio, de una vez por todas, los intereses de los seres humanos y no humanos.

Los temas principales que voy a reflejar en el cómic son el antiespecismo y consumismo, relacionados intrínsecamente con el antropocentrismo,

“Teoría que afirma que el hombre es el centro del universo.”¹. Y así evidenciar el individualismo el cual hoy en día está tan normalizado en esta sociedad y el cual atribuye a la gente la facultad de usar todo lo que es útil para uno mismo.

El motivo artístico por el que decidí plasmar todo esto en un cómic fueron las ganas de poder aprender, y aprovechar este trabajo para darme un espacio donde permitirme dedicar mucha energía al mundo de la historieta desde cero y moldear mi técnica.

Ver como mis personajes cobraban vida a través de bocadillos y acciones, ha sido una de las grandes motivaciones durante el proceso del proyecto, que me animaban a continuar para poder darle a esta historia un principio y un final. Vivenciando todo el proceso que estaba contando una historia que para mí es muy importante, como explica Paco Roca en una entrevista para el *WMagazín*, “Necesitamos pensar que formamos parte de algo eterno”.

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, (2014), 24ª ed.

Por la situación particular que estamos viviendo debido a la pandemia y debido a esto la defensa del TFG se realizará vía Online y no se podrá presentar el trabajo finalizado físicamente, se ha considerado oportuno adjuntar un PDF con la obra completa, así como un apartado específico con los anexos correspondientes, puesto que tampoco se pueden presentar físicamente los estudios que se han realizado previamente.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Contar una historia a través del cómic sabiendo transmitir el mensaje de la forma más directa y sintética posible.
- Denunciar el proceso que sufren los animales considerados de granja en la industria de explotación animal.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender cómo narrar una historia con un guion comprensible y una estructura organizada.
- Experimentar con el dibujo aprendiendo a saber que técnica expresa mejor la situación ilustrada.
- Emplear el arte como elemento de lucha y comunicación dentro de mi ámbito de militancia
- Sintetizar en un cómic breve una historia que narre lo que sucede detrás de la industria de explotación animal.

METODOLOGÍA

Desde un principio se realizó un cronograma para definir los distintos pasos y etapas en las que dividiría las fases del cómic para comenzar de una manera ordenada, dado que no estaba muy acostumbrada al período de creación de un cómic. Esto me ayudó a proceder de manera puntual y exigirme un esfuerzo paulatino.

	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero
Bocetos e ideas						
Estructura del cómic						
Guión técnico						
Diseño personajes						
Paletas de color y lápiz						
Entintado						

fig 1. Cronograma de la organización del proyecto

Dentro de la metodología, el proceso se divide en dos partes diferenciadas. En cuanto a los aspectos teóricos de la metodología y como hemos visto en el marco teórico, primero, nos centramos en la investigación, empezando por la industria cárnica, recopilando información de las distintas formas de explotación que sufren los cerdos y el recorrido desde la crianza en granjas porcinas hasta el trayecto al matadero, dónde acaban con su vida para el consumo humano.

Más adelante, investigamos dentro de la industria láctea y del huevo y en adelante en la apicultura.

Nos planteamos si añadir alguna especie más como el conejo, las ovejas y las cabras, pero esto iba a hacer que el cómic se extendiera y pudiera alejarnos de la idea principal de contar la historia de una manera más escueta, así que decidimos centrarnos en estos cuatro animales.

A través de documentales como *Dominion*², *El mundo emocional de los animales de granja*³ y *Tras los muros*⁴, entre ellos, se recopiló toda la información necesaria para la base del cómic, tanto los procesos que viven los animales y las condiciones, como la perspectiva desde la que se ven estas prácticas a través del ojo humano. Pudiendo observar así de una manera más visual estas prácticas para a la hora de tener que dibujarlas poder representarlas más fácilmente. Aun así se decidió no mostrar escenas muy gráficas o situaciones de maltrato muy explícitas para no dañar la sensibilidad del espectador.

Respecto a la metodología práctica, desde un primer momento se organizó el proyecto en sus distintas fases para poder seguir un orden y así no dejar de lado ningún paso y que esto perjudicara tanto el proceso como el resultado del trabajo.

Al principio, recopilando ideas y bocetando, intenté encontrar la mejor manera de transmitir el mensaje que había en mi cabeza, queriendo poder hacer llegar a la gente a través de las ilustraciones el sufrimiento por el que pasan los animales de los que habíamos recopilado información de antemano.

Esto había que plasmarlo en un cómic, no tenía la experiencia de haber realizado uno anteriormente, y la única práctica que había hecho hasta ahora respecto al cómic eran unas escuetas viñetas cómicas, contando situaciones que me ocurrían diariamente, pero sin ninguna formación previa. Un cómic corto, parecido a un fanzine, podría ser la mejor manera de ade-

² Aussie Farms & Farm Transparency Project. 2018. *Dominion*.

³ Moussaieff Masson, Jeffrey. 2014. *El mundo emocional de los animales de granja*.

⁴ *Tras los Muros, Dentro del matadero: investigación en mataderos del Estado español*. (2016-2018)

cuarse a un formato reducido que limitara a saber transmitir el mensaje de una manera concreta y directa.

Teniendo claro esto y decidiendo que el público al que iría dirigido no se restringiría, empezamos a bocetar la primera idea.

Una vez con la historia más o menos clara y el diseño de personajes esclarecido, empecé a realizar el primer borrador del *storyboard* para organizar y asentar la historieta.

Durante este proceso se fue recopilando información de algunos libros como *El arte secuencial* de Will Eisner, *El discurso del cómic* de Luis Gasca y Roman Gubern y *Entender el cómic* de Scott Mccloud.

Con el transcurso de las semanas y moldeando la historia y el guion elaboré cuatro borradores, hasta que consideré que ya se observaba un buen orden y estaba satisfecha con los dibujos.

Me dispuse entonces a pasarlo al digital, y una vez retocado, a entintar las páginas.

Se determinaron las distintas paletas de colores que en general pertenecerían a cada lugar y a los distintos personajes y decidí entonces añadirle sombra.

Se pulió el guion y se añadieron los bocadillos a la historia. Además de crear una tipografía personalizada propia para el cómic.

Y para finalizar diseñé la portada y las guardas que acompañarían el cómic.

