

TFG

PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA

Presentado por Alba Ortiz Masià

Tutor: M^a Ángeles López Izquierdo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Esta memoria recoge la preproducción de una novela gráfica. La historia trata de una aventura, en un mundo ficticio, donde se mezcla lo real y lo mágico. La colaboración de un estudiante de historia ha ayudado a desarrollar el mundo imaginario donde transcurre las acciones. Gracias a esta colaboración se ha podido desarrollar la trama de la historia de manera creíble y compleja. El objetivo principal ha sido desarrollar de manera gráfica los primeros elementos del cómic. Estos elementos son los personajes principales de la historia, algunos fondos del lugar donde transcurre la primera parte de la trama y los dioses más importantes de la mitología. Además, se ha realizado el storyboard del primer tomo y las primeras páginas de éste. La intención de este trabajo es tener los elementos necesarios para que en un futuro seguir trabajando con este proyecto y poder concluirlo para una futura autoedición o presentar a editoriales.

PALABRAS CLAVE

diseño de personajes, diseño de fondos, cómic, preproducción

SUMMARY

This memory contains a graphic novel's preproduction. The story is about an adventure in a fictional world where the real and the magical are mixed. This work has been developed with a colleague, who participated in the script and the mythology of the story. The intention is to graphically expand the first moments and elements of the comic. This includes the main characters of the story, some backgrounds of the places where the first part of the story takes place and the more important gods of the mythology. Moreover, the storyboard of the first volume is developed including its initial pages.

The intentionality of this work is to have a first approach of the project, that will keep on evolving in a near future until it is a solid and final project, that can be auto-edited or be presented to publishers.

KEYWORDS

character design, background design, comic, preproduction

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas que nos han ayudado en este proyecto. Ya sea porque nos han aconsejado en algunos momentos de confusión, por que nos han hecho ver algunos errores o por el simple hecho de haberse parado a escucharnos hablar de nuestras historias. Pero de entre todas esas personas, le doy mi más sincero agradecimiento a Ángeles López, mi tutora, que ha estado conmigo todo el curso tranquilizándome en los momentos que ya lo daba casi todo por perdido. También a Fernando Bielza, pues ha sufrido conmigo toda la evolución del trabajo y a Maria Ortiz, por echarme una mano con esta memoria.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA	8
3. DOCUMENTACIÓN	9
3.1 Edad Moderna	9
3.1.1 Breve contexto	9
3.1.2 Sociedad	10
3.1.2.1 Nobleza	10
3.1.2.2 Burguesía	11
3.1.2.3 Esclavitud	11
3.1.3 Vestimenta	12
3.2 Inuits	14
4. REFERENTES	15
4.1 Enrique Fernández	15
4.2 Studio Ghibli	16
4.3 H. P. Lovecraft	17
4.4 Mike Mignola	18
4.5 Julie Rocheleau	19
5. FEASTUK	20
5.1 cómic	20
5.2 Sinopsis	21
5.3 Tema	21
6. PERSONAJES	22
6.1 Iluri Gaelle	22
6.2 Taro	25
6.3 Rodac Dubahin	26
6.4 Synkavora	27
6.5 Arazvan	29
6.6 Villano	30
6.7 Lobo negro	32
7. FONDOS	33
9. MITOLOGÍA	35
9.1 Nawaki y Nerumawa- Dioses Padres	35
9.2 Onirasumimaq- Simio Estelar	35
9.3 Ukina- Príncipe lunar	36
9.4 Taimowa- Gran transgresor	36
9.5 kimata- Varón astuto	36
9.6 Norawik	37
9.7 Tattu	37
9.8 Topiuaq	37
9.9 Papuromoku	37

9.10 Inarulak	38
9.11 Yayukqtuk	38
9.12 Kifudimaka	38
10. PRIMERA PARTE	38
11. CONCLUSIONES	40
12. BIBLIOGRAFÍA	41
13. INDICE DE IMAGENES	44

1. INTRODUCCIÓN

El TFG que se presenta consiste en la elaboración de la preproducción de un cómic a partir de la historia desarrollada anteriormente. Este trabajo solo es el primer paso en este proyecto, pues la intención es seguir en los próximos años hasta conseguir finalizarlo y poder publicarlo mediante la autoedición o la búsqueda de editoriales.

Nuestro cómic se llama Feastuk, este es el nombre de un personaje muy importante en la trama de la historia, pero permanecerá oculto hasta pasada la mitad del cómic. Durante toda la trama, este personaje influenciará de manera indirecta las acciones de nuestra protagonista, y, ella sin saberlo, perderá de vista la finalidad del viaje y terminará actuando a la voluntad de dicho personaje.

