

# TFG

---

## **MANDRÁGORA.** LA EXPLORACIÓN DE LA ECO-ANIMACIÓN.

**Presentado por Raquel Mancebo Romero**  
**Tutor: María Carolina Maestro Grau**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2019-2020**



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN.

El objetivo de este proyecto es llevar a cabo el desarrollo de la fase de concept de una serie de animación 2d, cuyo principal fin es despertar el interés de los más jóvenes del impacto humano sobre la naturaleza.

La animación se ha convertido en una gran herramienta para transmitir mensajes y educar, no solo a los más pequeños sino también a los adultos.

Para emprenderlo de forma correcta se han llevado a cabo lecturas que apoyen, por un lado, las bases del universo ecotópico que se quiere crear y el enfoque de este en la escena cinematográfica mediante la clima-ficción. Así como los personajes y su estructura funcional en la historia, creando una variopinta paleta de arquetipos que nutra el periplo de nuestras protagonistas: Circe y Naba.

Además, esta obra está influenciada por referentes de distintas industrias como la del videojuego, la animación, la ilustración o la novela. Entre ellos podemos encontrar Zelda: Breath of the Wild, Historias de Terramar o La princesa Mononoke, cuyo nexo común es el camino del héroe hacia un crecimiento interior.

## PALABRAS CLAVE

Concept art, ecoanimación, diseño, 2D, ilustración, arquetipo.

## SUMMARY.

The aim of this project is to accomplish the development of the concept art phase of a 2d animation series, whose main purpose is to awaken the interest of young people in the impact of humans on nature.

Animation has become a great tool for transmitting messages and educating not only the youngest but also adults.

In order to undertake it in the right way, readings have been achieved to support, on the one hand, the bases of the ecotopic universe that takes place in this story and the focus of this system in the film scene through climate-fiction. As well as the characters and their functional structure in the story, creating a varied palette of archetypes that nourish the journey of our protagonists: Circe and Naba.

In addition, this work is influenced by references from different industries such as the videogame, animation, illustration or novel. Among them we can find *Zelda: Breath of the Wild*, *Stories of Earthsea* or *Princess Mononoke*, whose common link is the hero's path to inner growth.

## KEY WORDS

Concept art, ecoanimation, design, 2D, illustration, archetype.

## AGRADECIMIENTOS.

Gracias a mis padres y a mi hermano, por su apoyo incondicional en todo lo que hago. Sin vosotros no habría llegado hasta aquí.

Laura Garcés ha sido un pilar muy importante en este camino, estando ahí día tras día, haciéndome reír de mis propios errores y empujándome a aprender de ellos. Gracias a Jorge Camacho, Víctor Peláez y Álvaro Ramos por hacerme compañía a diario y aconsejarme siempre que lo necesitaba.

Además, este proyecto no habría sido posible sin la inspiración y energía que me brindó mi estancia PROMOE en Taipei. Gracias a Kathy, Víctor, Jaqueline, Weilun y a NTUA.

Para finalizar quería agradecer a Carolina Maestro, por ser una profesora y tutora de diez; y a Paco de la Torre, por ayudarme a descubrir que el concept art es una de mis pasiones y haberme motivado a seguir por ese camino.

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>2.OBJETIVOS</b>	<b>7</b>
<b>3.METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>4.MARCO TEÓRICO.</b>	<b>9</b>
4.1. El papel de la clima-ficción en el cine.	9
4.1.1. Ecologismo en el cine contemporáneo.	9
4.1.1.1. Los desastres climáticos como entretenimiento.	10
4.2. Eco-animación.	11
4.2.1. Orígenes de la animación como herramienta discursiva.	12
4.2.1.1.La animación como método educativo.	13
4.3. Morfología de la aventura.	14
4.3.1. Arquetipos universales: el inconsciente colectivo.	16
4.3.1.1.Eco-héroe.	17
4.3.2. Análisis de caso: La princesa Mononoke.	18
4.4. Claves estéticas.	19
4.4.1. Referentes artísticos.	20
4.4.2. Referentes literarios.	22
<b>5.PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.</b>	<b>23</b>
5.1. Circe y Naba: protagonistas e hilos conductores.	23
5.2. Emile y Nasir: pilares de la comunidad.	25
5.3. Props: objetos esenciales.	26
5.4. Entornos: dos mundos.	26
5.5. Técnica y estilo.	27
<b>6.CONCLUSIONES.</b>	<b>28</b>
<b>7.REFERENCIAS.</b>	<b>30</b>
<b>8.ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>32</b>
<b>9.ANEXOS.</b>	<b>33</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Mi interés en la animación y la creación de personajes se ha visto influenciado en primera instancia por el cúmulo de series y films de las que pude disfrutar durante mi infancia y adolescencia. No obstante, siempre hay algún título que marca la diferencia y en este caso *La princesa Mononoke* con su magnífica historia en una oda al feminismo, el retorno al pasado y la ecología, fue la que me impactó sobremanera —junto a otros títulos de su autor, Hayao Miyazaki. Estas películas me demostraron que la animación no está hecha esencialmente para niños y que, además, son una gran herramienta para divulgar ideas y concienciar a los jóvenes y no tan jóvenes. Con la intención de crear una obra que sensibilice al público sobre el peso de la huella del hombre y el rumbo cíclico que sigue la naturaleza, surgió *Mandrágora*.

*Mandrágora* pretende ser una serie de animación 2D que colinda entre la fantasía y el steampunk, entre la naturaleza y la tecnología. El proyecto se verá centrado únicamente en la fase de diseño de personajes y entornos, generando el estilo visual que alcanzará el metraje en la fase de producción y post-producción en un futuro.

Como proyecto de animación, *Mandrágora* se ha visto influenciada por títulos como *La princesa Mononoke*, —anteriormente mencionada— o *Nausicaä del valle del viento*, por su visión ambientalista. No obstante, aunque *Mandrágora* se encuentra en el ámbito de la animación, el mundo del videojuego, que tiene una extensa presencia en mi vida diaria, también ha tenido cabida; títulos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o la saga *Profesor Layton* han sido dos de los grandes referentes estilísticos para la fase de concept.

A lo largo de este proyecto exploraré cómo la *clima-ficción* ha influenciado a escritores y directores y el peso que esta puede tener sobre los espectadores. Dado el enfoque ecologista que tiene esta serie, quería poner sobre la mesa dos polos opuestos: el mundo tecnológico —ambientado en una revolución industrial y una guerra— y el ecológico —dónde encontramos ciudades que no desperdician nada, poblada por seres planta. El mundo tecnológico nos es mucho más familiar que su opuesto, el ecológico, por lo que decidí indagar sobre teorías y propuestas de ciudades ecológicas. Así fue como encontré la novela *Ecotopia* (1975), la cual me ha ayudado a asentar las bases ideológicas de la ciudad de *Mandrágora*.

*Mandrágora* pretende convencer al espectador de que sí es posible alcanzar una convivencia sana con la naturaleza. Aunque en primer término se presentan como dos mundos separados, unidos por el hilo conductor que suponen las dos

niñas protagonistas: Circe y Naba; el objetivo final es alentar la posibilidad de unirlos, no solo con el uso de magia, si no con el poder que suponen nuestros actos diarios.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es desarrollar la fase artística conceptual de *Mandrágora*, así como formar las bases teóricas y referenciales que terminarán por darle forma.

Los objetivos específicos son:

- Diseñar 4 de los personajes principales de la trama.
- Diseñar 2 entornos que muestren la esencia del universo en el que transcurre la historia, con sus respectivas iluminaciones.
- Diseñar 4 props.
- Realizar 3 artes finales.
- Llevar a cabo un artbook que recoja toda la producción artística realizada.
- Examinar el impacto de la ficción climática.
- Analizar la estructura del héroe en la ficción.
- Indagar sobre el concepto ecotopía.

## 3. METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo los objetivos expuestos me planteé la siguiente metodología proyectual:

Con el objetivo de crear un mundo verosímil, se han consultado fuentes bibliográficas que arrojen luz sobre la creación de mundos y cómo este influye en los personajes.

Por otro lado, para asentar las bases ideológicas de la serie de una forma sensata se ha realizado una búsqueda sobre teorías y propuestas ecológicas, así como el impacto que estas han tenido a lo largo de la historia sobre nuestra sociedad. En concreto Ernest Callenbach con su *Ecotopia*.

Además, el estudio de obras de autores como Robin L. Murray y Joseph K. Heumann, que analizan el ecologismo en el cine popular, o el análisis exhaustivo de la obra de Hayao Miyazaki que realiza Laura Montero Plata han ayudado a profundizar en la visión ambientalista en el ámbito cinematográfico.