Cuando ya se dio por finalizado el cómic al completo se repasaron los objetivos para analizar si se habían cumplido y poder así reflejarlo en las conclusiones.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. ANTIESPECISMO Y VEGANISMO

Para explicar el Antiespecismo y lo que este engloba, lo mejor es saber de qué se trata el Especismo y que conlleva.

“Una discriminación basada en la especie que, despreciando, los intereses de los que no son humanos, los utiliza como simples medios para lograr nuestros fines.” PELLUCHON, Corine.

El ser humano, a lo largo de la historia siempre ha dominado a los animales no humanos para su propio beneficio. Todo esto es normalizado con el pretexto de que ellos no son humanos y nos creemos una especie superior, con el poder y la autoridad, de ejercer la violencia sobre estos para su uso.

Esta forma de conducta es lo que se denomina Especismo.

El Antiespecismo es una posición política, conformada en un movimiento, que lucha contra la opresión que los animales sufren por el ser humano y pone al mismo nivel los intereses de cada especie.

El veganismo es un estilo de vida y a la vez una posición política y social que trata de llevar una dieta 100% vegetal, prescindiendo de cualquier tipo de producto de origen animal o que conlleve la explotación o maltrato de este. Esto se extiende a productos cosméticos, vestimenta y a la vida de la persona en general. Estando así en contra de todo tipo de opresión y buscando la defensa de los derechos de los animales.

3.2. PRÁCTICAS DE LA INDUSTRIA DE EXPLOTACIÓN ANIMAL

Actualmente más de 3.000 animales mueren asesinados cada segundo a manos de las prácticas de la industria de explotación animal. Una industria institucionalizada y subvencionada que crea el pensamiento de la necesidad de productos cárnicos y de origen animal.

“Los animales de granja, los millones de animales de granja, viven en un continuo ciclo de violencia, desamparo y sufrimiento.”(Igualdad Animal. 2016.)

La cría y matanza de los animales considerados de granja va dirigida más habitualmente a la producción de ciertos tipos de alimentos, pero los animales también se utilizan para la producción de ropa, experimentación para cosméticos y medicamentos y para el entretenimiento entre otras.

Estos animales, que pertenecen a esta sociedad de consumo como un producto más, son sacados de sus hábitats naturales en condiciones estresantes y son forzados a permanecer enjaulados, totalmente privados de sus derechos y libertades y siendo forzados a vivir una vida llena de dolor y maltrato.

A continuación se procede a explicar el proceso de las cuatro industrias que se tratan en la historia brevemente.

3.2.1. Industria láctea

Cuando a una vaca la inseminan para crear un embarazo, una vez nace la cría, la separan de su madre a las 36 horas de vida, evitando así que este pueda beber leche de su madre. A los terneros recién nacidos, se les alimenta con lactoreemplazantes⁵. Las terneras hembra acaban en unos pe-

⁵ Los lactoreemplazantes son sustitutos de la leche que se suministran a las crías para prescindir de la leche materna.

queños cubículos hasta los dos meses de edad. Estas irán reemplazando a las vacas que ya no produzcan la cantidad de leche necesaria. Y los terneros macho, serán cebados y vendidos alrededor de los 20 días de edad para el consumo de carne de ternero.

Las vacas tienen que producir la mayor cantidad de leche, así que éstas son embarazadas artificialmente numerosas veces, la primera vez a los dos años de edad. Después de cada parto, tras tres o cuatro meses vuelven a inseminarlas otra vez, con el objetivo de conseguir alrededor de un parto al año. Estos animales viven en condiciones estresantes día a día, encontrándose en pocos metros cuadrados donde apenas pueden moverse, además son descornadas para evitar que se puedan herir unas a otras. Cuando son crías se les aplica sosa cáustica en la zona de los cuernos para que estos no lleguen a crecer y una vez ya son más mayores utilizan un descornador eléctrico o un hilo de acero con el que arrancan los cuernos.

Cuando las vacas no alcanzan el nivel de producción que se requiere de ellas, ya sea por edad, enfermedades, infecciones, cojera, desnutrición, accidentes, estas son enviadas al matadero.

La esperanza de vida de las vacas que viven en libertad es de 15 a 20 años, pero en la industria láctea estas son sacrificadas por su baja producción alrededor de los 4 años.

3.2.2. Industria porcina

Las crías con 6 meses de edad, serán separadas de sus madres y enviadas a mataderos para producir carne de lechón. A estos lechones recién nacidos, se les castra sin ningún tipo de anestesia ni tratamiento analgésico posterior. Estas crías pasan 25 días en el área de maternidad hasta ser destetadas. Una vez cumplidos los dos meses se les engorda con un pienso artificial elegido para cebarlos en el menor tiempo posible. Al vivir hacinados y en condiciones de vida horribles tienen graves problemas psicológicos y llegan al canibalismo unos entre otros. Sus madres se quedarán en las granjas intensivas, con un tiempo de vida de máximo 3 años, teniendo en cuenta que la edad a la que puede llegar un cerdo en libertad es de 15 años. Cuando las cerdas están embarazadas, pasan dos meses y medio en grupos y otros dos meses y medio en unas jaulas donde no hay espacio para que se puedan mover. Estas siguen en diminutas jaulas aún después de haber dado a luz. Este ciclo se repite hasta 7 veces más. Tras esto los animales se dirigen hacia el matadero en un camión, sin agua ni comida, a temperaturas muy elevadas, rodeados de sus propias heces y aplastados unos por otros con graves heridas tras este traumático viaje. Allí se acaba con sus vidas. Por último estos animales se procesan y los convierten en productos que acaban en los supermercados.

3.2.3. Industria del huevo

Dentro de la industria del huevo, las gallinas ponedoras en jaula pasan toda su vida en un espacio de 20 cm cuadrados, sin poder moverse, caminar o abrir sus alas. Estas gallinas pisan barrotos en vez de tierra, y eso hace que, junto al hacinamiento, se les deformen las patas, pierdan una gran cantidad de plumaje y tengan graves heridas e infecciones.

La muda forzada o “peleche”, es una práctica dentro de esta industria que consiste en prohibir a las gallinas que beban agua y coman durante tres días y así acelerar la siguiente puesta de huevos. Por supuesto muchas gallinas mueren durante estos tres días.