La historia que se realizó para este cómic resultó demasiado larga para poder englobarla en un solo volumen. Por ello resultaba imposible tratar todos los puntos importantes en este trabajo, y, como resultado, se decidió fragmentar la historia en diversos números. Cada uno de estos capítulos, sería una parada en el viaje que realiza la protagonista. En total, serían unos seis o siete tomos, de unas cuarenta páginas cada uno.

Se trata de una historia de aventura y fantasía. La trama argumental gira entorno a un viaje que realizará la protagonista, Iluri Gaele, en busca de sí misma y de sus orígenes. Pero su viaje será interrumpido, y Iluri no sabrá como retomar su aventura. Pero esto cambia con la aparición de una sombra negra que toma forma de lobo, que solo ella puede ver, y que le guiará durante su trayecto. Esta sombra conduce a Iluri hasta un individuo que le ofrecerá una ruta alternativa por un continente primitivo infestado de misteriosas bestias y peligros inexplorados.

En este trabajo, se ha querido realizar el material necesario para la elaboración de este proyecto y poder así seguir desarrollándolo en un futuro. Por ello creímos necesario desarrollar de manera gráfica elementos como: los personajes, algunos fondos, la mitología, el storyboard del primer número y las primeras hojas de dicho número. Vimos necesario desarrollar los personajes, por que son quien cuenta la historia, y si resultan interesantes y el lector conecta con ellos, es más fácil que la historia resulta atractiva. Los fondos también nos parecieron imprescindibles, pues es el escenario donde se van a mover nuestros protagonistas, y donde van a suceder las acciones. Si se consigue construir un escenario creíble y interesante, con una buena ambientación, la historia gana mucha más credibilidad y potencia. La mitología se desarrolló pues la historia girará entorno a ella. Al principio

apenas tendrá importancia, pero a medida que se va profundizando en la trama, nos damos cuenta que desde un principio siempre ha estado ahí y a tenido mucha importancia en las elecciones de Iluri. Nos pareció importante el plantear las primeras hojas de la historia, pues nos permitiría ver, con mayor claridad el cómo íbamos a contar la historia, y que estética iba a tomar. Para poder desarrollar estas páginas, antes se realizó un esquemático storyboards del primer número. Una vez analizado este storyboard, realizamos las siete páginas correspondientes al inicio de la historia.

Para nosotros, ha sido muy importante el proceso de documentación. Con la colaboración de Fernando Bielza, estudiante del grado de historia en la Universidad Complutense de Madrid, hemos conseguido que este trabajo tenga una gran base documental. Aunque la historia se desarrolle en un mundo ficticio, pensamos que para conseguir una historia fuerte y creíble era necesario partir de ecos reales. Por ello hemos estudiado de manera exhaustiva la historia de la Edad Moderna, periodo en la que se inspira la trama, analizando el contexto social y económico, la evolución cultural que se sufre en este momento (el paso sociedad estamental a sociedad de clases), el tipo de vestimenta empleada y la evolución de las ciencias y como influye en la sociedad. También se ha investigado sobre la cultura Inuit, pues es la que inspira la cultura de la protagonista y en parte a su mitología.

Este estudio nos ayudó a la creación de los personajes y al de los fondos. Cada personaje, dependiendo del sector social en el que se encuentre, dispondrá de una personalidad o de otra. Podremos ver el análisis de la psicología y el físico, así como el desarrollo gráfico de los personajes, que se amplía en el anexo donde se recoge el proceso de creación. En cuanto a los fondos, se planteó la creación de una ciudad que fuera un reflejo de la situación social que se plantea en la época.

Se han analizado los cinco referentes usados en nuestra historia. Todos ellos, nos influyen de manera indirecta gráficamente, pero nos hemos centrado en el análisis de cómo consiguen la ambientación y la esencia de sus dibujos, lo que más los caracteriza y la manera en la que narran sus historias.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal es desarrollar gráficamente y de manera eficaz los elementos necesarios para la preproducción del cómic dividido en números. Para la obtención del objetivo principal se marcaron diferentes metas, como realizar un estudio completo del contexto para definir de manera más realista los personajes de la historia. Así como hacer un análisis pormenorizado de la psicología de los personajes para obtener personajes fuertes y creíbles, basados en la área documentada. También se ha querido desarrollar un escenario que refleje la sociedad que se ha analizado, marcando las diferencias de cada estamento. Otro objetivo ha sido crear una mitología que difiera al panteón religioso por excelencia y realizar una mitología más oscura y primitiva.

En cuanto a la metodología en primer lugar, se realizó un estudio de la época en la que hemos basado este mundo ficticio, para poder extraer las características de esta edad y de este modo conseguir dar más veracidad a los personajes. A partir de este análisis del contexto social se realizó un estudio de los personajes, y se analizó las características físicas y psicológicas de cada uno de ellos. Una vez realizado este estudio, se procedió a abocetar las primeras ideas de como serían los personajes, que forman tendrían y como podrían expresarse o moverse.

