



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

FURRCLORE: Còmic sobre leyendas y mitos de España

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Sánchez Salazar, Nicolás

Tutor/a: Chinchilla Mata, M^a del Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

FURRCLORE.

CÓMIC SOBRE LEYENDAS Y MITOS DE ESPAÑA

Presentado por Nicolás Sánchez Salazar

Tutor: M^a del Carmen Chinchilla Mata

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este trabajo encontrarás todo el proceso, elaboración y reflexiones detrás de mi primer fanzine individual, llamado *Furrlore*, el cual comprende x páginas que ilustran, a modo de cómic, distintas leyendas y mitos del folclore español. Apoyándome en documentos que recogen las leyendas, realizando interacciones con los personajes y ambientando las historias en los lugares en los que tienen lugar dan forma a este proyecto de cómic tan ambicioso.

Palabras clave: cómic, leyendas, España, folclore, furry.

SUMMARY AND KEYWORDS

In this project you will look at all the process, elaboration and thoughts that gave form my first individual zine, named *Furrlore*, which is composed by x pages that illustrate, as a comic, different legends and myths of the spanish folklore. Basing myself on documents that gather the legends, characters interacting with each others and setting the stories at the places where they took place, all this give shape to such ambitious comic project.

Keywords: comic, legends, Spain, folklore, furry.

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. OBJETIVOS**
- 3. METODOLOGÍA**
- 4. MARCO TEÓRICO**
 - 4.1 LEYENDAS DE ESPAÑA Y LA TRADICIÓN ORAL**
 - 4.1.1 Recopilación de leyendas
 - 4.2 CONTEXTO SOCIAL Y POLÍTICO**
 - 4.2.1 Internet y la cibercultura
 - 4.3 EL CÓMIC**
 - 4.4 CÓMIC VS MANGA EN ESPAÑA**
- 5. MARCO REFERENCIAL**
 - 5.1 REFERENTES**
 - 5.1.1 Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido
 - 5.1.2 Koteri Ink
 - 5.1.3 Vicente Perpiñá Giner
 - 5.1.4 Francisco Garcés
 - 5.1.5 The Game Kitchen y Juan Miguel López Baera
 - 5.2 REFERENTE ESTÉTICO: EL FURRY FANDOM**
- 6. DESARROLLO DEL TRABAJO**
 - 6.1 IDEA GENERAL**
 - 6.1.1 Aproximación al proyecto
 - 6.2 CONCEPT ART DE LOS PERSONAJES**
 - 6.3 GUIÓN Y STORYBOARD**
 - 6.4 PORTADA**
 - 6.5 ARTES FINALES**
 - 6.5.1 Bocetos
 - 6.5.2 Entintado
 - 6.5.3 Escala de grises
 - 6.5.4 Rotulación
 - 6.6 DISEÑO Y MAQUETACIÓN**
- 7. FUTURO DEL PROYECTO**
 - 7.1 PRODUCTO Y EDICIÓN COLECCIONISTA**
- 8. CONCLUSIONES**
- 9. BIBLIOGRAFÍA**
- 10. ÍNDICE DE FIGURAS**
- 11. ANEXO**

1. INTRODUCCIÓN

Furrlore es un proyecto que consta de un libro o fanzine en B/N que recoge las leyendas y lo relacionado con el folclore español y lo narra a modo de cómic, con viñetas, diálogos, interacción entre los personajes y todo el entramado de elementos que constituyen un cómic como es debido. Mediante la documentación, leer sobre las leyendas, mitología, folklore de las distintas comunidades autónomas, comprender su trasfondo y su historia, adaptaré las leyendas que se pasaban de boca en boca por los pueblos con un enfoque nunca antes visto, muy ligado a la cultura de Internet y a los tiempos en los que vivimos.

No ha sido hasta hace unos cuantos meses que le he estado dando vueltas a algo, ¿por qué en España nos interesa tanto la mitología, leyendas y folclore de otros países? ¿Acaso España no tiene mitos o leyendas? Y no fue hasta ese punto en el que me di cuenta. El folclore español no se aprecia apenas, incluso da la sensación de que ha desaparecido del imaginario colectivo. Por eso creo que lo que voy a hacer tiene una razón de existir, concienciar a la gente de que aprecien sus leyendas, para acercarlos más a sus raíces. De hecho, sabiendo que este proyecto tiene como objetivo un público juvenil, proyectar este tema como un cómic es una idea muy interesante a la vez que conveniente puesto que este mismo tipo de productos son consumidos por una mayoría de público juvenil.

De esta manera, se puede alcanzar el principal objetivo del batiburrillo de historias, concienciar a la gente de que su tierra es rica, riquísima y no se habían dado cuenta de ello hasta el momento en el que leen este cómic.

¿Cómo desarrollar este proyecto hasta hacerlo realidad? Pues con los elementos básicos que configuran la creación de un cómic: lluvia de ideas, guiones, diseño de personajes, storyboard, maquetación. Un arduo camino espera hasta poder tener *Furrlore* entre tus manos.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto es elaborar un recopilatorio de leyendas y mitos de distintas partes del territorio nacional de España e ilustrar cada una de esas leyendas con la estética narrativa y visual de un cómic. Mediante distintos recursos como la ambientación y la interacción de los personajes dentro de las viñetas pretendo crear un interés por parte del público dirigido, con la esperanza y primordial intención de continuar el proyecto hasta el final, dado que el proceso que esta memoria muestra es una aproximación del cómic totalmente terminado. Los contenidos de este cómic tienen como objetivo

- Crear un producto visual narrativo que sea atractivo para el público objetivo del mundo del cómic tradicional y a los que va dirigido el contenido teórico del proyecto.
- Educar a la generación joven en cultura para que tengan constancia de la riqueza cultural y folclórica que tiene su tierra.
- Fomentar la lectura y el consumo de cultura entre los consumidores del propio cómic.
- Fomentar la investigación entre la gente joven sobre el pasado ancestral de su tierra, investigar y aprender todo lo relacionado con las costumbres más longevas e indagar sobre el folclore español.
- Educar a las generaciones jóvenes a apreciar su propia cultura, ayudándoles a virar la mirada de los productos extranjeros que predominan todos los ámbitos de la vida del joven español promedio.

3. METODOLOGÍA

Para la realización de este cómic he hecho uso de todos los conocimientos que he ido adquiriendo cuando cursaba las distintas asignaturas de la carrera de Bellas Artes. Gracias al estar formando parte del club del cómic de la Universitat Politècnica de València he podido estar expuesto y vivir de primera mano la creación desde cero de lo que es un cómic o un fanzine, por ende, el proceso de trabajo que se ha realizado para elaborar este proyecto son las mismas pautas que suponen el hacer un cómic. Si bien gráficamente el cómic tradicional se ha hecho con técnicas físicas como el grafito, la tinta o la acuarela, gracias a los tiempos que vivimos y a la evolución personal que he tenido con los programas de dibujo digital, este proyecto se ha realizado con técnicas digitales, pero sin olvidar la parte tradicional del proceso ya que hay fases que se han hecho con técnicas físicas.

Al ser un proyecto con bastante trasfondo teórico, antes de coger un lápiz hay que hacer su debida investigación. Rebuscando por las bibliotecas y los rincones de internet se recopilaron todas y cada una de las leyendas que conforman el proyecto final así como los escenarios de los lugares donde las leyendas tuvieron lugar y la fauna y flora autóctonas de la zona.

Esto último ayudará enormemente al diseño de los personajes que aparecerán en el cómic puesto que son animales antropomórficos. Esto será muy importante para la elaboración del storyboard y de las expresiones porque las especies asignadas a los personajes estarán relacionadas con la personalidad de los que protagonizan las leyendas originales.

A nivel de realización pictórica, los cómics se harán en escala de grises para poder economizar la impresión final de lo que será un libro recopilatorio de leyendas. Además, a nivel promocional y una vez esté acabado el proyecto final, se realizarán una serie de ilustraciones temáticas de cada leyenda que se imprimirán y se venderán junto con el libro como si de una edición coleccionista se tratara.

Teniendo tantas cosas en mente y en las que trabajar, decidí hacer un mapa conceptual para organizar mis pensamientos sobre cómo quería hilar todo lo relacionado con respecto al cómic, enfocándome más en lo estético y en las pautas a seguir para elaborar un cómic como es debido.