Las gallinas están modificadas genéticamente. Esto hace que, en vez de tener alrededor de tres puestas con 10 huevos en cada una, es decir aproximadamente 30 huevos al año, los animales hagan una puesta de casi 300 huevos al año, para así, conseguir una mayor producción.

Esto es totalmente antinatural para ellas y les provoca grandes enfermedades. Una vez la producción de los huevos desciende estas son llevadas al matadero.

Cuando las ponedoras hacen su puesta y se incuban artificialmente a los pollitos durante 21 días, las hembras van a las granjas de cría y los machos poco después de nacer serán triturados, gaseados o asfixiados, acabando así con su vida, ya que estos son inservibles para la industria. Los pollos que se utilizan para consumo de carne son de la raza llamada *broiler*. Las hembras pasarán menos de medio año hacinadas hasta que tengan la edad suficiente para poner huevos y pasen a las granjas industriales ponedoras. Estas no ven la luz del sol, pero sí que son expuestas a largas horas de luz artificial para impedir que puedan dormir y que así la puesta de huevos sea más larga. Son enviadas al matadero entre el año y los dos años de vida, cuando viviendo una vida en libertad llegan hasta los ocho años.

Mucha gente opta por pasar a comprar huevos ecológicos. Como dice Igualdad Animal en su artículo, *Maltrato animal en la industria del huevo*: “«Solo el 0,3% de la producción de huevos en España tiene el sello ecológico y solo el 4% el de gallinas camperas.»... el 93% de los huevos producidos en España provienen de gallinas que viven toda su vida enjauladas sin ver la luz del sol ni pisar siquiera el suelo.”

Aún que estas gallinas vivan en suelo en vez de en jaulas, es el único cambio que hay de unas gallinas a otras. Estas solo pueden ver la luz del sol escasas horas al día.

Estas gallinas, como se ha comentado anteriormente, al estar modificadas genéticamente siguen teniendo una puesta excesiva de huevos para sus cuerpos y no pueden soportarlo.

3.2.4. Apicultura

De la explotación apícola se sacan una gran variedad de productos como miel, propóleo, jalea real, polen o cera entre otras.

Dentro de la colmena se encuentra la abeja reina, la cual se encarga de la reproducción, a esta la siguen fielmente las abejas obreras que son las recolectoras, encargadas de llevar el néctar a la colmena. También son defensoras del abejar, se encargan de criar a las larvas y construir los panales entre muchas tareas repartidas entre ellas.

Las abejas producen miel para ellas mismas y dentro de la apicultura les quitan la miel y las alimentan con sustitutos artificiales del polen o azúcar. Al ser la abeja reina la líder de la colmena, le cortan las alas y le colocan una sustancia en la cabeza que la deja aturdida para que no pueda escapar y así todas las demás se queden. También se usan feromonas artificiales para impedir que enjambren y se vayan.

Las abejas son inseminadas artificialmente, estas producen alrededor de 150.000 huevos anualmente y cada dos años las matan, ya que su puesta de huevos decrece y la sustituyen por otra.

Para combatir ciertas plagas se utilizan antibióticos para las propias abejas como pesticidas, estos productos tan tóxicos causan graves problemas tanto para los animales como para los trabajadores. Muchas abejas también mueren aplastadas por los paneles de miel, ya que están aturdidas por los humos que les echan para sedarlas, o también por congelamiento, estrés o ahogo por sobrecalentamiento en los transportes cuando las trasladan para venderlas.

3.3. LOS ANIMALES EN EL ARTE

A lo largo de la historia del arte los animales han sido siempre una gran fuente de inspiración y muchos autores los han utilizado como modelos para sus obras.

Desde las primeras representaciones del arte rupestre su protagonismo ya era evidente. En Egipto fueron una gran huella que se puede observar en la mayoría de sus murales y escritos representando a las grandes deidades. En lugares como Persia y Mesopotamia formaban parte de muchas de las esculturas y ornamentos decorativos. Además hoy en día en la animación y la ilustración son grandes protagonistas animados que podemos ver en películas, series y libros.

En el cómic los animales también han tenido un lugar importante, empezando en 1910 con George Herriman y su tira cómica "*The Dingbat Family*",

que va de una familia de la cual forma parte una gata, teniendo tanto éxito que fue el primer animal que acabó teniendo su propia tira dominical en color. Con el paso del tiempo más animales serán los protagonistas de sus propias historias como Garfield, Tom y Jerry o Snoopy.

Pero también hoy en día hay gente que no utiliza a estos animales como referencia, sino que los utilizan para que formen parte de la obra. En algunas de estas creaciones el animal ha sido capturado y disecado, por ejemplo Damien Hirst, que con formol creó unas obras con tejidos muertos de animales creando como él dijo “un zoológico de animales muertos”.

En otras obras se ha utilizado al animal vivo haciéndolo parte de una instalación y siendo este mismo, su contexto y su papel la creación en sí. Es el caso de Jannis Kounellis que ató 12 caballos, los cuales podían mirar solamente la pared y apenas podían moverse, hasta tenían que hacer sus heces y orina sin poder apartarse. Esta obra se supone que pretende aplicar el concepto de Ready-made de Marcel Duchamp. O por ejemplo la “obra de arte” del autor Guillermo Vargas que trató de coger un perro callejero al cual encerró en una instalación atándolo con una cuerda. Esta pieza supuestamente tenía que reflejar la penuria y el sufrimiento por el que pasan los animales y que esté en concreto iba a padecer. El autor en vez de echarle una mano al perro y ayudarle decidió atarlo a un hierro y dejarlo sin comida ni bebida muriendo delante de la gente que pasaba.

Como comentamos en un blog de la página web de mi organización, en la cual hablamos de este tema en cuestión, “Extraemos un hecho común en estas representaciones: el visible arraigo histórico de un sistema discriminatorio especista, el cual ha condicionado y condiciona a las sociedades humanas a perpetuar la violencia hacia otras especies.”

Por suerte este tipo de maltratos son denunciados cada vez más por espectadores que presencian ese tipo de tortura.⁶

3.4. HISTORIA DEL CÓMIC

“El cómic o historieta es considerado un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas.”⁷

⁶ Este texto ha sido sacado y adaptado de un artículo que escribí para el blog de la web de *València Animal Save*, organización donde milito por los derechos de los animales.