El estilo planteado en las fases de concept —2D con tintas planas y bordes definidos— bebe del mundo de la animación, tomando de referencia artistas como Rebecca Sugar —*Steven Universe*— o Patrick McHale —*Over the Garden Wall*. No obstante, también se ha visto influenciado por el arte de videojuegos como la serie de *El Profesor Layton* —por su paleta de colores— o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* —dónde los entornos y los personajes son una exquisita fuente de trabajo.

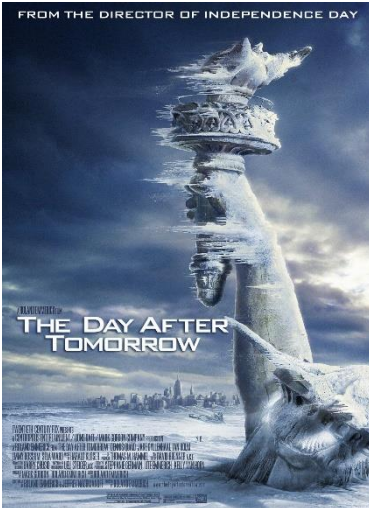
Paralelamente, la construcción de los personajes como tal comenzó con la realización de moodboards —técnica aprendida previamente en la asignatura de Concept Art— que aglutinan la esencia de este: ropajes, elementos recurrentes, referencias de rostros y actitudes, estilo, entre otros. Una vez conseguido un marco estético procedo a realizar un plan de trabajo que pauté mis pasos.

	CIRCE	EMILE	NABA	NASIR	
TURN AROUND					
CARTA EXPRESIONES					
LINE UP					
PROP					
	ENTORNO 1		ENTORNO 2		
ILUMINACIÓN 1					
ILUMINACIÓN 2					
ILUMINACIÓN 3					

1. Plan de trabajo.

Comenzando así, con multitud de bocetos conceptuales, desde siluetas a bocetos rápidos que poco a poco voy perfeccionando hasta conseguir un resultado satisfactorio. Después de esto, tan solo se trata de encajar las piezas del puzzle. Toda esta amalgama de imágenes me ayuda a crear un prototipo de la actitud y psique que quiero que tenga un personaje. También ayuda el hecho de haber tenido antes la historia y los personajes, sumado a su papel en la aventura.





2. *The day after tomorrow*, 2004  
Cartel promocional.

## 4. MARCO TEÓRICO.

### 4.1. EL PAPEL DE LA CLIMA-FICCIÓN EN EL CINE.

Uno de los primeros términos que siembran la base de Mandrágora es la reconciliación del ser humano con la naturaleza, pero sin dejar atrás y haciendo patentes nuestros defectos como sociedad moderna.

Analizando el género *cli-fi* a través de la mirada de distintos autores, desde las sensacionalistas películas hollywoodienses a las visiones de vuelta al pasado de los directores de animación japonesa, podemos obtener una variopinta paleta de elementos a examinar.

#### 4.1.1. *Ecologismo en el cine contemporáneo.*

Al desarrollar un proyecto de estas características es inevitable preguntarse cómo ha abordado temas similares la industria del cine y cuál es la situación del género ambientalista en la escena cinematográfica actual o de las últimas décadas.

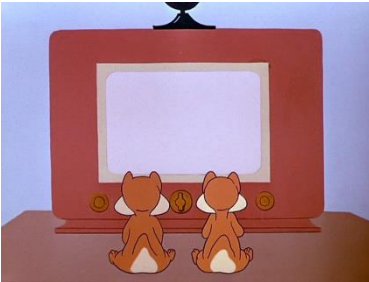
Como bien indican Robin L. Murray y Joseph K. Heumann <sup>1</sup>(*Ecology and popular film: Cinema on the edge*, 2009) con los datos que nos proporciona la UCLA Institute Report podemos comprobar que el número de mensajes ecológicos en el cine ha aumentado considerablemente desde el año 2002.

Si bien algunas películas apenas reflejan cambios en nuestra cultura, vemos estos films como indicadores de cambios en nuestra forma de percibir el mundo, en nuestra propia visión como audiencia.

Sin embargo, nos encontramos con un panorama paradójico al indagar sobre estas películas: y es que sorprendentemente muchos de los largometrajes sobre el cambio climático o desastres ambientales no son precisamente *eco-friendly*. La industria del cine y la televisión están contribuyendo a la degradación ambiental: generación de residuos, contaminación del aire mediante gases de efecto invernadero o la transformación de terreno, entre otros. Todo para conseguir efectos especiales como explosiones o fuegos.

Aun así, siempre hay excepciones: *El día de mañana* (2004) y *Syrianna* (2005) fueron producciones neutras en carbono. A demás, compensaron la generación de dióxido de carbono en su desarrollo mediante la plantación de árboles y la inversión en tecnología ecológica.

<sup>1</sup> Dr. Robin L. Murray es profesora de inglés en la Eastern Illinois University, donde imparte cursos de cine y literatura y coordina los Estudios de Cine; por otro lado, Joseph K. Heumann, es profesor emérito de Estudios de Comunicación en la Eastern Illinois University. Juntos han sido coautores de 5 libros relacionados con el estudio y análisis del cine.



3. *Lumber Jerks*, 1955.

Otros dos ejemplos son *Matrix 2* (2003) y *Matrix 3* (2003) cuyos sets de rodaje se reutilizaron y reciclaron.

Más allá de estos casos aislados podemos observar que no existen políticas ni normativas que puedan regular este tipo de emisiones e impactos por parte de la industria. Aunque existen los EMA (*Environmental Media Association Awards*), que ahora no solo incluyen premios relacionados con el contenido de los largometrajes sino también, desde el año 2004, una categoría para la mejora en procesos y producciones ecológicas, el *Green Seal Award*.

#### **4.1.1.1. Los desastres climáticos como entretenimiento.**

Si ponemos sobre la mesa algunas de las películas más taquilleras sobre el cambio climático o desastres naturales podremos encontrar un factor común: la espectacularidad y la hiperbolización. Grandes tsunamis, tornados, tormentas destructoras y volcanes, muchas veces ocurriendo de forma simultánea. Y es que si además acompañas estos eventos con unos buenos efectos especiales consigues dejar boquiabierto al espectador. Pero debemos tener en cuenta que esto conlleva una serie de inconvenientes en la percepción del mensaje por parte de la audiencia.

Uno de los principales problemas en el cine taquillero sobre el cambio climático reside en que el cambio climático se ve como algo que surge de la nada, es decir, generalmente se trata desde un punto de vista sensacionalista y efectista, en vez de enfocarlo como un problema real, de actualidad, que nosotros mismos causamos. El resultado es una audiencia maravillada por la acción y el despliegue de medios, pero no por el mensaje. Leer estas imágenes desde un punto de vista eco-crítico hace que esta espectacularidad se vea transparente, pero a ojos del público universal el impacto que genera se distorsiona.

Un par de buenos ejemplos son: *Oil Wells of Baku: Close View* (1896) grabada por los hermanos Lumière, que muestra una planta de extracción de petróleo en Azerbaiyán —aunque la belleza de los fuegos en las chimeneas refleja la prosperidad de una población empobrecida, también ensalza la destrucción feroz de su entorno natural a causa de la emisión de gases; o *Vórtice de fuego* (1968) protagonizada por John Wayne, quien interpreta a un bombero especializado en la extinción de fuego en pozos petroleros. Las dos películas, con 70 años de diferencia, muestran una realidad contemporánea a su tiempo, pero viéndolas podremos discernir rápidamente que no hay concienciación implícita. *Oil Wells of Baku* es casi como un documento de archivo, recorriendo las calles ennegrecidas de la petrolera y los trabajadores de la misma; y, por otro lado, *Vórtice de fuego* se convierte en un espectáculo de explosiones y conflictos territoriales de una forma casi cómica.

Debemos colocar estos films en un contexto histórico-socio-cultural concreto, viéndolos con perspectiva. Sin embargo, podemos observar que ese amor por ensalzar lo destructivo como algo bello o de mero entretenimiento



4. *Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914.

5. *Der Führer's Face*, Walt Disney, 1943.

6. *Momotaro's Sea Eagles*, Geijutsu Eigasha, 1943.

puede nublar el verdadero mensaje, que no es sino la concienciación popular, y que aun hoy en día se sigue practicando con demasiada asiduidad.

## 4.2. ECO-ANIMACIÓN.

La animación tiene la capacidad de invertir la realidad, de dotar de vida a animales y plantas, y de proveerles carácter y cualidades. Esta es, quizás, la característica esencial que hace que la eco-animación comience a cobrar peso en este siglo.

Para señalar el origen de la eco-animación deberíamos remontarnos a los años 50, en Estados Unidos. Y es que en 1947 la Warner Brothers' creó a los *Goofy Gophers*, dos ardillas, Mac y Tosh, que formaban parte del elenco de los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*. Pero concretamente, en 1955, en un corto protagonizado por los pequeños, *Lumber Jerks*, se presentó un mensaje que ha dejado mella no solo por su contenido, si no por cómo se desplegó.