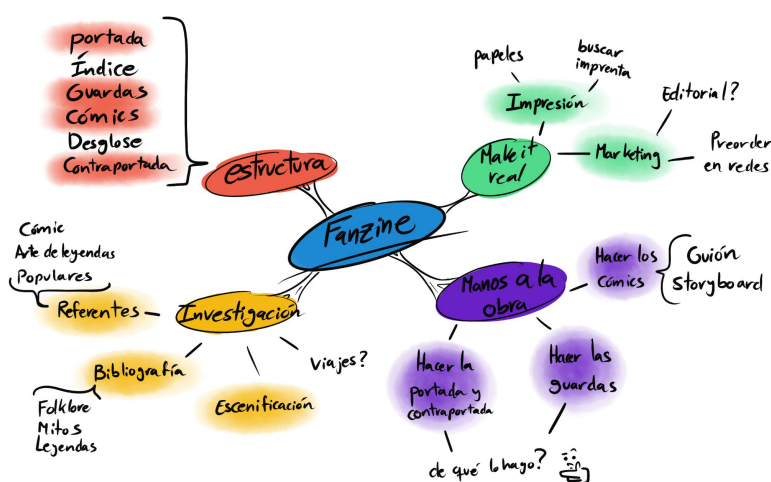


Fig.1 Mapa conceptual para la elaboración del cómic.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Leyendas de España y la tradición oral

La leyenda es comúnmente conocida como una narración de corte sobrenatural, real o a veces una mezcla de ambas. Éstas forman parte de la tradición oral, un método de recopilación cultural de las costumbres de los pueblos para preservar los cuentos, las fábulas, los refranes y las leyendas, entre otros más. Gracias a la tradición oral y a los ilustres recopiladores, podemos disfrutar hoy día de aquel oro informativo que se fue pasando de padres a hijos durante generaciones, creando una red cultural y folclórica de la que pocos países pueden presumir. Las leyendas pueden clasificarse por dos factores, su origen y su temática. A nivel temático existen las religiosas (episodios bíblicos, pactos con el diablo y moralejas sobre el pecado), escatológicas (sobre las doctrinas de ultratumba y los viajes directos al infierno), históricas (narraciones sobre batallas y conflictos relevantes) y etiológicas (las que hablan sobre el origen de los elementos relacionados con la naturaleza).



Fig.2 Imagen viral de 4chan que dio origen al creepypasta de *Jeff the killer*.

Según su origen, las leyendas pueden ser urbanas, que son las que pertenecen al folclore actual y se suelen transmitir de boca en boca; un ejemplo muy claro en los tiempos de hoy son los famosos *creepypastas*.¹ Pueden ser rurales, las cuales no pueden ser adaptadas a lo urbano dado su origen inseparable del campo. Y las locales, las leyendas populares de los distintos municipios, pueblos y provincias. La península ibérica llegó a albergar gentes de todo tipo de pueblos, árabes, celtas, visigodos, judíos, de hecho los árabes (por su proximidad y sus lazos con el pueblo indio) trajeron también tradiciones indias.

4.1.1 Recopilación de leyendas

Todas estas leyendas fueron parcialmente recogidas en los Romanceros, pero no fue hasta la llegada del movimiento romántico cuando hubo un auge por parte de los románticos para recopilar leyendas, cuentos, costumbres de los pueblos más recónditos del país dado que sentían un apego nostálgico por el pasado y los orígenes de las civilizaciones, como Gustavo Adolfo Bécquer o José Zorrilla.

4.2 Contexto social y político

Desde la crisis del 2008 el panorama cultural y social nunca ha vuelto a ser el mismo. La irrupción de pensamientos fragmentarios en la sociedad nos ha hecho más tribalistas, despertando las facetas más primitivas del ser humano, la colectivización y la formación de grupos es una de ellas y la vivimos hoy día más que nunca. La estrategia perfecta para ganar poder es la fragmentación de la sociedad en tu favor, porque manejar a la mitad de

¹ Los creepypastas son un tipo de leyendas urbanas con temática de terror o misterio originadas en Internet, normalmente en foros.



Fig.3 Valeriano Domínguez Bécquer. Retrato de Gustavo Adolfo Bécquer (1862).



Fig.4 Plaza del Sol de Madrid (15/05/2011).

algo es más sencillo que hacerlo con la totalidad del conjunto, lo único que hay que hacer es fijar en el punto de mira algo muy concreto y trasladar todos los males que le estén pasando a la sociedad y a tí en particular. De esta manera y gracias al ambiente de tensión y crispación por la crisis generada gracias al gobierno de Zapatero, varios movimientos reaccionarios fueron a rebufo de la situación social y aprovecharon para lanzar un mensaje de separación hacia la sociedad española, un mensaje lleno de indignación con una sistema social y económico que debido a su inestabilidad explotó por los cuatro costados, este movimiento se conocerá como el *15M* .



Fig.5 Pere Aragonés en su época de militante en JERC sujetando un cartel con el lema “Espanya ens roba”.

Uno de los ejemplos más palmarios fue o tuvo su punto culmen en la declaración unilateral de independencia de Cataluña. El pueblo catalán, por su lengua, tradiciones y costumbres siempre se ha sentido relativamente distinto a lo que era la totalidad del pueblo español y es notorio su sentimiento por la autonomía total del estado catalán, de esto hay constancia desde el periodo de la dictadura de Primo de Rivera. Este sentimiento se hizo más fuerte con el paso del tiempo y no fue hasta el entramado generado por Artur Mas y los partidos independentistas en pos de la causa catalana que se generó una auténtica campaña de desprestigio contra el estado español, empleando distintas consignas como el famoso “Espanya ens roba”. Generando un relato en el cual el estado español toma el papel del opresor y el pueblo catalán toma el papel de víctima.

A su vez, el movimiento independentista catalán de los últimos años fue respaldado de manera mediática por los herederos ideológicos del *15M*, que fué el *Partido X* o el actual conocido como *Unidas Podemos (UP)*. Uno de los fundadores de este partido político es Pablo Iglesias Turrión, una de las figuras políticas más relevantes de la democracia española, un estratega político, profesor universitario y tertuliano en debates televisivos. Un hombre que supo aprovechar la situación social del momento para levantar a su partido hasta llegar a formar parte de un gobierno en coalición con el Partido Socialista Obrero Español (PSOE) en 2019.

Desde luego es normal que los movimientos con enemigos comunes se unan y compartan similitudes en sus discursos, más concretamente con el movimiento independentista, los cuales comparten el odio a España y a sus símbolos². De hecho podemos ver hemeroteca de Pablo Iglesias Turrión afirmando que “no puede decir la palabra España y no puede utilizar la bandera rojigualda”.³

En España lleva sucediendo algo que me cuesta bastante imaginar que pase en el resto de sus países. Que la bandera de la nación sea despreciada por una gran parte de la sociedad, estigmatizando a cualquiera que la cuelgue de un balcón o llevando una pulsera con la rojigualda, la selección de fútbol nacional o factores representativos de la nación con los colores. Por ejemplo, si llevas una camiseta con la bandera de Reino Unido parece que llevas algo de un grupo de rock, si llevas una bandera de los Estados Unidos, luce como algo sacado de una película de Hollywood. Con la bandera patria no sucedería lo mismo, no creo que sucediera nada malo, que no debería porque a fin de cuentas es un símbolo y para uno significa una cosa. Pero es verdad que de manera general, en cuanto aparece una bandera rojigualda ya sea en televisión o en posesión de alguien se suelen sentir prejuicios, sobre todo enfocados en lo que es la ideología del que la porta. Y esto que pasa con la bandera se ha llegado a extrapolar a las costumbres y las tradiciones del país, el estigma que se le tiene a lo patrio, es verdaderamente sobrecogedor. Esto lleva cultivándose desde hace tiempo y hoy día estamos viendo los frutos que plantó aquel relato. Los símbolos nacionales son simplemente representaciones de lo que es la nación, pueden contribuir a que uno se considere más o menos patriota,

² Artículo de Isaac Parejo para el periódico digital esdiario. Disponible en: <https://www.esdiario.com/opinion/139658167/El-odio-a-Espana-y-sus-simbolos.html>

³ Declaraciones de Pablo Iglesias Turrión. Disponible en: <https://youtu.be/MFaF4dgB0jk>

pero en ningún momento deberían estar tan estigmatizados como lo están en España, por eso mismo debemos trabajar para que nuestros símbolos, todos los elementos culturales que forman parte de nuestra historia, no caigan en el desprecio popular por los fines políticos de unos cuantos interesados.