⁷ Iber libro. *XI Feria Internacional del Libro Antiguo*. Recuperado de <https://www.iberlibro.com/blog/>

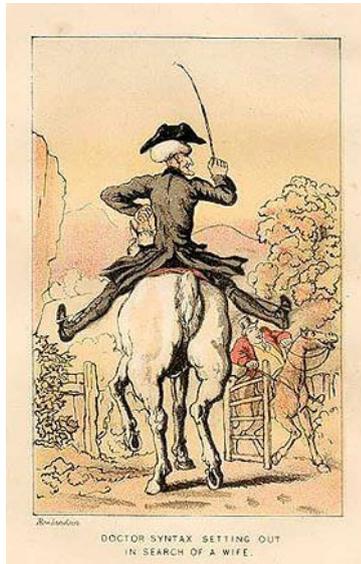


fig 2. Ilustración de *Los viajes del doctor Syntax*.

La palabra cómic viene de la expresión inglesa *comic strip* que significa en castellano tira cómica o se pueda llamar funnies, procedente de la palabra funny, que quiere decir divertido.

Desde hace miles de años el dibujo ha sido una de las formas más reveladoras y duraderas de contar una historia. Pero hasta 1809 con Thomas Rowlandson no se considera que empezara la historia del cómic. Este autor con "*Los viajes del doctor Syntax*" es valorado como el inventor del que sería el primero de una larga trayectoria además de surgir en esos tiempos los bocadillos parlantes.

En 1859 un artista alemán llamado Wilhelm Bush publicó las primeras caricaturas en un periódico.

En 1896 se empezó a llamar cómic a lo que se estaba nombrando como historieta y con este hecho se publica el primer cómic moderno "*The Yellow Kid*" en el diario de The World de Nueva York.

El primer libro de cómic de la historia se creó en 1933 debido a la revista The Funnies, titulado *Funnies on Parade*.

En España la revista *En caricatura* (1865) fue la pionera en introducir la sátira política, además de ya estar por ese tiempo publicándose *La gaceta de los niños*, que unen dibujos a sus historias para menores.

Más adelante aparece la conocida revista Domingué que publica la primera colección de tiras cómicas en España. Aunque todavía nada de esto se llegaba a considerar como un cómic. Hasta TBO que emergió en Barcelona en el año 1917.

A partir de esto empezaron a surgir una gran variedad de cómics como por ejemplo El Coyote, Jaimito o el Capitán Trueno.

4. MARCO REFERENCIAL

Durante la realización de este proyecto muchos referentes han ido aportando tanto plástica como ideológicamente ideas e inspiración a lo largo del recorrido, así que a continuación vamos a destacar algunos de estos referentes más influyentes y que personalmente más han participado en el proyecto.

4.1. REFERENTES PLÁSTICOS

4.1.1. Paco Roca

Francisco Martínez Roca, conocido como Paco Roca, es un historietista valenciano nacido en 1969, que se dedica al cómic, la novela gráfica y la ilustración publicitaria. Con una forma de narrar sencilla, Paco Roca se dirige a

un público general y tratando en su mayoría temas con un compromiso social y político.

Como ya se ha comentado, la experiencia en el mundo del cómic era escasa en el comienzo del proyecto y Paco Roca ha sido el primer autor con el que nos adentramos en el formato del cómic. Fijándonos en los bocadillos, expresiones, ángulos y como se plantean las viñetas en general, la huella que deja Paco Roca en este cómic es la base general y el primer contacto con saber narrar una historieta.

El curso de Roca en *domestika*, “*El cómic es otra historia*”, aportó a grandes rasgos pautas para organizar el guion y las viñetas, siendo una guía muy útil para el proceso.

Además también ha influido al observar cómo el artista trabaja la paleta en sus viñetas y como refleja cada momento y emoción que desea que la situación transmita con diferentes colores.

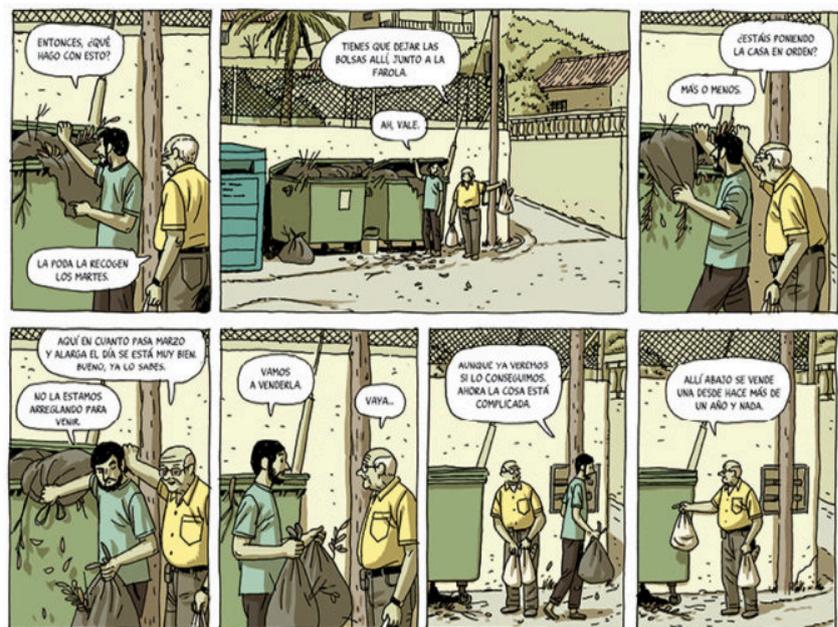


fig. 3. Paco Roca, 2015. Extracto de una página de *La Casa*.

4.1.2. Carla Ochoa (CHINA OCHO)

Carla Ochoa, conocida artísticamente como China Ocho, es una arquitecta, docente e ilustradora argentina muy activa en redes sociales.

Uno de los cómics de China Ocho titulado “*Inframundo*”, ha influido para este trabajo de manera muy gráfica con la paleta de colores y los espacios

plasmados. Aunque la temática no tiene nada que ver con el proyecto en el que estamos trabajando, ver cómo trata cada lugar, las perspectivas y ante todo como crea dependiendo de la circunstancia ambientes oscuros y lúgubres o llamativos y vivaces en situaciones tranquilas, ha sido muy predominante a la hora de coger a esta artista y su trabajo como referente a lo largo del proyecto.