En él, los protagonistas, después de que talen el árbol en el que viven, acaban descubriendo la fábrica a dónde llevan esos troncos, en la que construyen, principalmente, muebles. El corto dura a penas unos 7 minutos, pero al final, Mac y Josh reconstruyen su hogar con muebles y, mientras ven la televisión, uno le dice al otro: "¿No es nuestra casa mucho mejor ahora de lo que era antes?". Esto fue un claro reflejo del estilo de vida americano en los 50, el consumo a costa de la destrucción de su entorno. Pero la sátira con la que finalizaron el cortometraje es lo que más despierta interés.

En *Lumber Jerks* no hay un villano. Muestran la acción negativa, o el eje del problema, en este caso la tala de árboles, que desencadena en la destrucción de su hogar. Pero ni siquiera vemos la mano ejecutora, no se ve en ningún momento la tala en sí. Por el contrario, vemos en qué se convierten esos troncos y el uso cotidiano que le pueden dar. Jaime Weinman argumenta el porqué debe considerarse *Lumber Jerk* una eco-animación:

*(...) nunca predica... Y en lugar de mostrar que sólo las personas malvadas dañan el medio ambiente, muestra que los árboles están siendo talados para hacer las cosas que usamos todos los días, en otras palabras, nosotros somos los que dañamos el medio ambiente. (Weinman, 2004)*

Como Robin L. Murray explica en *That's all folks?: Ecocritical readings of American animation* la eco-animación son cortos o películas animadas que tratan temas ambientales. Algunos intentan adoctrinar pero todos ellos contienen un mensaje ambiental que responde a su contexto histórico y cultural.

#### 4.2.1. Orígenes de la animación como herramienta discursiva.

La animación -palabra que tiene su origen en el término del latín animare, 'animar', 'dar vida'- nace del interés del ser humano por el movimiento y el afán de reproducirlo plásticamente. La animación tal y como hoy la conocemos comenzó a dar sus primeros frutos a finales del siglo XIX y principios del XX, abriéndose paso como un mero entretenimiento en los shows de vodevil. Uno de los pioneros en la materia es Winsor McCay, quien, a la vez que realizaba tiras cómicas en un periódico, tenía su propio show en un teatro de Chicago, dónde llevaba a cabo caricaturas en directo de los espectadores o metamorfosis de dibujos que realizaba en el mismo escenario. McCay marcó la diferencia respecto a sus contemporáneos:

*McCay no es el primer artista que realiza dibujos animados en el siglo XX, antes que él habían animado dibujos el americano James Stuart Blackton y el francés Emile Cohl, entre otros. Pero Winsor McCay fue quien elevó los dibujos animados a una categoría artística, creando un particular mundo metalingüístico dónde el animador dialoga con sus propias criaturas. (Lorenzo, 2019)*

Winsor McCay nos marca una señal de salida, un origen, dado que gran parte de los animadores de principios de siglo habían sido artistas de cómic, acostumbrados previamente a representar imágenes en secuencia.

La animación, con sus diferentes técnicas, comenzó a asentarse poco a poco en la sociedad; principalmente a través de la publicidad, anunciando productos diversos. Estos pequeños estudios, esencialmente en el panorama americano – Walt Disney, Fleischer Studios, Warner Bros Studios, entre otros- fueron creciendo, pudiendo realizar cortometrajes, películas y documentales con el tiempo, comenzando así la edad dorada de la animación americana en los años 30.

Precisamente fue durante la Segunda Guerra Mundial cuando comenzó a darse un uso propagandístico y satírico de los dibujos animados: *Der Führer's Face* (1943), dónde aparece el conocido Pato Donald de Walt Disney teniendo una pesadilla en la que vive bajo el régimen nazi; *Momotaro's Sea Eagles* (1943) del estudio Geijutsu Eigasha, producción japonesa con propaganda anti-aliados dramatizando el ataque de Pearl Harbor; o *Jishiniki* (1941) cortometraje ruso de Panteleimon Sazonov protagonizado por unos buitres nazis que intentan destruir las cosechas de trigo rusas. Estos son solo algunos de los más conocidos, pero se realizaron cientos de películas propagandísticas durante los años de guerra, algunos dirigidos a adultos, otros a niños, pero siempre con la idea de extender su monólogo a la audiencia.

Con los años este uso de la animación como medio de comunicación para el público adulto se perdió y fue asociándose cada vez más a un público infantil.

No obstante, hasta la fecha ha habido diversas series televisivas de gran audiencia como *Los Simpson*, *American Dad* o *Padre de Familia*, dónde entre extravagantes historias se mezclan temas y personajes de actualidad. De hecho, muchas de ellas han recibido premios EMA<sup>1</sup>. Y la razón de este renacimiento proviene del enorme consumo de animación que las últimas generaciones han estado experimentando desde temprana edad. Recordemos el boom en los 90 con canales esencialmente de animación como Cartoon Network o Nickelodeon.

En la actualidad, nuestra sociedad absorbe todo tipo de material digital, que procede esencialmente de redes sociales que se crean y consumen a una velocidad asombrosas. Tenemos lo que Walter Lippmann, periodista estadounidense influenciado por la Primera Guerra Mundial, acuñó como *pseudo-environments*. Los pseudoambientes conforman la realidad que creemos estar viendo a través de las lentes de nuestras pantallas, que no son más que una mera representación en dos dimensiones de la realidad, dónde el sonido se aplana y distorsiona, e incluso queda condicionado por las manos que graban o editan. Así es como Dreide Pike llega a la siguiente conclusión sobre el poder que realmente esconde la animación:

*El proyecto de crear y mantener pseudoambientes mediante la recopilación de fragmentos transformados en vídeos planos u otros medios fotográficamente “reales” no es, en sí mismo, problemático. El problema se produce cuando una audiencia -o incluso una especie entera- asigna cada vez más a un pseudoambiente el valor de la “realidad” (...) La animación resuelve este problema a través de su “irrealidad”, su negativa a mentir sobre su relación con la realidad. Las representaciones de dibujos animados, ya sean estilizadas, simplistas o incluso desdibujadas, no pueden confundirse con los temas que representan. (Pike, 2012)*

Recogiendo estos datos podemos concluir que la animación es un medio con el que es más difícil distorsionar la “realidad”. ¿Por qué? Porque en sí mismo es una representación, en su mayoría de veces estilizada o cartoonizada. Por lo que contribuye a que la audiencia analice más el discurso que la imagen en sí misma.

#### **4.2.1.1. La animación como método educativo.**

Como se ha indicado en el apartado anterior, la animación se convirtió en un medio para transmitir ideologías e incluso para adoctrinar. Pero, ¿es posible que la animación reencamine a la sociedad, que la eduque? ¿Tan solo a los más pequeños? Quizás no haya respuestas inmediatas a estas cuestiones, pero se puede analizar el efecto que esta tiene sobre el público.

El plantearnos estas incógnitas nos lleva al tipo mensaje, pero también al cómo del mismo. El establecer un monólogo o hacer que el espectador

interactúe, y por interactuar no hablamos de acción como tal, sino de despertar a la audiencia, estimularla, hacerla pensar. Paralelamente, en el aspecto de la sostenibilidad y el ecologismo, el discurso utilizado es más efectivo cuando estimula el interés en vez de culpabilizar al público por no tener determinados conocimientos, como bien explican Ted Nordhaus y Michael Shellenberger en *Break Through: From the Death of Environmentalism to the Politics of Possibility* (2007). El tipo de narrativa utilizada bien puede aterrorizar y desmoralizar, haciendo más complejo el que el público tome acción, o bien puede concienciar desde una perspectiva más participativa, que presente preguntas que el espectador quiera responder. Scott Slovic dice así:

*Y podemos esperar, sin más garantías que los propios escritores, que cuando los pensamientos de nuestros estudiantes y lectores se asienten, sus acciones sigan su ejemplo, y la tierra sea un poco más segura. (Slovic, 2009)*

### 4.3. MORFOLOGÍA DE LA AVENTURA: EL MITO.

Esta estructura ha sido utilizada por la humanidad desde tiempos inmemoriales, recitada de boca en boca, escrita sobre tablillas y papel, representadas en teatros y cines, hasta nuestros días. ¿Qué genera tanto interés sobre un recurso que se lleva usando durante siglos?

El mito está conformado por aquellas historias que, mediante dioses, héroes y monstruos, han ayudado a la sociedad a dar explicación, a comprender y a aceptar hechos, eventos o incluso, a ellos mismos. Es de vital importancia esta última parte, ya que es precisamente la estructura sobre la que se asienta el mito, la que facilita la aproximación al público.