4.2.1 Internet y la cibercultura

El Internet es, según la RAE⁴, una red informática mundial, de carácter descentralizado, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación. Gracias a la mejora de la industria tecnológica y la evolución de los sistemas operativos, los humanos hemos hecho de Internet una herramienta indispensable para nuestra supervivencia en el día a día, así como Internet forma parte de nuestras vidas lo hace también la tecnología. Internet es prácticamente la cuna del conocimiento moderno, al alcance de un click puedes investigar, aprender, descubrir cualquier cosa. Además de formar parte de nuestras vidas también ha incorporado la cultura, pero también hemos desarrollado un tipo de cultura distinto en base las nuevas tecnologías.

La cibercultura es un término formado por el prefijo *ciber* y la palabra *cultura* y se entiende por “la estructura que nos da para comprender la dinámica que nos quiere mostrar el Internet, ya que es un sistema en el que se plasman las condiciones internas de nuestra sociedad en busca de la modernidad”⁵. La cibercultura es una novedosa manera de interactuar con otros y con la cultura, tanto para consumirla como para crearla.

⁴ Definición de Internet de la Real Academia de la Lengua Española. Disponible en: <https://dle.rae.es/internet>

⁵ Definición de cibercultura. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>

Ante tantas etapas de innovación, no sólo en la tecnología, sino también en todo tipo de ámbitos como la música, el ocio, los videojuegos, las infraestructuras y el arte, tendemos a prestar total atención a las novedades, desechando lo antiguo, lo desfasado y lo vintage. Aunque es bien sabido que hace algunos años este tipo de estéticas del pasado han resurgido como parte de movimientos estéticos cuyo eje central era *la generación Millennial*⁶ pero eso es otro tema aparte. El abandono de lo viejo y la fijación en lo nuevo hace que la gente se olvide de lo añejo, de lo antiguo que tiene encanto. Hablamos de cibercultura porque es la predominante en la era de la red, pero hubo algo más antes de Internet, aunque parezca mentira. La cultura, las tradiciones y las leyendas, algunas accesibles y otras no tanto pero todas ellas poco interesantes para la óptica de las generaciones más recientes.

El filtro de la óptica de estas generaciones es bastante explicativo con el concepto de cultura hoy día, lo que abarca la red existe, aunque no lo busques y des por hecho que no está, pensarás que lo encontrarás en libros hechos de papel, un material que frente a las pantallas quedan totalmente desfasado. Si no lo tienen al alcance de 3 o 4 clicks no consideran su existencia. Es cierto que al principio de la digitalización no estaban tan presente las leyendas de un país como lo es España, se sustituyen con las leyendas de países extranjeros dado su encanto y exotismo, siendo cada vez más olvidadas hasta que sólo en las zonas rurales, donde la influencia de internet no había sido tal todavía se podía encontrar a gente que las recordara. Estamos olvidando poco a poco nuestra cultura, nuestras raíces, nuestras tradiciones, por esa misma razón hay que preservarlas. Porque no hay nada más enriquecedor que saber de dónde vienes.

⁶ La generación conocida como Millennial está formada por las personas que nacieron entre 1981 y 1993.

4.3 El cómic

El cómic es un método de narración por imágenes, en la que se narra una historia empleando diversos recursos como los diálogos, la interacción de los personajes que aparecen y los escenarios que ambientan la historia. El cómic como tal tiene su origen en las tiras cómicas de los periódicos de la primera mitad del siglo XIX, aunque la manifestación de imágenes yuxtapuestas de manera narrativa tiene lugar mucho tiempo atrás, desde los egipcios. Estas tiras narraban anécdotas de corte humorístico y caricaturesco donde se incorporó por primera vez el globo de diálogo, para dar mucho más contexto a las historias y convertir al observador en lector. Cuando la industria del cómic americano estalló en éxito, estas tiras cómicas les acusaría de hacerles la competencia, pero a pesar de la dura competencia continuaron haciéndose, pero sin ser el principal foco de atención. A raíz del éxito del cómic americano, se crearon varias escuelas de cómic, la franco-belga, la japonesa y la argentina, promoviendo un tipo de historias y de personajes distintos con un estilo gráfico muy marcado y diferenciado del cómic que se hacía en Estados Unidos. Hoy día tenemos ejemplos célebres como *Tintín*⁷, *Mafalda*⁸ o el mismo género del *manga japonés*⁹. Además, con el paso del tiempo hasta la actualidad, ganará fuerza el género de la novela gráfica y el cómic distribuido de manera digital gracias a las plataformas de Internet (los webtoon o webcomics).

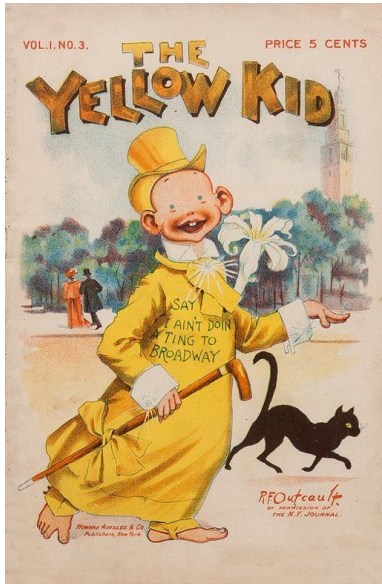


Fig.6 *The yellow kid*, protagonista de una serie de tiras de prensa publicadas en la revista *Truth* (1884 - 1885).

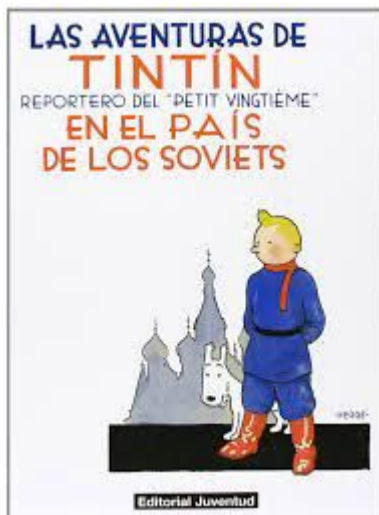


Fig.7 *Las aventuras de Tintín en el país de los soviets* (1929), primer número de la serie, creada por Hergé.

⁷ Las aventuras de Tintín es la línea de cómics más característica de la escuela franco-belga, creada por Georges Remi (Hergé).

⁸ Mafalda es un entrañable personaje protagonista de las tiras cómicas creadas por el humorista gráfico argentino Quino, en las tiras que publicaban en prensa se hacía crítica de corte político.

⁹ El manga es lo equivalente al cómic allá en Japón. Tienen su origen en los cuadernos de apuntes de los grabadores e ilustradores del corte de Hokusai y Shirohige, pero su carácter narrativo hizo de esos cuadernos el precedente de lo que hoy es el manga como lo conocemos en occidente.



Fig.8 Ejemplo de aleluya, *Auca de Montserrat* (1923).



Fig.9 Número 1.107 de *Pulgarcito*, tebeo publicado en 1932.

4.4 Cómic vs manga en España

La cultura que tenemos en torno al cómic en España es muy preciada y data de hace varios siglos atrás. En el siglo XVIII fueron incorporadas las aleluyas, unas estampas con estructura de viñeta que representaban imágenes de santos o de escenas de corte moral y religioso. Esta distribución en masa fue gracias a la creación de la imprenta (1450), un maravilloso aparato que hizo más accesible la cultura de manera escrita entre toda la sociedad. Además, también favoreció la aparición de la prensa escrita en masa y por ende la publicación del antecesor del cómic en occidente, la tira cómica. Al corriente del resto de países con las escuelas de cómic más relevantes, en España nació el *tebeo*. La España del tebeo sólo puede describirse con las palabras del editor de cómic español Luis Gasca, “el tebeo en España alcanza sus años dorados, del 40 al 50, que ya nunca volverá a conocer”.¹⁰ El tebeo tuvo bastante recorrido durante el tiempo que estuvo en activo y fue el medio más popular del país. Se diferenciaba en distintas temáticas como el de aventuras, el de corte humorístico o el que estaba enfocado al público juvenil femenino.