Sobre estos primeros bocetos, empezamos a trabajar buscando un acabado gráfico que nos convenciera, buscando también realizar de manera que todos mantuvieran el mismo estilo, pero que a la vez fueran diferentes entre ellos. Luego de los personajes, analizamos a los dioses más importantes de la historia y se buscó la mejor manera de representarlos, con un estilo parecido a los personajes principales, pero al mismo tiempo que fueran totalmente diferentes. Cuando se tuvo los diseños finales de los dioses se realizó con serigrafía una tirada de cinco estampas por ejemplar. Esto se planteo como futuro merchandising.

Más tarde, se realizó una investigación sobre el tipo de ciudades en la Edad Moderna, documentandose a partir de artículos o imagenes como pinturas o grabados de la época. Una vez tuvimos claro que tipo de escenario íbamos a querer para la primera parte de la historia se creo un mapa de dicha ciudad para saber que distribución tendría. A partir de allí se desarrollaron una serie de fondos para ver los diferentes tipos de barrios y las distintas ambientaciones que queríamos darle. Por último se realizó un esquemático storyboard de esta primera parte de la historia, para ver si la narración funcionaba y que elemento había que revisar o cambiar. Una vez realizado esto, se empezó a diseñar las primeras páginas de la historia.

3. DOCUMENTACIÓN

3.1 EDAD MODERNA

3.1.1 Breve contexto

Nuestra historia trata sobre el viaje que realizará Iluri para regresar a la tierra de sus ancestros. Pero a causa de una guerra entre dos naciones, se quedará encerrada en una ciudad portuaria llamada Harril Dorado. Gracias a la ayuda de una tercera persona, Iluri conseguirá retomar su viaje, navegando por una ruta desconocida hasta el momento.

Como se puede observar, esta historia está situada en un universo ficticio. Aunque para darle veracidad, se ha querido basar en una época real, donde el mundo aun está en expansión y se quiere conquistar nuevos territorios. Es por ello, que hemos centrado la historia en la Edad Moderna. Más concretamente en la Europa Occidental de dicha época.

La Edad Moderna se sitúa entre los siglos XVI y XVIII. Es el momento donde se deja de lado la Edad Media para dar paso a la renovación industrial. Pero por lo que realmente nos interesa esta época es porque Europa esta en expansión, se había descubierto América¹ unos años antes, y en ese momento España, Portugal, Inglaterra, Francia y otras potencias europeas competían por un trocito del continente. La conquista sobre tierras americanas resultó ser beneficiosa para Europa, pues se aumentó la demanda con el comercio colonial, lo que significó su enriquecimiento y por consecuencia el aumento de nivel de vida europeo. Gracias a este comercio entre continentes permitió que se asentarán definitivamente productos como es el tabaco, el café o el cacao.

Tanto los soberanos como los burgueses enriquecidos gozaban de una vida confortable y lujosa. Se busca comodidad en cuanto al hogar, por ello se va introduciendo paulatinamente los vasos de cristal, la cubertería de metales preciosos, espejos, tapices, etc. La vestimenta evolucionó junto con los gustos de la gente, y se buscaba mejores telas importadas desde oriente.

El siglo XVII es de gran importancia para la historia de la ciencia moderna, aunque no se vislumbrarían estos avances a causa de que el trabajo

¹ El 12 de Octubre de 1492 Cristóbal Colón capitaneó una expedición, financiada por los Reyes Católicos para buscar una ruta marítima para llegar a Asia por el oeste atravesando el océano Atlántico



fig. 1 . Retrato del duque de San Carlos, 1815. Oleo sobre lienzo, Museo de Zaragoza

científico se situó en un plano diferente a la Iglesia. Pero esto cambia en la segunda mitad del siglo, donde hay un cambio de mentalidad en la época que deja de frenar los avances científicos. Los sabios cuentan con el apoyo y protección de las autoridades y la opinión pública tiene creciente interés en este campo.

3.1.2 Sociedad

A pesar que la Edad Moderna es una época de avances, la sociedad sigue estancada en un sistema de gran desigualdad. La nobleza está arriba de la pirámide social que le permite seguir manteniendo sus privilegios medievales. Pero a pesar de mantenerse la esencia estamental, hay pequeñas variaciones de renovación social. Como por ejemplo los campesinos, que van dejando la servidumbre y empiezan a disponer tierras propias. También, otro elemento importante de este cambio es la burguesía, un grupo social que obtendrá sus ingresos en el esfuerzo y mérito personal, aunque buscarán adoptar modos de vida parecidos al de la nobleza, emulando sus hábitos y costumbres.