La fórmula comúnmente utilizada en las aventuras es similar a la de los ritos de iniciación: separación, iniciación y regreso. Este es solo el comienzo de un camino tortuoso y oscuro para el héroe, porque bien podría haber elegido un camino sencillo, pero las dificultades son las que lo empujan a ese “renacer” del que Joseph Campbell habla en *El héroe de las mil caras* (1972). Es tan esencial esta premisa que podemos vislumbrarla en prácticamente todas las religiones y sus mitos, desde la Budhista con Gautama Buddha, pasando por la musulmana con Mahoma o la judeo-cristiana con Moisés.

El héroe se retira y en ese viaje el personaje logra una serie de triunfos que no son solo terrenales, sino psicológicos. Como especifica Campbell para conseguir un objetivo, sea cual sea, el héroe debe superar una o varias barreras que se encuentran “en el laberinto que todos conocemos y visitamos en sueños”<sup>2</sup>. Generalmente la aventura comienza en el entorno cotidiano del personaje,

---

<sup>2</sup> Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras* (1972), p.24.

refugiado en la comodidad del día a día hasta que decide emprender un viaje, que puede estar motivado por distintas acciones o eventos. Esta travesía le otorga sabiduría y recompensas que, a su regreso, puede compartir con su comunidad. Es la estructura del viaje interior, introspectivo, con la que el espectador se siente fácilmente identificado, en menor o mayor medida.

Christopher Vogler fusiona las visiones de Joseph Campbell y Vladimir Propp en unas 10 etapas<sup>3</sup> por las que todo héroe debe pasar a la hora de abordar su aventura. Aunque no siempre se cumplen con exactitud y según el autor pueden variar ligeramente, esa estructura se dividiría en los siguientes puntos:



7. Infografía estructura de Christopher Vogler.

- La llamada del héroe: este se ve obligado a abandonar su hogar.
- El héroe rehúsa la llamada, pero se encuentra con una figura que le impide o le ayuda a avanzar: mentor.

<sup>3</sup> Christopher Vogler, *El viaje del escritor* (2002).

- La traslación del héroe a un nuevo entorno, generalmente a través de un umbral o portal.
- En este nuevo entorno conoce a nuevos enemigos y aliados, debiendo superar pruebas.
- El héroe se adentra en el entorno más hostil y se produce el que parece el enfrentamiento final.
- Tras la victoria del héroe, este recibe una recompensa por sus hazañas.
- De vuelta al hogar, al punto de origen, es objeto de una persecución.
- En esta última batalla el héroe experimenta una especie de resurrección.
- Finalmente, triunfa y vuelve con el trofeo obtenido de su victoria, ofreciendo sabiduría y paz a su comunidad.

Además, esta distribución de acciones se refuerza con el apoyo de una serie de personajes arquetípicos que se desarrollan en el siguiente punto:

#### **4.3.1. Arquetipos universales: el inconsciente colectivo.**

La palabra arquetipo proviene de la antigua Grecia, donde *arjé* significa fuente u origen y *tipos* significa modelos. En su conjunto el significado derivaría a modelo original, es decir, el patrón primigenio.

El psiquiatra analista Carl Jung apuntó bajo su teoría psicológica hacia la posibilidad de un inconsciente colectivo, heredado generación tras generación, como una marca en la psique humana, creando lo que denominó unos patrones innatos: los arquetipos universales. Estos pensamientos se desarrollan a través de símbolos e imágenes recurrentes que aparecen en todas las culturas bajo distintos aspectos.

Las recurrentes personalidades en las historias narradas del pasado y del presente, independientemente del punto del planeta o la cultura a la que se pertenezca, son un reflejo de facetas interiores humanas, sumadas a la experiencia adquirida diariamente. Quizás esa sea una de las razones por las que calan en el público, ya que los hace parecer más reales y palpables. En esencia, son una muestra de las inquietudes humanas universales.

Estos arquetipos no tienen por qué suponer un rol rígido para el personaje, de hecho la flexibilidad entre roles en un mismo personaje enriquece las narraciones según Vogler en *El viaje del escritor*.

El héroe puede conformarse de distintas formas: bien puede constituir una suma de la energía y los rasgos de los personajes con los que se ha cruzado en su periplo; o bien puede representar símbolos personificados de las diversas cualidades humanas, algo similar a los mayores arcanos del tarot.

A su misma vez, los arquetipos más representativos en las historias universales siguiendo los pasos de Vogler son: el héroe, el mentor, el guardián



del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador. Existen muchos otros arquetipos, tantos como facetas de la personalidad humana, pero muchos de estos son derivaciones y adaptaciones de los principales. Lo principal es preguntarse qué función psicológica y dramática tiene en la historia.

#### **4.3.1.1. Eco-héroe.**

La palabra héroe es normalmente relacionada con la valentía y fortaleza del personaje principal, pero también tiene connotaciones al sacrificio personal por el bien común. Aunque el eco-héroe es una variante que deriva de la figura del héroe primitiva, acontece especificar su importancia hoy en día.

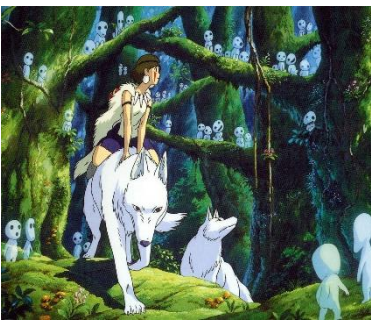
Joseph W. Meeker <sup>4</sup>divide la figura del héroe ecológico en dos vertientes: la trágica, donde el héroe se sacrifica por el futuro de la humanidad; y la cómica, desde un punto de vista satírico. Los héroes de Meeker se sacrifican a ellos mismos en orden de satisfacer a una fuerza mayor que solo ellos pueden oír. Después quedan relevados al grupo, a la comunidad. Meeker afirma<sup>5</sup> que una vez se ha desarrollado el ecosistema, el héroe es innecesario y queda subordinado a la comunidad que ha salvado.

Lo destacable en los eco-héroes generalmente es su dualidad entre salvar el mundo y la vida familiar, convergiendo generalmente estos dos puntos en alguna parte de la trama, como podemos observar en *El día de mañana* (2004) o *Hijos de los hombres* (2006). ¿Por qué destacar este aspecto? En estos ejemplos los protagonistas deben cuidar de sus hijos, sus hermanos, o en general, de su herencia genética. Y todo esto resulta en el mensaje que dejan a aquellos más jóvenes dentro de la comunidad a la que regresan tras su odisea: la humanidad ha degradado de distintas formas la Tierra y las consecuencias han sido estas. En resumen, un legado: la sabiduría y la concienciación.

---

<sup>4</sup> Joseph W. Meeker (1932) es un ecologista doctorado en literatura, cuyo master y postdoctorado se ha centrado en la ecología silvestre y la comparación del comportamiento animal y humano. Su obra más célebre es *The comedy of survival* (1997).

<sup>5</sup> Joseph W. Meeker, *The comic mode. The eco-criticism reader: landmarks in literary ecology*. (1996)



8. *La princesa Mononoke*, 1997.  
Cartel promocional japonés.

9. *La princesa Mononoke*, 1997.  
Mononoke atravesando el bosque.

10. *La princesa Mononoke*, 1997.  
Ashitaka derrotando a un demonio.



#### 4.3.2. Análisis de caso: *La princesa Mononoke*.

Como se ha ido mostrando a lo largo de los anteriores apartados, la animación se ha ido haciendo su hueco durante el último siglo en la crítica y concienciación sobre el impacto del hombre sobre la naturaleza.

La animación japonesa, aunque llegó más tarde a las filas de la industria de la animación, no se ha quedado atrás en cuanto a calidad y variedad de discursos. Si bien, se caracterizan por un enfoque narrativo mucho más abstracto y onírico, siguen atrayendo las miradas de occidente por su característica forma de contar historias.

En especial, Studio Ghibli, uno de los estudios de animación japonesa más fructíferos en las últimas décadas. La visión de uno de sus directos, Hayao Miyazaki, es la que concuerda no solo con la visión ambientalista, sino con la estructura del cuento y del mito como base principal de sus films. Siendo la gran mayoría de sus películas dirigidas a un público para niños, sorprende la profundidad de los mensajes y el cómo se apoya en los arquetipos para poder narrarlos.

Concretamente, nos centraremos en uno de sus films más taquilleros: *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997). En él se narran las hazañas del príncipe Ashitaka, quien, tras ser infectado por una extraña maldición, abandona su pueblo y en busca de una posible cura. En su camino, termina viéndose implicado en una guerra entre una princesa del bosque, Mononoke y una ciudad que se dedica a explotar la zona.

Solo con el comienzo de la película, viendo a Ashitaka abandonar su aldea causa de la maldición, podemos vislumbrar una de las señales: el héroe abandona su hogar, porque un evento le ha empujado a buscar su destino fuera de su entorno. Debemos tener en cuenta, además, que Ashitaka es un adolescente de 17 años, casi un hombre. Por lo que esto supone su camino a la madurez. Poco después se encuentra con Jiko-bo, un monje errante que se convierte en el catalizador o mentor que lo guía hasta la ciudad del Hierro,



11. *La princesa Mononoke*, 1997. Primera aparición de Lady Eboshi, disparando a los lobos con pólvora.