Sin embargo, no fue hasta finales de los 70 y mediados de los 80 que España tuvo su propio boom del cómic, momento en el cual tendrá lugar la mayor revolución cultural de toda la historia española. El formato vertical y el género de la novela gráfica dominaron el mercado del cómic español a la par que se generaba una corriente reivindicativa que propició la aparición de libros críticos, *fanzines*¹¹, secciones en prensa de opinión de los lectores del cómic tradicional, movimientos asociativos y la primera convención de cómics de España, el *Salón Internacional de Cómic de Asturias* (1972). Como se puede ver, la tradición del cómic dentro del país es rica y con muchísimo recorrido, de hecho los que más se nutrieron de estas historietas fueron los

¹⁰ Citado por Parramón, José M^a. en *Cómo dibujar historietas*, Parramón Ediciones, S. A., 1966, p. 26.

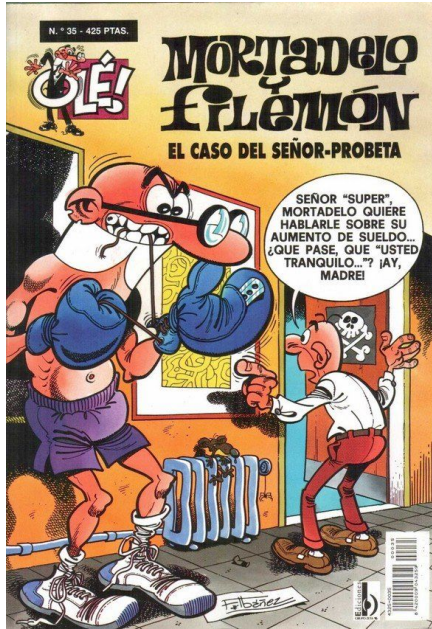


Fig.10 Décimo número de *Mortadelo y Filemón* (1993).

fueron los nacidos de 1930 para adelante, pero son los nacidos durante el boom del cómic en España los más significativos, siendo expuestos a las obras importadas de *Marvel* o *DC Comics* y a las nacionales (*Zipi y Zape*, *Súper López*, *Mortadelo y Filemón*¹² o *Makoki* entre muchos otros). En la actualidad se sigue apreciando el mundo del cómic, pero la importación masiva de productos de todas partes del globo ha calado hondo en nuestra sociedad y los hemos ido adaptando poco a poco a nuestro estilo de vida. Por ejemplo, la gente joven entre los que me incluyo, no hemos tenido ese impacto directo con la industria del cómic, en alguna ocasión sí con los títulos más llamativos de *Marvel* (sobre todo con las adaptaciones cinematográficas), pero desgraciadamente del cómic español poco se habla y mucho menos se consume entre este sector de la población. En su lugar fuimos expuestos desde muy pequeños a productos audiovisuales como el *anime* y los dibujos animados.

El anime, gracias a sus variadas temáticas, tiene un gran público al que se ha ido dirigiendo desde que empezaron a probar suerte y exportarlo al resto del mundo, así como el anime también se distribuyó la versión en papel del mismo, el manga. En la gran mayoría de ocasiones los animes con las adaptaciones audiovisuales de los mangas. Evidentemente una serie de páginas entintadas y con trama lleva mucho menos trabajo que realizar animaciones por medio de programas digitales, además de que el primero debe estar mínimamente producido para poder elaborar el anime de esa historia como tal. Por ende, son dependientes el uno del otro, a pesar de que hay ocasiones en las que el manga y el anime de una misma historia tiene finales distintos o varían según qué detalles. La industria del anime llegó a España en 1968, cuando la serie de animación *Kimba, el león blanco*¹³ se emitió por primera vez en RTVE y el manga llegará diecisiete



Fig.11 Imagen promocional del anime *Kimba, el león blanco*.

¹¹ Los fanzines son un tipo de publicación temática creada por y para aficionados del mundillo.

¹² *Mortadelo y Filemón* es una serie de historietas de corte humorístico creada por el dibujante Francisco Ibáñez a partir de 1958, la más conocida de su obra.

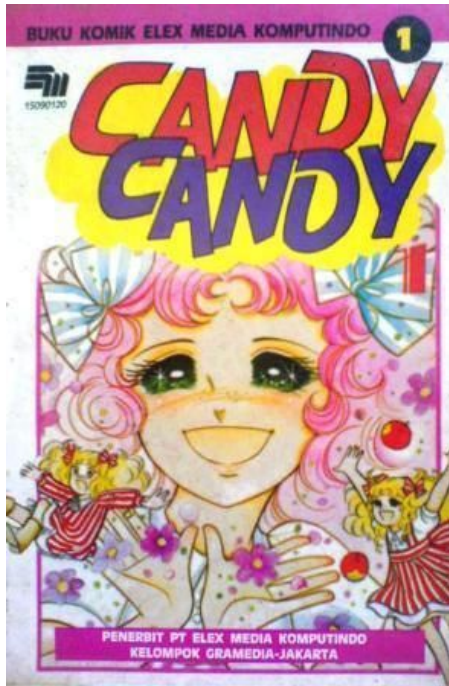


Fig.12 Primer tomo del manga *Candy Candy*.

años con la publicación de *Candy Candy*¹⁴, el primer manga publicado en España. Al cabo de los años, el manga y el anime cogieron muchísima más fuerza con el surgimiento de la red e Internet, de manera digital y por medio de páginas web se podía visualizar cualquier tipo de anime y manga que quisieras. Por supuesto la generación que estaba más al tanto del uso de ordenadores y manejo en la web tenía mucho más sencillo el acceso a estos contenidos, no sólo por el simple manejo de las herramientas informáticas, sino por la influencia que ha tenido el anime en él desde pequeño, lo cual le generaría un gran interés por aquello. Recuerdo cuando iba al colegio que veía en canales de televisión Neox, Clan, Boing y Cuatro varios animes como *Pokemon*, *Naruto*, *Saint Seiya*, *Doraemon*, *One Piece*, *Inazuma Eleven*, etc. Y al mismo tiempo que los animes se emitían se importaban los mangas de los mismos, los cuales llegaban a las librerías, ocupando un hueco que cada vez se haría más y más grande hasta llegar a la actualidad.

No es un error afirmar que poco a poco el manga le ha ido haciendo una muy dura competencia a la industria del cómic, los números de ventas del manga crecen cada año así como su consumo por páginas web donde se pueden obtener los mangas completos para disfrutar de su lectura completamente gratuita. Y estoy poniendo como principal competidor la industria del cómic más potente, la americana; si nos desplazamos a la española, la cosa cambia, pero a peor. El cómic producido en España no se consume tanto como su pariente japonés, tal vez por desinterés del público objetivo, por no emplear campañas de publicidad efectivas o por tratar temas que no interesan al público joven. De una manera u otra está en manos de los autores y las editoriales hacer un producto atractivo.

¹³ Kimba, el león blanco es una adaptación animada del manga *Jungle Taitei*, obra de Osamu Tezuka.

¹⁴ *Candy Candy* es un manga escrito e ilustrado por Kyōko Mizuki y Yumiko Igarashi, publicado en Japón desde 1975 hasta 1979.

5. MARCO REFERENCIAL

Creo que uno de los primeros pasos a la hora de elaborar un proyecto contundente es buscar información sobre lo que se quiere hacer y elegir referentes que complementen y den coherencia al planteamiento del proyecto.

5.1 Referentes

5.1.1 Juan Díaz Canales¹⁵, Juanjo Guarnido¹⁶ y *Blacksad*

Juan Díaz Canales es un guionista, director y animador y Juanjo Guarnido es dibujante e historietista, los dos autores de la serie de novelas gráficas *Blacksad*. Ambos son artistas formados y nacidos en España aspecto el cual valoro para que haya constancia que de nuestro país salen multitud de artistas que poco o nada tienen que envidiar a los grandes dibujantes y artistas de nuestros tiempos ya que normalmente éstos son de otros países.