3.1.2.1. Nobleza

La Nobleza se mantiene arriba en la pirámide social. Se les suele representar como personajes prepotentes, interesados únicamente en su grupo familiar, capaces incluso de cuestionar al soberano. Es por esto último que durante estos años la nobleza ha llegado a perder su influencia política. Claro que no toda la nobleza. Este grupo se divide en dos sectores. Por una parte tenemos la élite gobernante, vinculada a la corte y ennoblecida por sus servicios a la monarquía, disfrutando de favores reales. Por otro lado tenemos la élite social, semejante a la nobleza provinciana, que seguía viviendo como en la época medieval, y viendo como cada vez sus haciendas era más mediocres.

Pero a pesar de todo, no solo se mantendrán vigentes sus privilegios nobiliarios, sino que en algunos lugares incluso se fortalecerán. Esto se debe gracias a el poder político que ejercen, a su patrimonio y en gran medida, la admiración que aun le procede la gente de estatus inferior.

Estos privilegios, conjunto de normas jurídicas mediante las cuáles se garantizaba una orden desigual y discriminatoria, eran los que garantizaban esta sociedad estamental. Gracias a esto, los nobles disfrutaban de superioridad respecto a las demás personas. Estos privilegios eran: los privilegios jurídicos, privilegios económicos y privilegios honoríficos.



fig. 2 . Mariana de Neoburgo, la última Habsburgo, atribuido a Claudio Coello, Madrid.

3.1.2.2 Burguesía

La burguesía formaba parte del tercer estado, que engloba a toda la población carente de privilegios jurídicos y económicos, obligados a pagar impuestos.

Al principio la palabra burgués iba asociada a determinadas actividades mercantiles, manufactura y financieras. Pero poco a poco va perdiendo este significado para terminar determinando un modo de pensar y de vivir. Este grupo social obtenían sus ingresos del comercio, de empresas de manufactura o explotaciones mineras. Aspiraban a una vida confortable y defendían una normalidad basada en esfuerzos emprendedores y en el merito personal de asumir el riesgo como componente necesario de su enriquecimiento.

El ámbito rural y ciudadano cada vez tienen menos significado. Por una parte la nobleza se desvincula de la tierra, pues buscan establecerse en la ciudad donde ven en ella la sede de poder y del favor. Aunque por otro lado, los burgueses enriquecidos, buscarán hacerse con tierras para así consagrar su situación. La burguesía ganará firmeza en la sociedad, pues su ascenso es imparable, ya que maneja la riqueza monetaria del estado. Su rápido crecimiento económico-social despertará interés político.

Pero la burguesía también se separa en dos partes. Por una parte está la burguesía emprendedora, de la que gozará de fortuna y poder. Y por otro la burguesía inferior, antiguos maestros gremiales, con peores perspectivas. Esta burguesía apenas podrá mantener su independencia, viviendo una vida modesta. En algunos casos incluso tendrá que recurrir a burgueses o empresarios para poder subsistir.

3.1.2.3 Esclavitud

La esclavitud, es una situación donde una persona es propiedad de otra. Una práctica que viene desarrollándose durante toda la historia. La esclavitud se normalizó en toda Europa entre los años 1451 y 1475. Durante el siglo XVIII la trata de los esclavos negros era muy habitual, muchos señores, adquirirían este tipo de esclavo solo por el hecho de ser negro, pues su exotismo contribuía a señalar la grandeza del propietario. Los compradores no querían niños, por ellos, se solía vender a la madre junto a la criatura y tampoco eran comprados los aquellos mayores de cuarenta años.

Estos esclavos eran marcados con la práctica de la carimba. Este

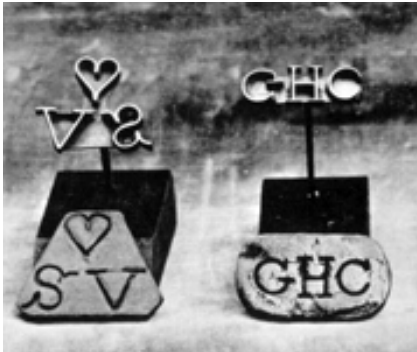


fig. 3. Marcas de hierro con las iniciales del propietario. Del comercio de esclavos en el Atlántico y su vida en las Américas.

proceso tenía un claro objetivo económico relacionado con la posesión y la recolecta de impuestos para la corona. Además facilitaba la identificación del esclavo, pues cada propietario marcaba con su propia señal. Muchas veces, se intentaba quitar las marcas de los antiguos propietarios mediante la imposición de otro sello encima, o borrando la marca quemando toda la zona.

Había tres tipos de práctica de carimba. “La marca de introducción”, se aplicaba a los recién llegados al puerto de forma legal, en consecuencia, se cobraba un impuesto por dicho esclavo. “La marca por indulto”, era para aquellos que habían entrado de forma ilegal pero eran blanqueados para que se pagaran impuestos. Y “la marca de propietario” con la que cada esclavista identificaba a su esclavo.



fig. 4. EE.UU. esclavo marcado en el cuello. Reproducción por Fabrice Monteiro.