Además de los recursos gráficos que utiliza en la ilustración digital como sombrear con trazos de un color oscuro y frío y colorear con tintas más planas, que a la hora de intentar mejorar en la ilustración digital y descubrir más tácticas gráficas ha sido de gran ayuda.



fig 4. Página de *Inframundo*. Carla Ochoa, 2020



fig 5. Página de *Inframundo*. Carla Ochoa, 2020

4.2. REFERENTES IDEOLÓGICOS

4.2.1. Steve Cutts

“El hombre, por naturaleza, puede ser una criatura destructiva.” (Cutts Steve, 2016)

Uno de los artistas que más ha influenciado tanto ideológicamente como plásticamente a lo largo del trabajo es Steve Cutts.

El ilustrador y animador Steve Cutts de Reino Unido, además de dedicarse a criticar los excesos de la vida moderna, expone la crueldad y el maltrato animal, y los problemas que sufre el planeta en cuanto al medio ambiente, en sus ilustraciones y cortometrajes.

Mediante la sátira Steve Cutts manifiesta esa denuncia social, desde un punto de vista anticapitalista y antiespecista.

Eso es lo que más se refleja en el cómic, la forma de contar una historia cruda y realista pero de una forma satírica y con un humor sarcástico.

Así pues inspirándonos en sus ilustraciones buscamos en ciertas situaciones saber reflejar esa forma de contar la realidad de la industria animal con un toque irónico y punzante.



fig 6. Ilustración de Steve Cutts, *The King*, 2016.



fig 7. Ilustración de Steve Cutts, *What's On TV*, 2016.

4.2.2. Roger Olmos

Roger Olmos, artista de origen español que se introdujo en el mundo de la ilustración desde muy temprana edad y actualmente con una gran cantidad de libros publicados, ha sido uno de los ilustradores que nos ha acompañado desde el principio del trabajo ideológicamente

Además de inspirarnos plásticamente con sus mundos imaginarios y sus personajes tan singulares que representan tanto a los animales de granja como a las industrias explotadoras, este artista nos ha influido sobre todo a la hora de plasmar el sufrimiento animal de una forma ficticia.

Con el libro de Roger Olmos "*Happy Meat*", cuyas páginas hemos anexado en este apartado, vimos una manera de contar una historia llena de dolor

y maltrato de una forma muy descriptiva a la vez que ilusoria e irreal. Pero que estaba mandando un mensaje directo que se transmitía a la perfección detrás de esas ilustraciones repletas de fantasía.

Con esta influencia, me di la libertad de no ceñirme a una historia totalmente cruda y realista, sino que me lancé a darle vueltas a la imaginación y crear situaciones ficticias que contaran sucesos reales y oscuros.

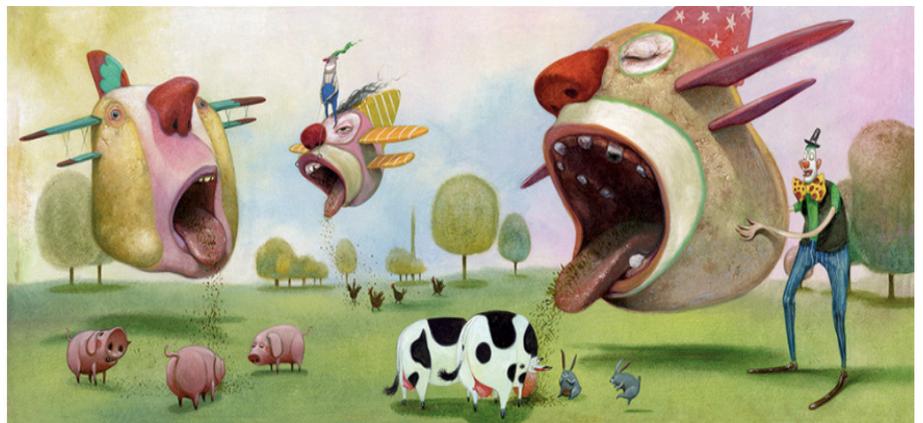


fig 8. Página de *Happy Meat*. Roger Olmos, 2020



fig 9. Página de *Happy Meat*. Roger Olmos, 2020

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este apartado procedemos a explicar desde el comienzo del proyecto como este ha ido evolucionando y con los obstáculos que nos hemos ido encontrando a lo largo del trayecto.

5.1. IDEA

La idea de este proyecto comienza el tercer año de carrera en la asignatura de metodologías, donde ya decidí empezar a darle forma al proyecto iniciando con una primera intención.

La idea de reflejar el sufrimiento animal desde el punto de vista del consumo humano estaba clara desde un principio, sin embargo aún no estaba claro cómo darle forma a esta primera idea.

En un primer momento se planteó la idea de realizar una animación de corta duración que contara una historia a través de personajes animados que constaría de distintos animales de granja narrando sus vidas.

El obstáculo que encontré con esta idea era la cantidad de trabajo que suponía una animación y por ello esta debería de realizarse en grupo si quería obtener el resultado que buscaba. Debido a este pensamiento, opté por cambiar de rumbo y encontré en el cómic una muy buena forma de contar una historia de manera concisa y directa.

Como se ha comentado anteriormente, carecía de una buena formación en el mundo de la historieta, pero considere que este motivo fuera un impulso para aprender en el trayecto y aprovechar el trabajo para realizar el cómic que a la vez de vértigo, me provocaba una gran ilusión.

El propósito del trabajo era poder unir la militancia por los derechos animales en estos cuatro años de carrera con el cómic, creando así un pequeño fanzine, con una idea sencilla y clara.

Una vez claro el formato me puse a pensar y esbozar por dónde encaminar la historia y que quería contar exactamente.

A través de las *vigilias*⁸ que realizamos en *València Animal Save*⁹, vemos como los animales hacinados en los escasos metros cuadrados de cada camión, entran a las puertas del matadero. Allí, contemplando sus miradas llenas de terror y el olor a muerte y heces que te inunda hasta la garganta, te das cuentas de verdad por lo que pasan y lo innecesario que es. Quería coger ese sentimiento y poder estamparlo directamente en una hoja de papel en blanco.