El lanzamiento del primer tomo de *Blacksad, un lugar entre las sombras* (2000) tuvo una gran acogida entre los lectores, tanto que en 2021 lanzó su sexto número. *Blacksad* se caracteriza por tener una narrativa fluida que se entiende perfectamente con y sin los diálogos, las viñetas te marcan el camino que debes seguir. La temática estética con animales antropomórficos, perfectamente integrada, relacionando distintas especies de animales con actitudes y estratos sociales muy diferenciados. La escenificación de las viñetas y las imágenes, ese tipo de dibujo urbano sencillo y preciso, la manera de ambientar la historia.

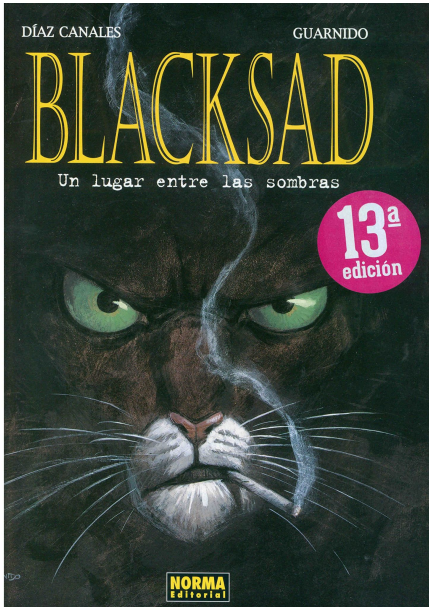


Fig.13 Portada del primer número de la serie Blacksad en su decimotercera edición.



Fig.14 Juanjo Guarnido firmando ejemplares.

¹⁵ Perfil de Juan Díaz Canales. Norma Editorial. Disponible en: <https://www.normaeditorial.com/autor/diaz-canales-juan>

¹⁶ Perfil de Juanjo Guarnido. Norma Editorial. Disponible en: <https://www.normaeditorial.com/autor/guarnido-juanjo>



Fig.15 Portada del segundo volumen de *Kings of nowhere*.

5.1.2 Koteri Ink ¹⁷

Roosh es un artista digital canadiense residente en Toronto y dibujante de cómics totalmente autoeditados, como *Kings of Nowhere*. La razón por la cual le tomé como referente es porque está trabajando en un proyecto que tiene una pinta bastante parecida a lo que me gustaría hacer. Maneja un estilo dinámico y enérgico que se aprecia en las ilustraciones más violentas. Con un muy buen manejo del claroscuro usando sólo línea y tramas (lo cual quiero tomar como estilo para mi proyecto). Siguiendo una línea similar con el referente previo, emplea a modo de estética para los personajes los animales antropomórficos.

5.1.3 Vicente Perpiñá Giner ¹⁸

Vicente Perpiñá es un historietista, editor de fanzines, ex estudiante de la Universitat Politècnica de València y uno de los miembros más ilustres que ha salido del club del cómic de la facultad de BBAA. Formado y nacido en España. La razón por la cual he decidido tomarlo como referente para este proyecto es porque este fenómeno es el coautor de la *Plaça del Mercat*, un fanzine que trata temas relacionados con la propia Valencia y es una proyección perfecta de lo que es el prototipo del proyecto que tengo entre manos. El tipo de dibujo, con un claroscuro muy expresivo haciendo más énfasis en la mancha. Su trabajo tiene ese aire añejo y nuevo al mismo tiempo. Además, su planteamiento de las escenas también es muy atrayente para mí y además sé de muy buena mano lo auténtico y valioso que es su trabajo.

5.1.4 Francisco Garcés ¹⁹

Fran Garcés (más conocido como Dibujante Nocturno en redes) es un ilustrador y artista conceptual que ha trabajado para empresas bastante

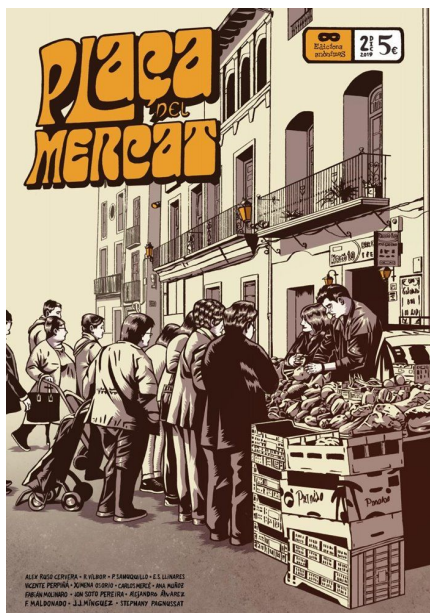


Fig.16 Portada de *Plaça del mercat* por Edicions Anònimes (2019).

¹⁷ Koteri Ink. Web oficial. Disponible en: <https://www.koteriink.com/>

¹⁸ Perfil de Vicente Perpiñá Giner. Tebeosfera. Disponible en: https://www.tebeosfera.com/autores/perpina_giner_vicente.html

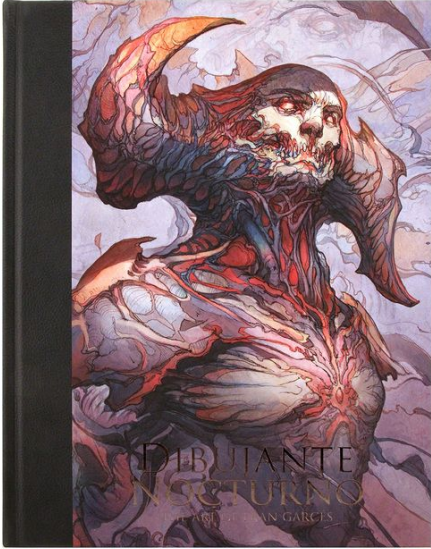


Fig.17 Libro de artista de Francisco Garcés (2021).



Fig.18 *Blasphemous* cover art (2019).

conocidas, como *Wizards of the Coast* ²⁰, como ilustrador. Nacido en las Islas Canarias este es uno de los referentes que más tiempo llevo observando y consumiendo su trabajo, conozco cómo funciona su proceso creativo y cómo ha ido evolucionando su trabajo a lo largo de los años a los que se lleva dedicando al mundo de la ilustración. La razón por la cual decidí tomarle como referente es porque su manera de trabajar los escenarios y su desarrollo mental a la hora de dar forma a sus ideas puede ser de muchísima utilidad cuando le ponga la mano encima al diseño de los personajes y escenarios del proyecto. Su manera de ilustrar, más acabada, tiene mucho gancho y para idear la portada y contraportada me puede venir muy bien.

5.1.5 *The Game Kitchen* ²¹ y Juan Miguel López Barea ²²

The Game Kitchen es un estudio español desarrollador de videojuegos. Hasta el día de hoy cuenta con 2 títulos lanzados a las plataformas digitales, *The last Door* y *Blasphemous*, siendo este último el referente que explicaré a continuación. *Blasphemous* es un *metroidvania* de plataformas y lucha lanzado en septiembre de 2019 con una jugabilidad muy similar a la saga de juegos Dark Souls. Sin embargo, lo que hizo tan famoso este juego fue su peculiaridad estética, estaba basada totalmente en la faceta más oscura y lúgubre de la religión católica y el folclore español, tomando referencias de artistas de renombre como Francisco de Goya y Velázquez. El responsable de otorgar al juego esa esencia es su artista conceptual Juan Miguel López Barea. Su trabajo obtuvo mucha visibilidad y mucha repercusión a raíz de su colaboración con este estudio y su intachable talento con el arte digital y teniendo en cuenta tantas referencias del folclore de nuestro país,

¹⁹ Perfil de Francisco Garcés. Ediciones Babylon. Disponible en:

<https://tienda.edicionesbabylon.es/es/content/46-dibujante-nocturno>

²⁰ Wizards of the Coast es la empresa comercializadora del juego de cartas Magic: The Gathering. Disponible en: <https://company.wizards.com/es>

²¹ The Game Kitchen. Web oficial. Disponible en: <https://thegamekitchen.com/>

hacen de este hombre y a *Blasphemous* un magnífico y acorde referente conceptual y temático para mi proyecto.