Según el Dr. Grillot el término carimba viene del término “Ka”, prefijo diminutivo y “rumbo”, marca, se aplica un papel engrasado sobre el pecho o la región deltoidea del esclavo, y se oprimía suavemente contra él la marca, por lo general de plata, calentada al rojo vivo. Los negreros aseguraban que estas operaciones no eran muy dolorosas.

Como nos podemos imaginar, las personas sometidas a la esclavitud carecían de todo derecho. Llevaban una existencia llena de privaciones, sometidos a los caprichos de otro. No era fácil para los esclavos poder alcanzar la libertad. Si querían ganar la manumisión, entonces debían trabajar durante toda su vida y mostrarse en todo momento sumiso y fieles a sus amos, para que estos les recompensaran con la libertad. Habían dos maneras de ser libres, la legal, esperar a que el amo lo ahorrara, a través de una carta de libertad o por cláusula testamentaria, o huyendo, algo arriesgado. La carta de libertad, era una escritura en la que el amo ahorraba al esclavo dándole poder para que hiciera su voluntad al tiempo que él renunciaba al derecho de propiedad que poseía sobre el esclavo. Por otra parte, la cláusula testamentaria, era donde el otorgante expresaba entre sus últimas voluntades el deseo de que su esclavo sea libre. Esta última forma de liberar a esclavos fue la más usada, pues los señores no querían dejar a sus esclavos libres mientras ellos estaban con vida.

3.1.3 Vestimenta

Durante los primeros años de la Edad Moderna se llevaban vestidos austeros, de colores oscuros, reflejo del rigor moral que había en el momento. Pero esto cambió y a lo largo, los tonos severos, como marrón y negro, se fueron cambiando por colores más llamativos. Se introducirían mejores tejidos, como paño, telas suntuosas y lustrosas. El cambio de moda refleja un cambio de la cultura del momento.



fig. 5. Grabado de esclava irlandesa siendo atizada en el sótano.



fig. 6. Traje de hombre para la corte del siglo XIII. Paris

En los trajes femeninos se introdujeron las faldas amplias, sostenidas por un armazón interior. El guardainfantes, diseñado para ocultar los embarazos, renació en el painer. El painer servía para desplazar el volumen de la falda a las caderas, para resaltar la silueta de la mujer. Eso contribuía al uso del corsé que elevaba el busto, ajustaba el talle y estrechaba la cintura. La ropa interior de las damas consistía en una camisola de tela ligera hasta las rodillas, y enaguas, que iban desde la cintura hasta el tobillo.

El traje francés, presentaba faldas menos exageradas, que permitían mayor movilidad. También usaba volantes y lazos y buscaba el realzar el cuello. Los trajes de damas y caballeros solían adornarse con encajes, medias de sedas o algodón y ligas de encaje. Otro tipo de vestimentos es la polonesa, que era menos formal, y más corto, dejaba ver la enagua y el tobillo, lo que facilitaba el caminar. Con falda abullonada por detrás al fruncirse unos cordones.

En cuanto a la moda masculina, la mayoría de los hombres usó generalmente la casaca, también llamado vestido francés o vestido militar. Este traje consiste en el conjunto de piezas que componen el adorno del cuerpo, formado por la casaca, la chupa y el calzón, junto con más piezas llamadas cabos. Los cabos, el resto de piezas que complementaban la indumentaria, eran la corbata, las medias y los zapatos. Generalmente también se acompañaba con sombrero y peluca, pero estos elementos no nos interesa para la historia. La corbata era una tira larga y estrecha de tela fina que se anudaba flojamente por delante del cuello, las medias cubrían las piernas hasta los calzones y los zapatos de cuero llevaban algo de tacón y estaban cerrados por delante con lengüeta y hebilla. El espadín se usaba como una parte más del vestido que se usaba obligadamente en la corte, pero se fue usando cada vez menos con los años. La ropa interior masculina consistía en camisa y calzoncillos, ambos de tela hecha de lino. Los hombres ricos tenían también camisola, que se ponía sobre la camisa.



fig. 7. Vestimenta 1790, The Kyoto Costume Institute, foto por Toru Kogure

En España la capa era la prenda favorita, ninguna moda extranjera como el abrigo pudo desbancarla. Pero durante un periodo de tiempo se prohibió el uso de la capa larga y el sombrero de ala ancha y caída, pues debajo de estas prendas era fácil ocultarse.

Para los personajes de la historia nos hemos inspirado en este tipo de vestimenta, pero para los dos personajes femeninos que tendrás importancia en la historia, hemos preferido dotarlas de una vestimenta más masculina, pues durante la historia van a estar viajando y el traje femenino no es especialmente útil para ese fin. El personaje que representa a la nobleza si que usará el traje francés o militar, pero usando tonos más



fig. 8. Familia inuit de Noatak, Alaska, 1929. Edward S. Cutis

austeros, pues queríamos que representara una mentalidad más clásica. Los otros personajes masculinos no usaran la casaca, pero si mostraran un estilo parecido, con camisa, calzones y botas o medias largas hasta las rodillas. En general, todos los personajes tendrán un estilo parecido, pero con el uso del color o la disposición de los elementos, se le ha querido dotar de una personalidad a cada uno.