Esta idea fue la base principal para desarrollar el planteamiento general, no había mejor manera de que alguien viviera esta experiencia que haciendo a los propios personajes de la historia partícipes de esas situaciones.

⁸ Acción que consiste en acudir a las puertas de un matadero con la finalidad de grabar las condiciones en las que llegan los animales en los camiones y concienciar sobre el maltrato animal.

⁹ Organización antiespecista que realiza acciones en favor de los derechos de los animales, enfocándose en los animales considerados de granja.

Pensando en el sitio donde podría suceder la historia, me planteé como lugar de los acontecimientos un supermercado, ya que se trata de un lugar muy transitado y cotidiano donde la gente día a día toma elecciones respecto a la alimentación, las cuales conllevan esa explotación animal de la que hemos hablado en el marco teórico.

La experiencia en la realización de un cómic, como ya se ha comentado, era muy escasa, así que a través de un curso online de Paco Roca *“El cómic es otra historia”*, aprendimos más cercanamente cómo organizarnos bien para contar la historia y priorizar las fases para que todo fuera cobrando un sentido.

Comenzamos con el diseño de personajes, buscando así un protagonista y a este añadirle el lugar donde se encuentre en el relato, que le motiva y dónde está el punto de arranque.

Para poder dividir la historia en cuatro partes dependiendo del producto que se tratara, se eligieron personajes que representaran a los consumidores que se encontraban en el supermercado, lugar principal donde transcurre la historia, pero también se creó un personaje diferente que fuera el que les indujera a las situaciones dónde se encontraran con los animales y que narrara lo que les sucedía para hacer una comunicación más directa y poder crear un diálogo más ameno.

Una vez con la idea más clara nos concentramos en que la historia avanzara con preguntas y respuestas que crearan tensión y tener claro en qué dirección ir para que la acción no se parara. Así pues se comenzó a bocetar las primeras ideas y a formar el primer esbozo de lo que sería el cómic.

5.2. PROCESO

Una vez ya entrando en la producción artística del cómic, pensando en la paleta de colores y haciendo pruebas, se dividió el cómic en distintas fases para crear una paleta que se adecuara a cada una de ellas. Primeramente con el supermercado, que preferiblemente sería un sitio con colores intensos y vivaces. En cambio, los distintos lugares en los que apareciesen los clientes con los animales fueran fríos, oscuros y apagados, representando así el miedo y la angustia. Estos lugares son, un camión de cerdos que va de camino al matadero, una granja lechera, otra de gallinas ponedoras y una explotación apícola.



fig 10. Paleta de colores. Supermercado.

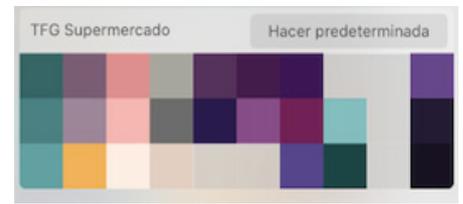


fig 11. Paleta de colores. Supermercado.



fig 12. Paleta de colores. Abejas.



fig 13. Paleta de colores. Cerdos.



fig 14. Paleta de colores. Gallinas.



fig 15. Paleta de colores. Vacas.

Boceto tras boceto, nos centramos en los animales protagonistas de la historia, como son los animales de granja, en concreto, vacas lecheras, gallinas ponedoras, cerdos, y abejas. Y trabajando la anatomía de estos y de los personajes humanos.

A la hora del diseño de personajes no quería otorgarles una gran carácter ni grandes personalidades que descentraran el hilo de la historia. Quería que se trataran de cuatro personajes, representando a los consumidores, que fueran diferentes físicamente entre sí, en estilo y edades, pero sin adentrarme en ellos ni darles nombres ni vidas propias. Así está reflejado en el guion técnico, nombrándoles como personajes 1,2,3 y 4.

El quinto personaje, que empieza la historia en voz en off y aparece ya como Écale, se trata de la figura que cobrará más protagonismo en la historia y se dedicará a guiar a los clientes del supermercado por los diferentes lugares en los que se van encontrando y narrando por lo que pasa cada especie en la industria.

Más adelante, se ha ido trabajando en el entorno donde se iban a encontrar los animales, lugares sombríos y con una temática lúgubre, como por ejemplo, las granjas de cría y engorde, los camiones que participan en la distribución de los animales y el matadero, donde estos van a parar para

acabar con su vida. Aunque más adelante se decidió quitarle importancia a los lugares y dársela a los distintos personajes de la historieta.

Se hizo un primer esbozo del argumento y la estructura de la historia, ordenando las escenas y creando ya de principio a fin la historieta. Antes de plantear un guion bien trabajado y definido decidí comenzar esbozando libremente las distintas viñetas y narrando la historia en un primer intento más impreciso. Una vez organizadas las escenas se comenzó con el guion técnico. Elegí hacerlo de esta forma porque me permitía visualizar mejor los diálogos y estructurar las diferentes situaciones.

Después del primer esbozo del cómic y con el guion técnico construido, en base a esto, se hicieron tres diseños más corrigiendo los errores, cambiando las formas de reflejar ciertas situaciones y retocando los anteriores hasta el cuarto, que ya tenía la forma que se buscaba estando satisfechos con el resultado.

En este cuarto storyboard se decidió alargar el cómic de 11 a 20 páginas para extenderlo un poco más y poder contar la historia con más detalle, pero siguiendo en la línea de contar la historieta de forma breve. Además en este cuarto boceto ya se añadieron los diálogos.

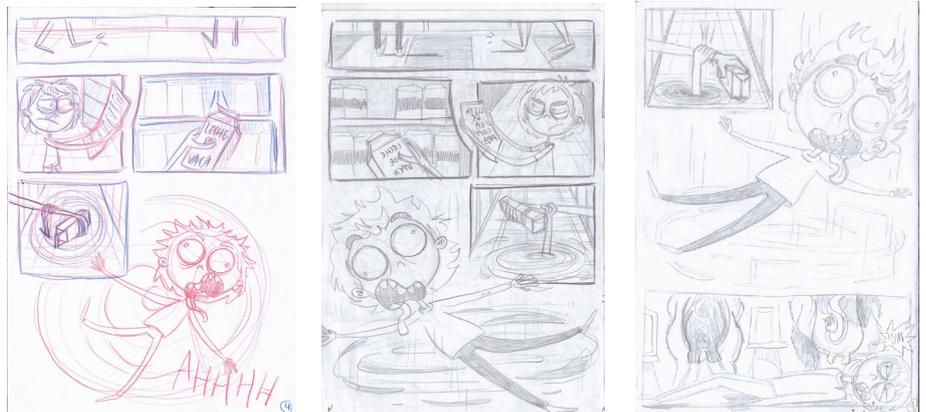


fig 16. Página del storyboard. fig 17. Página del storyboard. fig 18. Página del storyboard.