5.2 Referente estético: El furry fandom

El término furry o furro (como se conoce coloquialmente en España) viene de la palabra inglesa *furr* la cual significa pelaje, haciendo clara referencia al pelaje de los animales. Un furry como tal es un animal con características físicas propias de los humanos, un ejemplo muy claro de un animal antropomórfico es el personaje de los Looney Tunes, Bugs Bunny. También se les denomina furries a los propios fans de esta subcultura y es la agrupación de estos fans los que forman un fandom.²³ Por lo general, los miembros del furry fandom crean un personaje representativo de sí mismos pero con características animales, estos son creados por medio de concept art o ilustraciones aunque hay muchos casos en los que se ha llegado a materializar en 3D creando trajes del personaje en cuestión, los *fursuits*.²⁴

He de resaltar que este fandom no es tan conocido en España como sí lo es en Estados Unidos o Latinoamérica, por ende, no está tan estigmatizado como en Estados Unidos, donde se cataloga como algo raro, perturbador o indecente, cosa que no es verdad. Ser furry es tan normal como ser fan de una banda de rock o fan de los musicales, es cuestión de gustos y el enfoque que quieras darle a tu creatividad, porque si algo caracteriza al furry fandom es su infinita creatividad para crear cualquier tipo de contenido (ilustraciones, videojuegos, música, literatura, etc.).



Fig.19 Nicolás Sánchez (Pistach0). *POV, soy yo.* (2020).



Fig.20 Fotografía del influencer furry Majira Strawberry usando su fursuit.

²² Perfil de Juan Miguel López Barea. Artstation. Disponible en: <https://www.artstation.com/juanmilon>

²³ Los fandom son agrupaciones de entusiastas de algo en concreto.

²⁴ Los fursuits son trajes que caracterizan un personaje furry en la vida real, pueden ser de cuerpo completo o parciales y suelen estar hechos por artesanos denominados fursuit makers (del inglés, productores de fursuits).

6. DESARROLLO DEL TRABAJO

El desarrollo de un cómic viene con unas pautas muy marcadas y concretas. Empezando la casa por los cimientos, debemos tener muy claro lo que debemos hacer o sea la idea, esta misma siempre viene acompañada de búsqueda de información. Una vez tengamos toda la información necesaria, escribimos un guión. Al ser algo visual que incluye personajes debemos plasmar de manera visual cómo se verán los personajes, su atuendo y rasgos distintivos. Teniendo esos dos elementos podemos realizar el storyboard y de ahí pasamos a la creación de las páginas con viñetas, con su debido proceso de boceto, entintado, color y rotulación.

6.1 Idea general

Llevo desde 2018 en el club del cómic de la Universitat Politècnica de València y eso me ha permitido adquirir conocimientos suficientes para elaborar cómics de manera fructuosa, incluso he llegado a presentar historias cortas para participar en el fanzine colectivo de este mismo club. Gracias a ello gané confianza en mí mismo y me decidí a realizar un proyecto de cómic al cual presentar a una editorial con intención de publicarse. La temática de las leyendas vino sola porque me encantan las tradiciones y todo lo que tiene que ver con las raíces y el pasado. Además veía que con mi estilo gráfico, la temática a presentar y el método de realización del proyecto, me dí cuenta de que era algo muy original y con un valor educativo tremendo.

6.1.1 Aproximación al proyecto

El proyecto una vez acabado contaría con 17 leyendas ilustradas a modo de cómic, maquetadas en un libro e impreso. Por supuesto previamente presentado a una editorial para publicarlo. Lo presentado como ejemplo gráfico para esta memoria es un avance de lo que sería el proyecto terminado, me dí cuenta de que no era capaz de poder terminarlo y al mismo tiempo compaginar las asinaturas del último año de carrera.



Fig.21 Esbozo y concept art del personaje de la Encantá.



Fig.22 Concept art del personaje de la Encantá.

Por eso mismo aquí les mostraré el desarrollo que tendría el proyecto acabado, tomando como ejemplo las cuatro primeras leyendas ilustradas: La leyenda de la *Encantá*, *los Amantes de Teruel*, *el Cuélebre de Leitariegos* y *la historia de Cantó y la venida de la Virgen de la Asunción*.

6.2 Concept art de los personajes

El concept art es la principal herramienta que se emplea a la hora de diseñar cualquier cosa que vaya a tener una representación visual, como personajes, objetos, escenarios, ambientes o vestuario. Este apartado es especialmente importante para mi trabajo porque los personajes de las historias estarán representados como furries o animales antropomórficos. De esta manera he investigado sobre la fauna autóctona de cada región donde tiene lugar cada leyenda (en caso de facilitar la ubicación). De esta manera, las historias y los personajes tienen un carácter vinculante con el folclore de esa región. Por ejemplo, los protagonistas de *los Amantes de Teruel* son una ratona de campo y un zorro rojo, animales autóctonos de Teruel.²⁵



Fig.23 Esbozo y concept art de los protagonistas de *Los amantes de Teruel*.

²⁵ Fauna y flora de Teruel. Disponible en:

<http://www.naturaspain.com/naturaleza-flora-y-fauna-en-la-provincia-teruel.html>

También es muy importante el ambiente y el escenario donde tendrán lugar las historias, por eso mismo, en diversas partes del cómic encontrarás edificios o lugares representativos de la zona donde ocurren los hechos, como la Catedral de Teruel, el lago y la ermita de Leitariegos o la playa del Tamarit de Santa Pola, entre otros.

6.3 Guión y storyboard

Como vamos a tratar una historia con comienzo, nudo y desenlace, debemos elaborar un guión que es un escrito donde se apuntan todos los detalles de una producción y las indicaciones técnicas que sean necesarias, este término se emplea normalmente en el mundo del teatro y del cine, pero también podemos emplearlo aquí para desarrollar el storyboard. El storyboard es una pieza fundamental que sirve de guía para entender una historia o para previsualizar una animación.²⁶ En mi caso también lo usé para previsualizar la composición de las viñetas y su contenido.

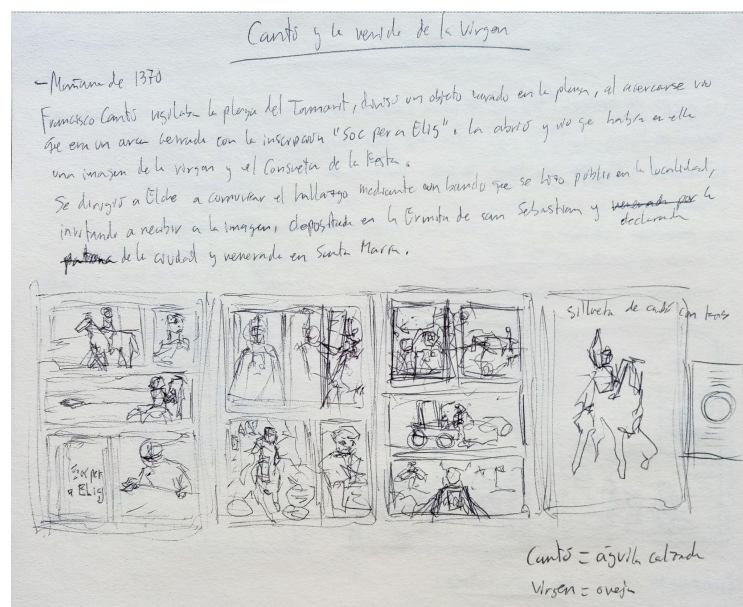


Fig.24 Guión y storyboard de la leyenda de la Venida de la virgen y la historia de Cantó.

²⁵ Guión gráfico o storyboard. Wikipedia. Diponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_gr%C3%A1fico



Fig.25 Prototipo de portada para Furrlore.

6.4 Portada

Al tratarse de un libro, debe tener una portada y una contraportada. Lo ideal es que fuera llamativa, ya sea por color o formas, pero debe ser visualmente atractiva para que el lector tenga ganas de cogerlo de la estantería. Dado que el contenido tiene mucha relación con España quiero incorporar la estructura y el color de la bandera. También se implementará una tipografía acorde con la temática y mi intención con el primer prototipo de portada es que la definitiva tenga a dos personajes que aparezcan en las historias, pero también estoy valorando hacer alguna portada más abstracta centrándome más en el color, las texturas y la forma.