3.2 INUITS

La historia empieza con Iluri, que emprende un viaje para volver a la tierra de sus ancestros. Dicho lugar se encuentra al norte, un archipiélago llamado Islas Blancas, la zona más ártica del planeta. Es por ello que decidimos coger como referente para este personaje la cultura inuit, o comúnmente conocida como esquimal.

La palabra inuit significa , en la lengua inuktitut, “ser humano” o “pueblo”, y su singular, inuk, “hombre” o “persona”. En cuando al termino esquimal, quiere decir “devorador de carne cruda”, pero hay otras versiones que piensan que puede significar «cazador de los zapatos de nieve» . Los inuits son pueblos indígena que viven en los territorios árticos de América, Groenlandia y Siberia. Se cree que estos pueblos tienen su origen en el noroeste de Asia, que cruzaron el estrecho de Bering para llegar al norte de América, y más tarde se fue extendiendo hacia Alaska, las islas Alentianas y Groenlandia. Los Inuists mantuvieron un modelo de vida adaptándose a unas condiciones extremas, sin transformar su entorno y sintiéndose parte de él.



fig. 9. Tatuajes Inuits del centro de Canadá, siglo XIX.

La mitología tiene una fuerte presencia en la vida de los inuits. Este es otro motivo por el que escogimos esta etnia para representar a la protagonista de la historia, puesto que la mitología tendrá mucha importancia sobre la trama. Las creencias de este poblado, se trasmite oralmente de generación a generación, difundiendo sus tradiciones y sus creencias. Buscaban un equilibrio entre el mundo humano, el natural y el espiritual. Los Inuits creían que cada objeto, fenómeno de la naturaleza, animal, persona o lugar tenía su auna o inua, un termino que significa espíritu. El mundo animal era motivo de admiración y respeto. Solo el chaman o angakkoq tenía una vinculación con la inua y era el único que poseía la capacidad para comunicarse con ellos e incluso viajar por el mundo de los espíritus. Con canciones y rituales, podían llegar a controlar el tiempo y el mundo animal. Integraban la espiritualidad dentro de actividades cotidianas, como la caza.

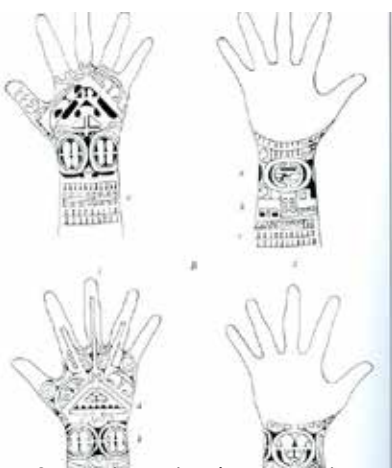


fig. 10. Tatuajes Inuits, tienen tatuajes en sus manos y la cara



fig. 11. Enrique Fernández, escena cómic de *Brigada*

4. REFERENTES

4.1 ENRIQUE FERNÁNDEZ

Al final es un equilibrio entre lo que buscabas conseguir y la experimentación de cosas nuevas. Unas veces sale más a tu favor y otras en tu contra, pero creo que es un juego necesario para mantener la motivación y el entusiasmo durante el largo proceso de hacer el cómic. A medida que voy haciendo cada viñeta la voy colocando sobre la página final.²

Enrique Fernández es guionista, animador, ilustrador y autor de cómic. Nació en Barcelona en 1975. Después de estudiar Bellas Artes realizó un curso de técnicas de animación, y esto lo llevó a trabajar en la realización de los storyboards de películas como *El Cid, la leyenda* de José Pozo en 2003 y *Nocturna, una aventura mágica*, de Adriá García y Víctor Maldonado en 2007. En 2004 realizaría su primer contacto con el cómic con la elaboración de *Libertadores*, una historia de fantasía en la que ya se aprecia su dominio de color y su trazo gráfico. Sus obras empiezan a ser valoradas y admiradas en Francia y los países anglosajones, esto le permite empezar a trabajar y desarrollar sus propios guiones. Gracias a esto publica obras como *La Isla sin sonrisa* (2009), *Aurore* (2012), y los dos álbumes de *Los cuentos de la era de Cobra* (2012-2013). En 2013 desarrolla el trabajo de *Brigada*, una obra basada en tres álbumes de fantasía épica.