12. *La princesa Mononoke*, 1997. Mononoke y Lady Eboshi luchando.

13. *La princesa Mononoke*, 1997. Lady Eboshi intentando disparar al espíritu del bosque.

14. *La princesa Mononoke*, 1997. Mononoke y Ashitaka despidiéndose.



aunque más adelante resulta ser uno de los villanos. Hayao Miyazaki tiende a crear personajes dinámicos, con una amplia paleta de matices, por lo que algunos villanos terminarán por ser una especie de antihéroes -como Lady Eboshi, la mujer que regenta la ciudad del hierro: destruye el bosque para enriquecer a la ciudad y a su vez ayuda a los leprosos, da trabajo a las prostitutas y proporciona hogar y alimento- y otros, con un aspecto mucho más bondadoso, resultarán ser despiadados personajes. Por otro lado, Mononoke se convierte en la figura cambiante: en un principio quiere matar a Ashitaka, él es humano, pero más tarde terminan uniendo fuerzas para derrotar a aquellos que quieren destruir el bosque. Y de nuevo, al final del largometraje, reafirma que no quiere vivir con los humanos, volviendo a alejarse del príncipe. Algo similar ocurre con Lady Eboshi, quien sigue un patrón similar.

El héroe, Ashitaka, comienza un viaje para ayudarse así mismo, pero termina por colaborar en un fin positivo para la comunidad: salvar al bosque y a la fauna que rodean la ciudad del Hierro. Sin importar el sacrificio propio, se enfrenta a los suyos, los humanos y lo mágico y espiritual, los espíritus y dioses que viven en el bosque. Miyazaki sabe mostrar las debilidades y las virtudes de los dos bandos, haciéndonos balancear de un lado a otro, para culminar con un final en el que todo se reestablece y cada uno vuelve a su respectivo origen, excepto Ashitaka.

Esto es una valoración personal, pero considero que el hecho de que Ashitaka tenga prohibido volver a su aldea supone una reafirmación de que el hombre y la naturaleza estarán en continua disputa, y que el héroe se retira a un letargo indefinido, esperando poder aportar sabiduría a otras generaciones.

#### 4.4. CLAVES ESTÉTICAS.

Este apartado orientado al marco referencial se dividirá en dos partes: por un lado, los referentes estéticos y plásticos, tomando ejemplo no solo de la industria de la animación sino de la del videojuego o la de artistas. Individuales; y por otro, los referentes literarios que han inspirado a crear la historia y algunos de sus elementos.



#### 4.4.1. Referentes artísticos.

##### Animación.

**Studio Ghibli**<sup>6</sup>, potencia nipona en la animación, tiene muchos elementos de los que tomar ejemplo. Uno de sus directores, quizás uno de los más conocidos, Hayao Miyazaki, suele enfocar sus películas en temáticas antibélicas y ecologistas, en una mezcla de realidad y magia. Su exquisito cuidado con los fondos, dónde se enmarcan los personajes en maravillosas pinturas paisajísticas pintadas al óleo o acuarela son una buena forma de comenzar. Consigue un equilibrio entre lo natural y lo mágico, entre los detalles y la simplicidad, especialmente en las escenas de paisajes naturales, sin uso de líneas, solo las pinceladas del pincel. También, el amor de Miyazaki por los aviones se plasma en el diseño de máquinas y vehículos, que hacen que el film respire vida.

Por otro lado, **Over the Garden Wall** (2014), miniserie animada creada por Patrick McHale y emitida en Cartoon Network, creó un antes y un después en mi concepción de la animación emitida por capítulos. En los últimos años me encontré bastante desencantada con la calidad y la profundidad de las series infantiles retransmitidas en televisión, pero Over the Garden Wall aun teniendo un estilo simple -líneas de contorno finas, colores planos- me encandiló con el diseño de sus personajes, inspirados en grabados y cuentos de los hermanos Grimm, junto a una paleta cálida y unos fondos que rememoran al Disney de los años 30. Seguidamente comencé a mostrar interés por otras series de la misma productora como **Steven Universe** (2013) o **Hilda** (2018), que, si bien, tienen temáticas muy distintas, guardan un interesante trabajo de concepto de personajes. Especialmente, observando las hojas modelo de los personajes de Steven Universe, dónde daban importancia a la forma y el contorno de los personajes, no solo por un mero detalle estético si no para facilitar su producción. Por lo que los personajes se explican mediante formas geométricas que ayudan al equipo a trabajar de forma más cómoda y al espectador a visualizarlo y recordarlo de una forma más sencilla.

##### Videojuegos.

Trasladándonos al mundo del videojuego con la saga **Zelda**<sup>7</sup>, concretamente **Zelda: Breath of the Wild**, también podemos destacar un increíble



15. *El viaje de Chihiro*, 2001. Cartel promocional.

16. *Over the garden wall*, 2014.

17. *Steven Universe*, 2013. Cartel promocional.

18. *The legend of Zelda: Breath of the wild*, 2017. Cartel promocional.

<sup>6</sup> Studio Ghibli es un estudio de animación japonés creado en 1985. Entre sus fundadores se encuentra Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Se encuentra entre los mejores estudios de animación del mundo. De sus títulos se puede destacar: *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001) o *El castillo ambulante* (2004), entre muchos otros.

<sup>7</sup> *The legend of Zelda* (1986-2019) es una saga de videojuegos japonesa de acción y aventura, creada por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka y desarrollada por Nintendo. Narra la historia del joven héroe Link, quien a través de aventuras y puzles ayuda a la Princesa Zelda a derrotar a Ganondorf, salvando así su hogar, Hyrule.



19. *El profesor Layton y la Villa Misteriosa*, 2007. Cartel promocional.

20. *The Arcana*, 2016. Pantalla de carga.

21. Katarzyna Ulvar: *Jester*, 2018.

*worldbuilding*, al tratarse de un mundo muy amplio el diseño del entorno y los personajes va cogido de la mano: gamas de colores y elementos característicos de cada zona nos ofrecen información sobre el origen de cada personaje con el que nos topamos: ropa, objetos, fauna y flora. Esto me ayudó esencialmente a decidir que la paleta de colores de los paisajes y personajes de Mandrágora debía bifurcarse para ayudar al espectador a diferenciar estos dos núcleos.

La saga de juegos **Profesor Layton**<sup>8</sup>, con un tratamiento de personajes clásico -delineado limpio, colores planos y un ligero sombreado- y además, su gama de colores cálida acompaña a un entorno ambientado a finales del siglo XIX o principios del XX, con un ligero guiño al steampunk, y con maquinaria y mecanismos goldbergianos.

Finalmente, **The Arcana** (2016), una novela visual para dispositivos móviles. Tiene un estilo más ilustrativo, dado que sus personajes aparecen de forma estática a lo largo del juego; aún así, el uso de la línea de contorno, que varía de color dependiendo de si es ropa, piel o cabello me ayudó a huir un poco del delineado negro.

### **Ilustración.**

En la rama de la ilustración, específicamente la digital, me encontré fuertemente influenciada por **Katarzyna Ulvar**<sup>9</sup>, artista de cómic e ilustradora polaca. Siempre he estado muy influenciada por la pintura, por lo que el paso al lineart y los colores planos me supuso un cambio drástico. No obstante, tras ver el trabajo de Ulvar, quien en ocasiones crea un híbrido entre ambos, me empujó a probar y sentirme más cómoda con ello. Cabe destacar que su delineado es exquisito.

Otro artista que me ayudó en este proceso fue **Star Bite**<sup>10</sup>, artista estadounidense. Su estilo recoge unas características similares, colores planos y línea de contorno, aunque muchas veces se deshace de esta, jugando solo con el color. La luz y el claroscuro es muy importante en su obra, de hecho, muchas veces trabaja en blanco y negro, recordándonos al cine noir. Además, el estilo de sus personajes puede rememorarnos a Disney, pero con un toque más estilizado y no tan caricaturesco.

Para finalizar, nombraré a **Anna Cattish**<sup>11</sup> diseñadora de personajes rusa. Lo que más me ha influenciado de sus creaciones es la simplicidad de sus formas y la forma de caricaturizar el cuerpo: figuras eseltas y delgadas con cabezas grandes. Generalmente, estas figuras se asocian a niños o adolescentes, por lo que me ayudó a crear a Circe y Naba.

<sup>8</sup> *El profesor Layton* (2007-2017) es una serie de videojuegos para la plataforma Nintendo DS de misterio y puzles. Hershel Layton es un profesor de arqueología, aficionado a resolver enigmas, acompañado por su fiel y joven amigo Luke Triton.