6.5 Artes finales

6.5.1 Boceto

El boceto o esbozo es la primera fase del dibujo, generar formas que hagan la función de objetos o personajes con trazos sencillos y rápidos para poder ubicar todos los elementos. En este caso hice la composición de las páginas de manera esbozada para pasarlo mediante escaneo o toma de fotos al ordenador para poder trabajar sobre esa base. Una vez pasado al ordenador, en el programa de dibujo digital rehice ese esbozo para trabajar de una manera más limpia.

6.5.2 Entintado

En el proceso de elaboración de un cómic tradicional, el entintado es destacar gracias a un pincel o una plumilla los contornos y las sombras sobre el boceto de las viñetas. En el dibujo digital se emplea el término *lineart*. Gracias a esta técnicas se pueden hacer tramas, detalles de la ropa, texturas, lo que necesites para que tus viñetas estén perfectas para la siguiente fase del proceso.



Fig.26 Prototipo de portada con texturas.

6.5.3 Color

La fase de coloreado es lo próximo que hay que hacer después del entintado (en caso de que requiera color), hay muchos cómics que se hacen enteramente en blanco y negro o metiendo alguna trama de puntos muy pequeña para generar un gris. Muchos de los cómics hoy día se hacen con colores vivos y soy partidario de que quedan muy muy bien, sin embargo, me gusta mucho cómo quedaba la escala de grises en el cómic y decidí tomar ese camino, por gusto, comodidad y costes de producción. A fin de cuentas las impresiones en blanco y negro son más económicas que las que van a todo color.



Fig.27 Página 2 (sin rotular) de la leyenda de Los Amantes de Teruel.



Fig.28 Fragmento de la página 3 de *La Leyenda de la Encantá*.

6.5.4 Rotulación

Rotular un cómic es básicamente añadir los globos de diálogo de los personajes o cualquier tipo de información relevante para la historia en forma de palabras. En el mundo del cómic hay unas fuentes que se utilizan muchísimo más que otras, en mi caso he empleado a nivel general la fuente *Claphappy*. Esta fuente, según he ido comparando y mi alcance a la hora de incorporar textos, era la más parecida a las fuentes más empleadas por la industria del cómic; de esta manera se le atribuye a mi cómic un aspecto semiprofesional.

6.7 Diseño y maquetación

A la hora de realizar un libro se ha de tener muy en cuenta varios factores como el tipo de papel a utilizar, la numeración de las páginas, el espacio que hay que dejar en el centro de las páginas para evitar que al doblarlo se coma parte de las viñetas. Básicamente los principios básicos de la maquetación. Además, la maquetación admite el poder experimentar con el contenido y la forma de las páginas. Por supuesto no puedo enseñar lo que es la maquetación del cómic porque no tengo el número concreto de páginas que serían. Pero puedo explicar lo que tengo pensado para parte del libro.

A modo de índice me gustaría hacer una doble página con el mapa de España y señalando los puntos clave del país donde tienen lugar todas las leyendas que están ilustradas en el libro. De esta manera, adquiere un carácter más interactivo al determinar el lugar exacto de los hechos. Es bien sabido que muchos lugares como el Lago Ness en Escocia es muy visitado por el mito que envuelve al lago, con este índice me gustaría transmitir eso mismo.

7. FUTURO DEL PROYECTO

Como bien he recalado, la principal intención de este proyecto de cómic es llevarlo a tantas editoriales como haga falta hasta que llegue a

publicarse. De hecho, la decisión de llevar a una editorial para publicarlo la saqué de una charla sobre cómo publicar cómics y el mundo editorial que me ayudó mucho a nivel informativo y de contactos. Entonces, para llegar a la editorial y presentarle el trabajo, dependo de acabarlo totalmente. De hecho, y no tengo miedo en afirmar, que diecisiete leyendas se me quedan cortas, quisiera hacer un recopilatorio total de las leyendas de todo el país, aumentando poco a poco el grueso del libro.

7.1 Producto y edición coleccionista

Tengo pensado, a nivel promocional y publicístico, desarrollar productos temáticos en referencia al cómic, para aquellos que se consideren fans. Artículos como chapas, láminas, pegatinas o incluso estampar camisetas con diseños temáticos de las leyendas. Y también tengo pensado sacar adelante, junto con el cómic, una edición coleccionista. Esta edición coleccionista estaría conformada por una serie de 5 láminas con ilustraciones exclusivas de las leyendas además de una copia del cómic dedicada y firmada.

8. CONCLUSIONES

Después de sumergirme en este proyecto me he dado cuenta de que hacer un cómic requiere tiempo. Y precisamente por una mala gestión del poco tiempo que tenía para la parte práctica, no he podido dibujar todos los cómics que me hubiera gustado presentar. De todo esto me llevo la experiencia, el aprendizaje y la conclusión de que el tiempo es valioso así como las cosas que lo peluden, como son las leyendas. Investigar los orígenes del folclore del país y sus leyendas ha sido muy enriquecedor culturalmente para mí, y esto servirá para motivarme más, seguir trabajando hasta acabar Furrlore.

9. BIBLIOGRAFÍA

Barcia Mendo, E. (1997). *Cuentos y leyendas de España y Portugal = Contos e lendas de Espanha e Portugal*. Editora Regional de Extremadura.

Béquer, G. A. (1979). *Obras Completas*. Barcelona: Bruguera.

Carrasco Urgoiti, M. S. (1996). *Hacia un catálogo razonado del cuento folklórico en España*. Revista De Filología Española, 76(3/4), 343–350.

Claret, J.; Santirso, M. (2014). *La construcción del catalanismo. Historia de un afán político*. Madrid: Los Libros de la Catarata

Díaz Canales, J., & Guarnido, J. (2014). *Blacksad* (2ª ed.). Norma Editorial.

Díaz Viana, L. (2008). *Leyendas populares de España: históricas, maravillosas y contemporáneas. De los antiguos mitos a los rumores por Internet*. Madrid: La esfera de los libros.

Insua, P. (2018). *1492: España contra sus fantasmas*. Editorial Ariel.

Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Cátedra, Madrid.

Moreno, S. (2016). HEADBANG! Proyecto de cómic (Trabajo de Fin de Grado). Disponible en: <https://hdl.handle.net/10251/73690>

Olcina, M. (2016). Antiguos nuevos mitos: un cuento ilustrado (Trabajo de Fin de Máster). Disponible en: <https://hdl.handle.net/10251/75549>

Ontenient, A. (2017). Seres mitológicos de la cultura gallega (Trabajo de Fin de Grado). Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/89958>

Payne, S. (2017). *En defensa de España: Desmontando mitos y leyendas negras*. S.L.U. Espasa Libros

Parramón, José M^a. en *Cómo dibujar historietas*, Parramón Ediciones, S. A., 1966, p. 26.

Peláez, C. (2018). Novela gráfica. Proyecto de cómic: DEAD END. (Trabajo de Fin de Grado). Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/110011>

Petisco Martínez, S. Poggio Capote, M. (2016). Revista de Filología de la Universidad de La Laguna Núm. 34, 283-314.

Ros G. (2016). STONED: TODO LO SÓLIDO SE DESVANECE EN LA IMAGEN (Trabajo de Fin de Máster). Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/74176>

Bibliografía (webgrafía)

Almerinatura. *Fauna de Almería*. Disponible en:

<https://www.almerinatura.com/naturaleza/fauna> (Consultado el 8 de octubre, 2021)

Caballero, M. (11/06/2022). Furor manga: ventas de récord para la última derrota de los superhéroes. *El Mundo*. Disponible en:

<https://www.elmundo.es/cultura/2022/06/11/62a32c82fdddf86638b45c2.html> (Consultado el 10 de junio, 2022)

Ceniza, A. (03/09/2017). Leyenda del cuélebre de Leitariegos. *Misterios y leyendas de Galicia y Asturias*. Disponible en:

<https://misteriosleyendasdegaliciayasturias.wordpress.com/2017/09/03/leyenda-del-cuelebre-de-leitariegos/> (Consultado el 30 de julio, 2021)

Díaz, D. (08/11/2019). Tenemos un problema con la bandera. *El Salto*. Disponible en:

<https://www.elsaltodiario.com/politica/diego-diaz-tenemos-un-problema-con-la-bandera> (Consultado el 10 de junio, 2022)

Disparidades: Revista de Antropología. Disponible en:

<http://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/issue/view/62> (Consultado el 8 de junio, 2021)

Fauna del parque, paraje natural municipal de Elche. *El clot del Galvany*.