Lo que nos atrajo en un principio de este autor es la expresividad y belleza de su estilo de dibujo, un estilo muy personal, original y atractivo. Pero sin duda, lo que más me llamó la atención, es el planteamiento de las páginas, la composición de las escenas, el cómo narra la historia y el cómo aplica el color. Además, algo que se percibe en sus cómics y que es uno de nuestros objetivos a la hora de la realización de nuestro propio trabajo, es el tono envolvente, conseguir de alguna manera, esa atmósfera que absorbe al lector y lo sumerge en la narración.

También nos pareció interesante el modo en el que consigue que sus personajes sean creíbles, y que de alguna manera sean independientes de la historia. Conseguir que por sí mismos ya sean interesantes, no solo por la historia que se cuenta o que hay detrás de él, si no también por el diseño gráfico. Que transmita una historia, ya sea por su mirada, su actitud o por la estructura de su cuerpo.

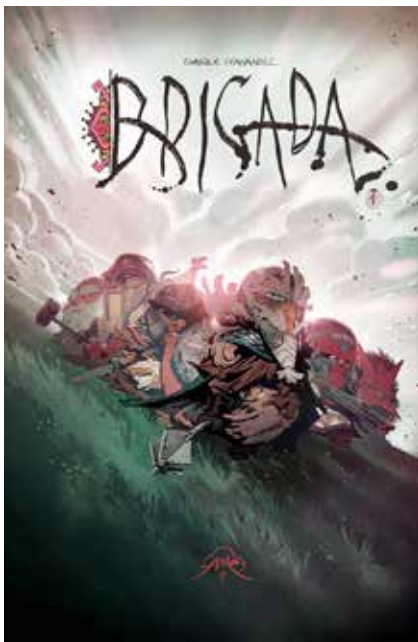


fig. 12. Enrique Fernández, portada del primer tomo de *brigada*

² FERNÁNDEZ, Enrique. Unperiodista en el bolsillo. Enrique Fernández y "Aurore": "en este álbum quería que todo tuviera un aspecto mucho más primitivo, más fresco y directo..



fig. 13. Enrique Fernández, una de las primeras páginas del cómic de *Mina*.

Crear y utilizar personajes vinculados de forma directa con la naturaleza o con un mundo más espiritual, incluso místico. No los considero una temática por sí mismos, más bien es el medio que me permite explicar historias”. De hecho, y es Enrique quien matiza: “Es una trama que forma parte de la esencia de los cuentos tradicionales, y que me ayuda a expresar ciertos conceptos creo que de la forma más interesante. Me resulta más convincente un personaje fantástico para explicar vínculos con una tradición ancestral inventada. Me hace sentir que ese personaje me habla de una realidad que, a pesar de que yo no la conozca, para él es una realidad viva en el tiempo presente. Es un contraste que me gusta mucho, la sensación de irrealidad que nos produce la existencia del personaje y el hecho de que para el protagonista su percepción de esa realidad es completamente natural y verídica.³

4.2 STUDIO GHIBLI

Es imposible en estos momentos no estar influenciados, directa o indirectamente del anime. Este tipo de producciones inundaron las pantallas de nuestros televisores en los años 90. Uno de los estudios de largometrajes del estilo anime más conocidos del mundo es el Studio Ghibli. Este estudio se formó en 1985, después de que Hayao Miyazaki e Isao Takahata compraran la empresa de animación Topcraft. El estudio está formado por diferentes directores, como Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Yoshifumi Kondo, Hiroyuki Morita, Gorō Miyazaki, y Hiromasa Yonebayashi.

El estudio ha sufrido bastantes problemas económicos, pues gastaban más en producir películas que luego en lo que ganaban, pero cuando realizaron la película de *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988), esto cambió. No tanto por el beneficio que sacaron del largometraje, más bien, por el merchandising que crearon de esta filmación. Después, Ghibli incorporó la figura de Totoro como su logotipo.

La figura de Hayao Miyazaki se asocia directamente con el estudio, ya que es uno de los directores más destacado y el fundador del estudio, por ello, vamos a hablar un poco de él. Hayao Miyazaki nació en Tokio en 1941. Su infancia estuvo marcada por la segunda guerra Mundial, que obligó a su familia a refugiarse en la prefectura de Tochigi. Allí, uno de sus tios era dueño de una compañía de aeronaves, que se dedicaba a la manufactura de piezas



fig. 14. Studio Ghibli, dibujo de Totoro en la cabecera del estudio en sus películas.

³ FERNÁNDES, Enrique en Spacemanproject. Descubriendo Nima, la nueva obra de Enrique Fernández.