En este proceso fui también recabando información sobre el cómic con pdfs y consejos que compañeras de la asignatura de cómic aportaban al proyecto.

Con este cuarto borrador se pasó a digital con la aplicación Procreate y en este proceso también se fueron retocando ciertos detalles y entintando las páginas.

Ya estaban claras las paletas de colores para cada situación y también el diseño de los personajes y sus propias tonalidades, así que se procedió a

colorear las páginas. En el desarrollo del color probando con el fondo, tratamos de con este influir también en el cambio brusco que se quería dar de una escena a otra pasando del supermercado a los lugares que representan la industria de explotación animal. Por eso se han dividido los fondos en blanco y morado, reflejando el paso de una escena oscura a otra clara y viceversa.

Para darle más volumen a los personajes y ensombrecer las escenas, se les dio sombras con una línea más fina y un trazo más notorio. Las personas están viviendo en cada escena situaciones llenas de tensión y agobio y estas sombras lo reflejaban más en sus caras y en cada circunstancia.

Se procedió entonces a rellenar los bocadillos con los diálogos ya definidos en la fase del bocetado y decidí hacer mi propia tipografía con unas plantillas de una aplicación llamada *Calligraphr* para darle más personalidad al cómic. Se diseñaron de una manera desengañada, creando una fuente que se adaptara al diseño del cómic y que fuera sencilla y clara, siendo fácil de entender.



fig 19. Plantilla de la tipografía.

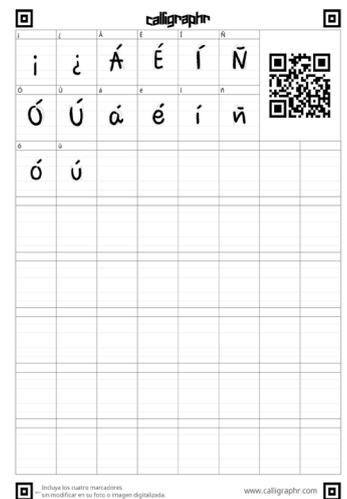


fig 20. Plantilla de la tipografía.

Una vez ya terminado el proceso de construcción del cómic empecé a esbozar la portada que aún no tenía clara. Dándole vueltas al título para que este ayudara en el diseño de la portada empecé a jugar con palabras hasta encontrar el definitivo “*Esto está de muerte*”, creando así un doble juego de palabras.

Una vez escogido el título la portada fue tomando forma y después de darle varias vueltas el resultado fue dibujar al personaje principal que presenta la historia, comprando en el supermercado, lugar principal donde transcurre la historia, con una venda, simbolizando como una venda imaginaria impide ver en esta sociedad el sufrimiento animal que ocurre a nuestro alrededor. Y además añadiendo con rojo, para que contrastara con la paleta de

la portada, aludiendo a la sangre de los animales que se encuentran como productos en las estanterías. Así pues, jugando con las luces y las sombras del espacio se dio por finalizada la portada.



fig 21. Proceso de la portada. fig 22. Proceso de la portada. fig 23. Proceso de la portada.

5.3. RESULTADO

Una vez con el cómic acabado y la estética final concretada, tuve la idea de diseñar una guardas sencillas, pero representativas para adornar el principio y el final del cómic, quedándome con la más oscura de los modelos que planteé en morado siguiendo así con la estética de la historieta.

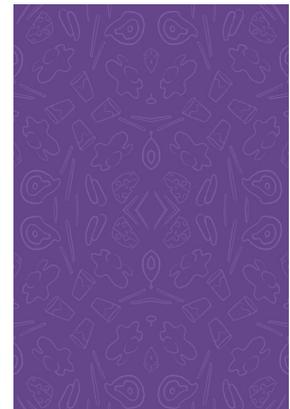


fig 24. Pruebas de las guardas. fig 25. Pruebas de las guardas. fig 26. Pruebas de las guardas.

Con el cronograma que realicé para la distribución de la producción del cómic, un objetivo era tenerlo finalizado al final del primer cuatrimestre. Esto me supuso tener tiempo para dedicarle a la memoria y para retocar ciertos aspectos. Además de realizar un *Mockup* para ver el resultado final del cómic antes de llevarlo a una imprenta para tenerlo impreso.



fig 27. Mockup de la portada y la contraportada.

A la hora de la impresión del cómic, se decidió imprimir en un papel sin brillo de unos 150 gramos. Y se unieron las hojas con grapas de forma provisional para ver el resultado.

Se determinó que el tamaño se ajustaría a un B5 (176 x 250 mm), formato que se respetó desde el principio y que se escogió porque en comparación a las medidas de un folio A5 y A4 se adecuaba más al tamaño que se buscaba.

A lo largo de la historia estéticamente me he ajustado a viñetas simples y jugando más con los planos y las perspectivas dentro de estas. Al ser una historia corta y querer comunicar de una forma directa no quería saturar las páginas con acciones muy rápidas y escenas muy recargadas, teniendo en cuenta también que la mayoría de los fondos están pintados de un morado intenso y esto ya puede abarrotar mucho la páginas si no se genera un equilibrio con las escenas, la línea y la paleta de colores.



fig 28. Página finalizada.



fig 29. Página finalizada.

Se ha intentado dar dinamismo sobre todo a las escenas que mostraban el traslado del supermercado a donde se encuentran los animales y que la acción no decayera a lo largo de la historia. Con los colores vivos, las expresiones faciales de los personajes tan exageradas y los disfraces de Écale para camuflarse en cada lugar, se ha buscado reflejar escenas dinámicas y atrapar la atención del lector para que este continúe la historia hasta el final.

Al final, sobre todo, quise darle más protagonismo a los diálogos para que escuetamente pudieran contar y resumir unas historias tan largas y crueles. Y que no cargara y cansara al público.

6. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo era contar una historia de manera breve, a través del cómic y la ilustración, transmitiendo un mensaje de respeto y empatía hacia los animales, adentrándome en la industria de explotación animal.

Objetivo que considero haber cumplido ciñéndome al tiempo estimado, las páginas determinadas y el guion.

Decidir que el proyecto consistiera en la elaboración de un cómic siendo *amateur* en este campo, ha sido uno de los obstáculos que he podido notar claramente, ya que suponía empezar prácticamente de cero a la hora de abarcar el trabajo.

Esto me ha hecho consciente, a lo largo del proceso, que el resultado, aunque satisfactorio, no iba a ser uno de mis mejores proyectos, pero sí una gran base y un provechoso aprendizaje para seguir con siguientes historias.

Al principio del propósito, sabía que quería realizar un cómic porque era algo que me llamaba la atención y me entretenía, pero a lo largo de todo el proceso he sido consciente de que quiero centrar mi atención en el cómic y la novela gráfica y he descubierto una forma de comunicarme y transmitir un mensaje a través de la ilustración que no sabía que me cautivaba de esta manera.

Concluyendo, soy plenamente consciente del trabajo y la formación que aún tengo que ir trabajando, pero finalizo este proyecto con la ilusión y la emoción de saber que he encontrado un camino abierto de posibilidades.

7. BIBLIOGRAFÍA

PELLUCHON, C. *Manifiesto animalista, Politizar la causa animal*. Francia: Reservoir Books, 2017.

VELASCO SESMA, A. *La Ética Animal, ¿Una cuestión feminista?*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2017,2018.

R-209, Habla el Frente de Liberación Animal, (Anónimo, 2009), OchoDosCuatro Ediciones.

HILL COLLINS, P.; BILGE, S. *Interseccionalidad*. Cambridge: Ediciones Morata S.L., 2016.

COTELO, S. *Veganismo: De la teoría a la acción*. OchoDosCuatro Ediciones,,

KYMLICKA, W.; DONALDSON, S. *Zoopolis, una revolución animalista*. sitio Errata Naturae, 2018.

EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. Norma editorial, 1985.

GASCA, L.; GUBERN, R. *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra, 1991.

MCCLOUD, S. *Entender el cómic*. Astiberri Ediciones, 1993.

ROCA, P. *Los surcos del azar*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2019.

ROCA, P. *La casa*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2020.

ROCA, P. *Regreso al edén*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2020.

OLMOS, R. *Happy Meat*. Barcelona: Logos Edizioni, 2020.

TAMARIT, N. *Dos monedas*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2019.

VICENTE, X.; TAMARIT, N. *Duerme pueblo*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2020.

MÁRQUEZ, I. *Esto no está bien*. España: Outsaider Cómics, 2020.

FONOLLOSA, J. *Refugio*. València: Grafito Editorial, 2020.

7.1. FILMOGRAFÍA

Del Toro, Hugo. 2019. <<Containers, cuando la vida no vale nada>>, [Documental] [Consulta: 14/11/ 2020] < https://youtu.be/0dBH_yB5TFk >

Moussaieff Masson, Jeffrey. 2014. <<El mundo emocional de los animales de granja>>, [Documental] [Consulta:19/12/2020] < <https://youtu.be/OYt1aU5Jf9A> >

Marshall, Liz. 2013. <<The ghosts in our machine>>, [Documental] [Consulta: 20/03/2021] < <https://youtu.be/IZnF0S7GHcQ> >

Aussie Farms & Farm Transparency Project. 2018. <<Dominion>>, [Documental] [Consulta: 26/03/ 2021] < <https://youtu.be/LQRAfJyEsko> >

Tras los Muros, Dentro del matadero: investigación en mataderos del Estado español. (2016-2018) < <https://www.youtube.com/watch?v=LnIPKk8Jv-A> >

7.2. WEBGRAFÍA

Igualdad Animal. [En línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://igualdadanimal.org/>

OCHOA, Carla. *Inframundo*. Revista Fierro. [consulta x x 2020]. Disponible en <https://revistafierro.com.ar/revistafierro/series/inframundo>

CurioSfera. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://curiosfera-historia.com/historia-del-comic/>

IberLibro. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://www.iberlibro.com/blog/>

València Animal Save. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://vlanimalsave.org/los-animales-en-el-arte/>

WMagazín. [en línea] [consulta 03/06/2020]. Disponible en <https://wmagazin.com/>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. Cronograma de la organización del proyecto.....	6
Fig 2. Ilustración de <i>Los viajes del doctor Syntax</i>	14
Fig 3. Página de <i>La Casa</i> . Paco Roca, 2015.....	15
Fig 4. Página de <i>Inframundo</i> . Carla Ochoa, 2020.....	16
Fig 5. Página de <i>Inframundo</i> . Carla Ochoa, 2020.....	16
Fig 6. Ilustración de Steve Cutts, <i>The King</i> , 2016.....	17
Fig 7. Ilustración de Steve Cutts, <i>What's On TV</i> , 2016.....	17
Fig 8. Página de <i>Happy Meat</i> . Roger Olmos, 2020.....	18
Fig 9. Página de <i>Happy Meat</i> . Roger Olmos, 2020.....	18
Fig 10. Paleta de colores. Supermercado.....	21
Fig 11. Paleta de colores. Supermercado	21
Fig 12. Paleta de colores. Abejas.....	21
Fig 13. Paleta de colores. Cerdos.....	21
Fig 14. Paleta de colores. Pollos.....	21
Fig 15. Paleta de colores. Vacas.....	21
Fig 16. Página del <i>storyboard</i>	22
Fig 17. Página del <i>storyboard</i>	22
Fig 18. Página del <i>storyboard</i>	22
Fig 19. Plantilla de la tipografía.....	23
Fig 20. Plantilla de la tipografía.....	23
Fig 21. Proceso de la portada.....	24
Fig 22. Proceso de la portada.....	24
Fig 23. Proceso de la portada.....	24
Fig 24. Pruebas de las guardas.....	24
Fig 25. Pruebas de las guardas.....	24
Fig 26. Pruebas de las guardas.....	24
Fig 27. <i>Mockup</i> del cómic.....	25
Fig 28. Página finalizada.....	25
Fig 29. Página finalizada.....	25