<sup>9</sup> Web del artista: <https://www.instagram.com/littleulvar/>

<sup>10</sup> Web del artista: <https://princecanary.tumblr.com/>

<sup>11</sup> Web del artista: <https://www.annacattish.com/>

#### 4.4.2. Referentes literarios.

##### **Ecotopía.**

*Ecotopia: The notebooks and reports of William Weston* es una novela de ciencia ficción escrita y publicada en 1975 por Ernest Callenbach. Callenbach fue un escritor, editor y crítico de cine ecologista, nacido en Pennsylvania en 1929 en el seno de una familia agrícola.

Ecotopía es una novela ambientada en 1999. En ella, William Weston, un reportero estadounidense, viaja hasta Ecotopía, un nuevo estado conformado por el antiguo Oregón, Washington y el Norte de California. Allí, realiza un reportaje sobre su visión ecologista e intenta convencerlos de que están equivocados. Sin embargo, conforme el protagonista avanza en su investigación se da cuenta que el que realmente está equivocado es él mismo. En esta sociedad semi-utópica se observan temas tan comunes hoy en día como es el reciclaje en nuestros hogares, cuya validez era casi utópica en los años 70. La reutilización de edificios, materiales y residuos para fabricar nuevos objetos, compostaje o simplemente restaurarlos es una acción común en Ecotopía.

Esta novela me ayudó a reescribir la historia de Mandrágora, trabajando con el factor del escepticismo humano. Me llamó la atención, el hecho de que podemos ver como imposible, algunos movimientos o acciones —como lo pudo ser en su momento el reciclaje— sin saber realmente el impacto positivo que este podía tener en nuestras vidas y nuestro entorno.

También, factores como la participación del pueblo en las competencias políticas, sociales y culturales del estado, mediante el uso de asambleas me motivaron a añadir este modelo político-social a la sociedad mandrágora.

##### **Historias de Terramar.**

**Historias de Terramar** es una recopilación de cuentos fantásticos escritos por la autora estadounidense Ursula Kroeber Le Guin. Nacida en Berkeley en 1929 en el seno de una familia de antropólogos, se vio influenciada por la cultura antropológica, el taoísmo, el feminismo y los escritos sobre psicología de Carl Jung.

El mundo de Terramar está cubierto de agua y tan solo podemos encontrar tierra en un archipiélago en el centro de este universo. El equilibrio de la magia, cuyo origen proviene de la naturaleza y la sociedad humana, demuestra sus influencias taoístas, en las que se cree en una solidaridad entre el hombre y la naturaleza.

Los héroes que protagonizan las historias de Le Guin son personas comunes, herreros, carpinteros, pastores... Empujando a la autora a profundizar en la

documentación y creación de costumbres propias de cada lugar, llegando incluso a crear una lengua: el Hardic.

Muchas veces se ha comparado a Le Guin con Tolkien, más que por su similitud en las historias por la amplitud y profundidad del mundo creado en sus novelas.

Su obra me influenció en cuanto a su enfoque del equilibrio de la naturaleza, la magia respecto al hombre y sus acciones sobre la Tierra.

## 5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.

Mandrágora plantea el enfrentamiento de dos mundos: el tecnológico mundo humano, de dónde proviene Circe; y el terreno mágico y espiritual de la comunidad mandrágora, hogar de Naba. El periplo de estas dos jóvenes, provenientes de dos polos opuestos, mostrará al espectador que se pueden crear puentes entre la tecnología y la preservación ecológica.

### 5.1. CIRCE Y NABA: PROTAGONISTAS E HILOS CONDUCTORES.

En esta serie encontramos dos protagonistas, Circe y Naba. No obstante, en un principio solo conocemos a Circe, una niña humana adolescente. La joven se ha trasladado a una abandonada aldea minera junto su padre y parte de su comunidad, huyendo de la guerra. Circe es la primera en aparecer porque el mundo humano es lo que nos resulta más cercano y con el que nos es más fácil identificarnos.

Una vez Circe y su gente se han establecido en la zona, la joven comienza a explorar el entorno, descubriendo una serie de monolitos en el espeso bosque que colinda junto a su casa. En estos monolitos, halla una extraña piedra preciosa y en un acto inocente avisa a sus vecinos de su hallazgo. Es entonces, cuando comienza la explotación y búsqueda de esta piedra a lo largo y ancho del páramo, llamando la atención de altos mandos militares y empeorando la situación.

Cuando Circe, en un arrebato huye al bosque y junto a uno de los monolitos se encuentra a Naba. Aunque esta se muestra reticente, le cuenta que proviene de una comunidad de mandrágoras: seres planta de aspecto humanoide, cuyo fin es proteger al bosque de los peligros exteriores. Naba ha sido enviada para dialogar con los humanos y hacerles saber que si su devastación del bosque no cesa el consejo mandrágora dará luz verde a una guerra.

Aunque en un principio las diferencias socioculturales entre las dos crean pequeñas disputas, las dos jóvenes unen fuerzas para que sus pueblos no entren en guerra, estableciendo el vínculo principal de la trama.





Estéticamente se optó por una constitución similar para las dos jóvenes, con paletas de color que marcasen bien su origen. Por un lado, tenemos a Circe con tonos más cálidos, piel tostada y formas redondeadas. Es una niña humana que proviene de una sociedad industrial y que trabaja asistiendo a su padre en el taller, por lo que su indumentaria es cómoda, similar a un mono de trabajo. Es una joven curiosa, ávida por explorar y aprender, quien tras perder a su madre en la guerra considera a su padre y a su comunidad su principal fuente de felicidad. Es quizás este rasgo, el que más la une a su compañera mandrágora.

Por otro lado, nos encontramos a Naba, con colores más fríos, esencialmente en la gama de verdes y marrones, y un aspecto un tanto más espigado. Naba es una joven mandrágora, por ende, es medio planta. La búsqueda del aspecto de Naba fue tortuosa, ya que las posibilidades en su diseño eran infinitas. Finalmente opté por un aspecto más cercano al de una adolescente humana pero que aquello que la diferenciase fuera su cabeza, formada por hojas y su color de piel verdoso. Sus ropajes son telas reutilizadas y deshilachadas, con un aspecto algo descuidado. Sin embargo, conserva un colgante que le recuerda su origen medio humano.



22. Ilustración para line-up de Circe.

23. Ilustración para line-up de Naba.

24. Arte final del primer encuentro de Naba y Circe.





El origen de las mandrágoras es un misterio para los humanos, aunque conforme la trama avanza, los secretos que el consejo mandrágora esconde se van desvelando. El origen humano es innegable por lo que se establece un hilo conductor que une a los dos pueblos desde el principio.

La razón de crear a dos personajes con el mismo peso argumental es para equilibrar la balanza y enfatizar el apoyo que se necesita para alcanzar las metas individuales de las dos protagonistas. Una no puede avanzar sin la otra, se necesitan a partes iguales en la empresa de salvar y reeducar a su comunidad. Cada vez es más común ver a uno o varios héroes, en multitud de ocasiones acompañados por otros personajes. Comúnmente, el héroe cargaba con todo el peso, pero ahora es más frecuente la polaridad de este en dos personajes o el acompañamiento de personajes arquetipo que enriquecen al protagonista.

## 5.2. EMILE Y NASIR: PILARES DE LA COMUNIDAD.

Emile —padre de Circe— y Nasir —maestro de Naba— conforman la base familiar de las dos protagonistas, pero a su vez son los representantes de las ideas de sus respectivos pueblos. Son las figuras estáticas de los adultos, generalmente asociado a aquellos que no quieren dar su brazo a torcer, con ideas fijas y bien establecidas. Aun así, a lo largo de la historia conseguirán adaptarse a una nueva realidad, gracias a las dos pequeñas, que suponen la sabia nueva de su comunidad.

Por una parte, Emile es un hombre joven y viudo, que huye de la guerra con su hija, buscando un lugar dónde establecer su negocio de reparación de maquinaria y aviones. Participó en los primeros años de la guerra, pero durante su servicio perdió un brazo y volvió a su hogar. No viéndose satisfecho con un brazo menos, se construyó un brazo mecánico que mejora cada cierto tiempo, para poder seguir ejerciendo su labor de mecánico. Aunque lo cubre con una capa de piel sintética que lo hace pasar desapercibido.

Emile es la única figura paterna para Circe, ya que su mujer falleció durante la guerra. Supone un gran peso en la vida de la niña, un modelo a seguir. Quise enfatizar esto, mediante el uso de paletas prácticamente iguales. Es un hombre robusto, realiza mucha actividad física, por lo que lo sintetice en un triángulo —hombros anchos, con brazos vigorosos. Aun así, es alguien inteligente, a quien le gusta leer y experimentar, como podemos ver con la creación de su nuevo brazo. Así que suavice su aspecto con un rostro más afable —barba y ojos grandes acompañados por unas gafas redondas— y con unas piernas alargadas y delgadas.