Disponible en: <https://clotdegalyany.es/fauna/> (Consultado el 15 de mayo, 2022)

Fauna y flora. (16/01/2020). *El diario montañés*. Disponible en:

<https://www.eldiariomontanes.es/cantabria102municipios/trasmiera/lierganes/fauna-flora-20191210093540-nt.html#:~:text=Los%20parajes%20naturales%20de%20monta%C3%B1a,en%20las%20aguas%20del%20Miera> (Consultado el 15 de mayo, 2022)

Gerbolés, D. (21/05/2021). El chico de “Espanya ens roba” llega a la presidencia de la Generalitat. *El Catalán*. Disponible en:

<https://www.elcatalan.es/el-chico-del-espanya-ens-roba-llega-a-la-presidencia-de-la-generalitat> (Consultado el 10 de junio, 2022)

Jake_shiba. (21/05/2020). ¿Qué es el furry?. *Instagram*. Disponible en:

<https://www.instagram.com/p/CAkZDTog1n/?hl=es> (Consultado el 15 de junio, 2022)

Las diez mejores leyendas españolas (antiguas y actuales). Disponible en:

<https://psicologiyamente.com/cultura/leyendas-espanolas> (Consultado el 8 de junio, 2021)

La falta de interés y el bajo nivel educativo, primera barrera al consumo cultural en España. (09/01/2018). *El Plural*. Disponible en: https://www.elplural.com/sociedad/cultura/la-falta-de-interes-y-el-bajo-nivel-educativo-primera-barrera-al-consumo-cultural-en-espana_117380102 (Consultado el 10 de junio, 2022)

Leyendas populares más curiosas de España. Disponible en: <https://www.guiarepsol.com/es/viajar/destinos/tematicos/leyendas-populares/> (Consultado el 8 de junio, 2021)

Libertad Digital. (10/12/2015). Pablo Iglesias: "No puedo decir España, no puedo utilizar la bandera roja y gualda". *Libertad Digital*. Disponible en: <https://www.libertaddigital.com/espana/2015-12-10/pablo-iglesias-no-puedo-decir-espana-no-puedo-utilizar-la-bandera-roja-y-gualda-1276563448/> (Consultado el 10 de junio, 2022)

Parejo, I. (20/04/2018). El odio a España y sus símbolos. *ESdiario*. Disponible en: <https://www.esdiario.com/opinion/139658167/El-odio-a-Espana-y-sus-simbolos.html> (Consultado el 10 de junio, 2022)

Real Academia Española. *Definición de Internet*. Disponible en: <https://dle.rae.es/internet> (Consultado el 3 de marzo, 2022)

Revista de Dialectología y Tradiciones Populares. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=1153> (Consultado el 8 de junio, 2021)

Revista de Filología Española. Disponible en: <http://xn--revistadefilologiaespaola-uoc.revistas.csic.es/index.php/rfe> (Consultado el 8 de junio, 2021)

Rojo, M. de Sancha. Nuevos sellos y lectores impulsan el éxito del manga. (14/01/2020). *El País*. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2019/11/09/actualidad/1573319735_717773.html (Consultado el 10 de junio, 2022)

Serrano, M. (03/03/2022). La fiebre manga, cada vez más en auge: crecen las ventas del cómic japonés. *El Debate*. Disponible en: <https://www.eldebate.com/cultura/20220303/fiebre-manga-cada-vez-mas-auge-crecen-ventas-comic-japoneses.html> (Consultado el 10 de junio, 2022)

Sociedad Venida de la Virgen. *Historia*. Disponible en: <http://venidadelavirgen.com/sociedad-venida-de-la-virgen/historia/> (Consultado el 30 de julio, 2021)

Soler, M. La leyenda de el zorro o la historia de La Encantá. *Cultura Andalucía*. Disponible en:

http://www.culturandalucia.com/ALMER%C3%8DA/La_Pandorga_de_El_Zorro.htm (Consultado el 30 de julio, 2021)

Turismo Asturias. *Observación de flora y fauna*. Disponible en:

<https://www.turismoasturias.es/naturaleza/observacion-de-flora-y-fauna> (Consultado el 4 de marzo, 2022)

Urresti, K. (25/03/2022). La leyenda de los amantes de Teruel. *Heraldo*.

Disponible en:

<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2020/02/14/amantes-teruel-historia-leyenda-bodas-isabel-segura-diego-marcilla-1358800.html> (Consultado el 30 de julio, 2021)

Wikipedia Categorías: Leyendas de España. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Leyendas_de_Espa%C3%B1a (Consultado el 8 de junio, 2021)

Wikipedia. *Definición de Cibercultura*. Disponible en:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura> (Consultado el 3 de marzo, 2022)

Wikipedia. El independentismo catalán. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Independentismo_catal%C3%A1n (Consultado el 12 de junio, 2022)

Wikipedia. Guión gráfico. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_gr%C3%A1fico (Consultado el 13 de junio, 2022)

Wikipedia. Historia de la historieta en España. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_historieta_en_Espa%C3%B1a#cite_ref-totem6_11-0 (Consultado el 13 de junio, 2022)

Wikipedia. *La tradición oral*. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Tradici%C3%B3n_oral (Consultado el 10 de junio, 2022)

Wikipedia. *Leyenda*. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda>

(Consultado el 10 de junio, 2022)

Wikipedia. *Movimiento 15-M*. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_15-M#:~:text=El%20Movimiento%2015%2DM%2C%20tambi%C3%A9n,Espa%C3%B1a%20esa%20noche%20de%20forma (Consultado el 10 de junio, 2022)

10. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Mapa conceptual para la elaboración del cómic.

Fig.2 Imágen viral de 4chan que dio origen al creepypasta de *Jeff the killer*.

Fig.3 Valeriano Domínguez Bécquer. *Retrato de Gustavo Adolfo Bécquer* (1862).

Fig.4 Plaza del Sol de Madrid (15/05/2011).

Fig.5 Pere Aragonés en su época de militante en JERC sujetando un cartel con el lema "Espanya ens roba".

Fig.6 *The yellow kid*, protagonista de una serie de tiras de prensa publicadas en la revista *Truth* (1984 - 1885).

Fig.7 *Las aventuras de Tintín en el país de los soviets* (1929), primer número de la serie, creada por Hergé.

Fig.8 Ejemplo de aleluya, *Auca de Montserrat* (1923).

Fig.9 Número 1.107 de *Pulgarcito*, tebeo publicado en 1932.

Fig.10 Décimo número de *Mortadelo y Filemón* (1993).

Fig.11 Imagen promocional del anime *Kimba, el león blanco*.

Fig.12 Primer tomo del manga *Candy Candy*.

Fig.13 Portada del primer número de la serie *Blacksad* en su decimotercera edición.

Fig.14 Juanjo Guarnido firmando ejemplares.

Fig.15 Portada del segundo volumen de *Kings of nowhere*.

Fig.16 Portada de *Plaça del mercat* por Edicions Anónimes (2019).

Fig.17 Libro de artista de Francisco Gracés (2021).

Fig.18 *Blasphemous cover art* (2019).

Fig.19 Nicolás Sánchez (Pistach0). *POV, soy yo.* (2020).

Fig.20 Fotografía del influencer furry Majira Strawberry usando su fursuit.

Fig.21 Esbozo y concept art del personaje de la Encantá.

Fig.22 Concept art del personaje de la Encantá.

Fig.23 Esbozo y concept art de los protagonistas de *Los amantes de Teruel*.

Fig.24 Guión y storyboard de la leyenda de la Venida de la virgen y la historia de Cantó.

Fig.25 Prototipo de portada para Furrlore.

Fig.26 Prototipo de portada con texturas.

Fig.27 Página 2 (sin rotular) de la leyenda de Los Amantes de Teruel.

Fig.28 Fragmento de la página 3 de *La Leyenda de la Encantá*.

11. ANEXO

Documentos gráficos de *Furrlore, mitos y leyendas de España*.