Por otra parte, Nasir, es un hombre mandrágora de edad indefinida, pero aparentemente joven y ágil. Pertenece al consejo de mandrágoras, dónde los sabios que han pertenecido a la comunidad más años toman grandes decisiones

25. Ilustración para line-up de Emile.

26. Ilustración para line-up de Nasir.





27. Ilustración de la avioneta de Emile.

28. Ilustración del bosque dónde vive Naba.

y divagan sobre el futuro de su pueblo. Nasir es el maestro de Naba, similar a una figura paterna. Es alguien estricto y con ideas claras, cuya preocupación por el bienestar de la comunidad roza la obsesión. El consejo manda a Naba, sigilosa y conocedora de los caminos del bosque, a explorar la nueva comunidad de humanos que se ha establecido en el valle. Nasir, preocupado por su seguridad, la vigila de cerca constantemente y no duda en avisar al consejo de ser oportuno. Aunque no tiene malas intenciones, su fijación por la estabilidad y seguridad lo convierten en alguien frío y calculador.

Con estos datos, supe que Nasir debía ser de líneas alargadas, estirado y alto, casi majestuoso y de movimientos muy ligeros. Sus ropajes, hacen más bulto de lo que hace su cuerpo y la paleta de colores es de tonos fríos, entre los verdes y azules, con el pequeño toque rosado en los ojos, al igual que Naba. Su rostro demuestra una actitud altiva, pómulos prominentes y ojos alargados y de grandes párpados.

Estos dos personajes representan el miedo al cambio y como su peso, junto a esta actitud temerosa, en la comunidad y en la vida de las dos pequeñas pueden ralentizar el progreso natural de la historia.

### 5.3. PROPS: OBJETOS ESENCIALES.

El diseño del objeto personal para cada personaje tenía como objetivo esencial el mostrar una faceta del mismo. Circe conserva con cariño un colgante pintado a mano por su madre, en el que aparecen las siluetas de sus padres; Emile cuida de su avioneta como si fuese un hijo más, es parte de su trabajo y de sus posesiones más preciadas; Naba, tiene a su regadera, Kōkü, que colinda entre el prop y un personaje más y la ayuda a regenerar plantas y seres vivos; y por último, Nasir, quien siempre va acompañado de un sencillo bastón de madera con la piedra preciosa incrustada. La importancia de estos objetos reside en el peso sentimental y argumental que reflejan de su portador.

### 5.4. ENTORNOS: DOS MUNDOS.

A la hora de crear los dos entornos principales, el bosque y el valle dónde reside el pueblo humano tuve claro que la gama de colores, al igual que con los personajes, debía reflejar dos ambientes muy distintos.

En este caso, el ambiente más árido y despejado de vegetación del valle dónde se encuentran las minas y fábricas abandonadas, demandaba una gama de colores terroso y cálido. Además, lo que más destaca son los edificios y algunas cajas y tubos tirados aquí y allá. Como elementos ambientales añadí nubes de polvo y arena que no dejasen entrever demasiado el fondo, dónde se encontraría el bosque.



29, 30, 31, 32. Proceso de trabajo en un personaje.

El bosque, en cambio, rezuma vida y color. La gama de verdes, amarillos y azules son las que predominan. De hecho, mediante el solapamiento en primer plano de vegetación quise enfatizar la cantidad de plantas que podría encontrar alguien que se adentrara en él. Los únicos elementos mágicos que encontramos son los monolitos, cuyos símbolos emanan una luz azulada, proveniente del mineral tan preciado por las mandrágoras. Cuando traté de diseñar estos monolitos llegué a la conclusión de que fuesen grandes piedras erigidas, pero que no tuviesen una forma demasiado rocambolosa, casi como si simplemente las hubiesen colocado allí y hubiesen grabado los símbolos, siguiendo la creencia mandrágora del respeto por la naturaleza y sus formas naturales.

### 5.5. TÉCNICA Y ESTILO.

Tras haber establecido un estilo general para la serie y haber realizado moodboards y bocetos de los distintos personajes y entornos, el ritmo de trabajo toma un cauce natural. Mi trabajo, incluso fuera de este proyecto, tiene establecidas unas pautas claras:

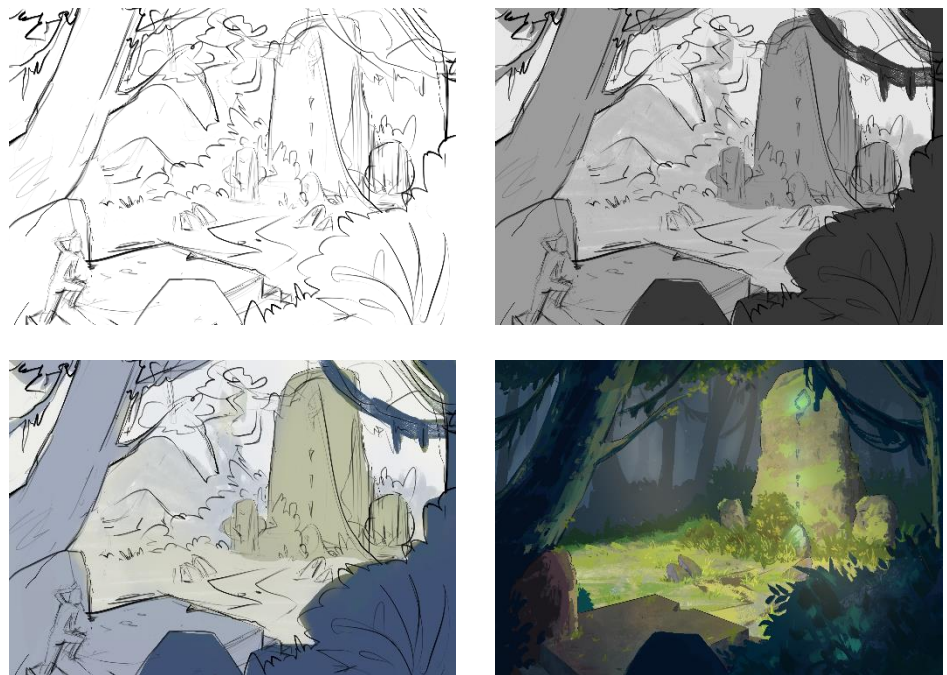
- Primer boceto.
- Clean up.
- Color base en toda la figura para entonar.
- Colores base sobre la capa anterior a un 90%.
- Sombras.
- Iluminaciones y detalle finales.

Como ejemplo para explicar el proceso de trabajo se ha escogido una ilustración de Circe, una de las protagonistas.

En la fase de creación de Circe se quería representar la rebeldía y curiosidad de la adolescencia, época de cambios y nuevas experiencias. Pero a su vez, Circe es una niña trabajadora, que colabora con su padre en el taller. Así que opté por un cabello alborotado y unas trenzas largas que le aportasen originalidad a su aspecto, sumado al mono de trabajo y una piel trigueña que demostrase las horas que pasa bajo el sol. Personajes como Nausicaä (*Nausicaä del valle del viento*), Riju (*Zelda: Breath of the Wild*) o Mary (*Mary y la flor de la bruja*) inspiraron su aspecto y actitud. Reuniendo estos referentes y el moodboard realicé una serie de bocetos y poses. Después, elijo una de ellas y limpio el boceto en otra capa, quedando un lineart limpio sobre el que puedo trabajar.

Una vez tengo el delineado relleno la figura (o figuras) principales, de un color base. Generalmente, suelo elegir naranjas o rosas, que entonen de forma cálida al personaje, aunque en otras ocasiones, si la escena o el personaje lo requiere puedo cambiarlo a tonos morados o azules. De esta forma, cuando en otra capa por encima de la anterior y aun 90% de su opacidad, pintamos los colores planos, la paleta queda totalmente entonada a mi gusto. Esto facilita mucho la corrección de colores, evitando que estos desentonen entre sí. Además, favorece para crear diversas iluminaciones o pruebas de color de ser necesario.

Después de esto, solo queda añadir el sombreado en otra capa con “multiplicar”. Suelo utilizar el mismo color para sombrear todo el cuerpo y lo efectúo de una forma sutil, sin muchos detalles. En este caso utilicé un tono rosáceo sin mucha saturación. Generalmente, si el personaje y su paleta e iluminación son cálidos, el sombreado suele acompañar con tonos similares. De la misma manera me desenvuelvo con las luces, esta vez con una capa con el modo “añadir”. A veces, aporto algo de luz extra en los rostros, para que sean un foco de atención para el espectador. Las luces también me ayudan a crear ambiente e integrar al personaje con el entorno, si es que lo hay.



33, 34, 35, 36. Proceso de trabajo en un paisaje.

## 6. CONCLUSIONES.

A modo de cierre querría señalar que los objetivos planteados se han llevado a cabo en su totalidad. A través de estos he aprendido a mantener un ritmo de trabajo acompasado, que ciertamente no había experimentado antes. Especialmente, el análisis de autores sobre la eco-animación me ha hecho descubrir un nuevo abanico de posibilidades en la industria, y un enfoque que hasta ahora no sabía que existía. Estas lecturas complementarias me ayudaron a visualizar películas, series y videojuegos que ya conocía con una mirada crítica, descubriendo matices desconocidos hasta la fecha. Incluso fue un apoyo para reconsiderar la historia de Mandrágora y reescribirla, teniendo en cuenta nuevos factores. Esto, ha supuesto un cambio en mi metodología de trabajo incluso fuera de este proyecto. Generalmente, me guió más por la intuición y la

experimentación, pero he aprendido a disfrutar de la exploración de nuevas vías y posibilidades, y justificar metódicamente lo que hago, y porqué lo hago.

Este proyecto me ha enriquecido como artista y me ha hecho salir de mi zona de confort en muchas ocasiones, no solo en cuanto a la metodología, sino también en aspectos como pintar entornos, cuando siempre me he dedicado más al diseño de personajes.

A su vez, tanto en la base teórica como en la estética que han conformado *Mandrágora*, tengo mucho más que aportar, cambiar e indagar. Así que, pretendo abordar este proyecto hasta el final en un futuro. Esto supone que, con más tiempo, me gustaría poder emprender otros roles de la producción, como el hacer storyboards, animáticas o animar, o, de ser necesario, cambiar y corregir lo ya hecho.

## 7. REFERENCIAS.

### BIBLIOGRAFÍA:

ARIAS MÁRQUEZ, M. E. (2015). *La animación como lenguaje educativo*. Tesina de máster. Universidad Nacional de Educación a Distancia. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterComEdred-Mearias>[Consulta: 30 de abril de 2020]

BACHER, H. (2018). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Nueva York, NY. Focal Press.

CALLENBACH, E. (1975). *Ecotopia*. Madrid. Editorial Traficantes de Sueños.

CAMPBELL, J. (1972). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México, D.F. Fondo de Cultura Económica.

COWGILL, L. J. (2010). *Writing short films*. Nueva York, NY. Lone Eagle.

DANIEL, H. (2013). *Los cuentos de Hans Christian Andersen*. Alemania. Taschen.

JUNG, C. G. (1988). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós Ibérica.

LE GUIN, U. K. (2018). *Historias de Terramar I: Un mago de Terramar y Las Tumbas de Atuan*. Barcelona. Editorial Planeta.

LORENZO HERNÁNDEZ, MC. "Winsor McCay, pionero de la animación." en Riunet <http://hdl.handle.net/10251/121880> [Consulta: 29 de abril de 2020]

MANOVICH, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

MATEU-MESTRE, M. (2010). *Framed Ink: Drawing and Composition for visual Storytellers*. Culver City, CA. Viz Media.

MEEKER, JW. (1996) *The comic mode. The eco-criticism reader: landmarks in literary ecology*. Georgia. Editorial Cheryll Glotfelty and Harold Fromm.

MONTERO PLATA, L. (2011). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica*. Tesina de máster. Madrid:



Universidad Autónoma de Madrid.  
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/10320> [Consulta: 6 de diciembre de 2019]

MURRAY, R. L. y HEUMANN, J. K. (2007). "Environmental Cartoons of the 1930s, '40s, and '50s: A Critique of Post-World War II Progress?" en *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, Vol. 2007 (1), pp. 51-69.  
[https://www.jstor.org/stable/44086557?read-now=1&seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/44086557?read-now=1&seq=1#metadata_info_tab_contents) [Consulta: 29 de abril de 2020]

MURRAY, ROBIN L. y HEUMANN, JOSEPH K. (2009). *Ecology and popular film: Cinema on the edge*. New York. State University of New York Press.

MURRAY, R. L. y HEUMANN, J. K. (2011). *That's all folks?: Ecocritical readings of american animated features*. Nebraska. University of Nebraska Press Lincoln and London.

PIKE, D. M. (2012). *Enviro-toons: Green themes in animated cinema and television*. North Carolina. Mcfarland and Company, Inc., Publishers.

VOGLER, C. (2002) *El viaje del escritor: las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid. Editorial Ma Non Troppo.

WEINMANN, J. (2004). "A good enviro-toon" en *Something Old, Nothing New: Thoughts on popular culture and unpopular culture*. 6 de septiembre.  
[http://zvbxrpl.blogspot.com/2004/09/good-enviro-toon\\_06.html](http://zvbxrpl.blogspot.com/2004/09/good-enviro-toon_06.html) [Consulta: 20 de abril de 2020]

WILLIAMS, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Londres. Faber and Faber.

YAMAMORI, T. et al. (2019). *The legend of Zelda: Breath of the wild, creando a un héroe*. Barcelona. Norma Editorial.

MCDONNELL, C. et al. (2017). *Steven Universe: arts and origins*. Broadway, New York, NY. Abrams Books.

## PELÍCULAS Y SERIES:

*La princesa Mononoke (Mononoke Hime*. Dir. Hayao Miyazaki) Studio Ghibli. 1997.

*Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika*. Dir. Hayao Miyazaki) Studio Ghibli. 1984.

*Over the garden wall*. Cartoon Network Studios. 2014.

*Steven Universe*. Cartoon Network Studios. 2013.

## VIDEOJUEGOS:

*El misterioso viaje de Layton: Katrielle y la conspiración de los millonarios* (2017). Level-5.

*El profesor Layton y el futuro perdido*. (2008). Level-5.

*El profesor Layton y la caja de Pandora*. (2007). Level-5.

*El profesor Layton y la Villa Misteriosa*. (2007). Level-5.

*Zelda: Breath of the wild* (2017). Nintendo EPD y Monolith Soft.

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. *Plan de trabajo.*
2. *The day after tomorrow, 2004. Cartel promocional.*
3. *Lumber Jerks, 1955.*
4. *Gertie the Dinosaur, Winsor McCay, 1914.*
5. *Der Führer's Face, Walt Disney, 1943.*
6. *Momotaro's Sea Eagles, Geijutsu Eigasha, 1943.*
8. *La princesa Mononoke, 1997. Cartel promocional japonés.*
9. *La princesa Mononoke, 1997. Mononoke atravesando el bosque.*
10. *La princesa Mononoke, 1997. Ashitaka derrotando a un demonio.*
11. *La princesa Mononoke, 1997. Primera aparición de Lady Eboshi, disparando a los lobos con pólvora.*
12. *La princesa Mononoke, 1997. Mononoke y Lady Eboshi luchando.*
13. *La princesa Mononoke, 1997. Lady Eboshi intentando disparar al espíritu del bosque.*
14. *La princesa Mononoke, 1997. Mononoke y Ashitaka despidiéndose.*
15. *El viaje de Chihiro, 2001. Cartel promocional.*
16. *Over the garden wall, 2014.*
17. *Steven Universe, 2013. Cartel promocional.*
18. *The legend of Zelda: Breath of the wild, 2017. Cartel promocional.*
19. *El profesor Layton y la Villa Misteriosa, 2007. Cartel promocional.*
20. *The arcana, 2016. Pantalla de carga.*
21. *Katarzyna Ulvar: Jester, 2018.*
22. *Ilustración para line-up de Circe.*



23. *Ilustración para line-up de Naba.*
24. *Arte final del primer encuentro de Naba y Circe.*
25. *Ilustración para line-up de Emile.*
26. *Ilustración para line-up de Nasir.*
27. *Ilustración de la avioneta de Emile.*
28. *Ilustración del bosque dónde vive Naba.*
29. *Proceso de trabajo en un personaje (Línea).*
30. *Proceso de trabajo en un personaje (Relleno).*
31. *Proceso de trabajo en un personaje (Color base).*
32. *Proceso de trabajo en un personaje (Sombras y luces).*
33. *Proceso de trabajo en un paisaje (Boceto).*
34. *Proceso de trabajo en un paisaje (Escala de grises).*
35. *Proceso de trabajo en un paisaje (Relleno).*
36. *Proceso de trabajo en un paisaje (Detalles, sombras y luces).*

## 9. ANEXOS.

Los anexos expuestos a continuación se pueden encontrar en la plataforma EBRÓN. Corresponden y complementan el trabajo expuesto a lo largo del proyecto.

### **1-Personajes.**

Incluye los turn around de los personajes, estudios de expresiones e ilustraciones finales en las que aparecen.

### **2-Props.**

En este apartado encontramos los objetos ligados a los personajes.

### **3-Entornos.**

El resultado de los fondos que conforman el universo *Mandrágora*.

### **4-Proceso.**

En esta sección se puede apreciar a través de diversas imágenes, paso a paso, el proceso de trabajo explicado en el apartado “Técnica y estilo” de Producción artística.

### **5-Concept art.**

Para finalizar, la última sección muestra los bocetos y diseños descartados a lo largo del trabajo de creación.