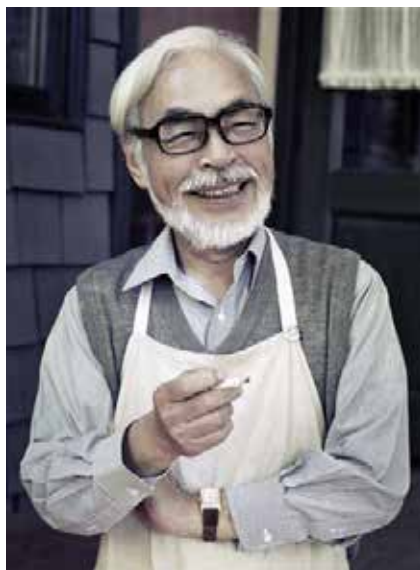


fig. 15. Retrato del dibujante y director Hayao Miyazaki.

para aviones (de ahí su admiración por los aviones, que sale en varias de sus películas, como *El Viento se levanta*, 2013, o *Porco Rosso* 1992). También durante esta época su madre sufrió tuberculosis espinal, que la obligaría a guardar cama, echo que inspira la película de *Mi vecino Totoro*, 1988. Estudiaría Economía política en la universidad, y en 1963 encontró trabajo como animador en Toei Dōga, donde conocería a Isao Takahata.

Uno de los echos que nos interesaba del Studio Ghibli, es que a los antagonistas de las películas, no se les presenta como malvados. Más bien como un personaje con motivaciones y moralidad diferente a los protagonistas, pero con sus motivos, y en ese momento nos damos cuenta de que no es perverso por que quiera serlo, sino que simplemente es humano. Y esto echo nos cautivó, ya que significa que los personajes tienen una gran profundidad psicológica. Esta complejidad se observa, en que no son individuos malos o buenos, sino, humanos que conviven con el bien y el mal. Los personajes simplemente evolucionan, maduran emocionalmente y asumen las responsabilidades de sus actos.

Otro aspecto que nos interesaba de este estudio, es que en muchas de sus películas giran entorno a personajes femeninos polifacéticos, valientes, fuertes, inteligentes e independientes, con autoridad y liderazgo. *Nausicaä la princesa del Valle del Viento* (1984), es el modelo que todas las mujeres posteriores en las películas de Hayao Miyazaki seguirán. Ella es fuerte, valiente y decidida.

Nuestros personajes son mujeres valientes, autosuficientes, que no se lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen. Necesitan un amigo o un compañero, pero nunca un salvador.⁴

Además nos interesa que al contrario de todas esas princesas con finales felices y príncipes azules, Ghibli, refleja una moraleja escondida en cada una de sus películas, más allá del “felices para siempre”, alejándose de los tópicos clásicos y con un enfoque más psicológico y complejo.

4.3 H. P. LOVECRAFT

Stephen King se refiere a él como príncipe oscuro y barroco. Lovecraft, vivió a disgusto con el mundo, escribiendo relatos de terror hasta convertirse en uno de los escritores de culto y con más influencia de la literatura de horror y ciencia ficción.



fig. 16. Studio Ghibli. Dibujo arriba, frame de la película *El castill ambulante de Howl*. Dibujo de abajo, frame de la película de *La princesa Mononoke*

⁴ MIYAZAKI, Hayao. Eldiario.es. “La paradoja del Studio Ghibli: las heroínas que entran por las animadoras que salen”



fig. 17. Retrato de H. P. Lovecraft

Nació en Providence un 20 de agosto en 1890, y tras el fallecimiento de su padre -que estuvo ingresado en un hospital psiquiátrico- vivió bajo la constante protección de su madre y sus tías; con tan solo dos años recitaba poesía, con tres, leía, y a los seis, comenzó a escribir. No asistiría al colegio hasta los ocho años, por su mala salud, y no llegó a terminar la enseñanza secundaria. Se casó en 1924, pero se divorció por culpa de problemas económicos, esto le obligaría a volver a vivir con sus tías. En ese momento, empezó a escribir. Era un hombre solitario y lector insaciable, fan de la literatura macabra e influenciado por autores como Edgar Allan Poe.

Todas mis historias se basan en la premisa fundamental de que las leyes, intereses y emociones comunes de los seres humanos no tienen validez ni significación en la amplitud del vasto cosmos. (...) Uno debe olvidar que cosas como la vida orgánica, el amor y el odio, y todos los demás atributos locales de una insignificante y efímera raza llamada humanidad, existen en absoluto.⁵

H. P. Lovecraft escribía relatos que giraban entorno al horror y la ciencia ficción, pero su principal motivación era crear una atmósfera inquietante y por ellos encajaba más en los textos de terror. Pero su idea de terror rompía con la idea de «horror gótico», idea del Mal como entidad que está en lucha continua con el bien. Uno de los motivos por los que nos interesa Lovecraft es por como le da importancia a la creación de la atmósfera.

Sus criaturas no eran el Mal, eran seres procedentes del espacio o productos de la evolución. Solían proceder del espacio, aunque algunos humanos los hubiesen adorado como dioses por ignorancia de su verdadera naturaleza. Este aspecto nos interesaba, pues para los seres de Lovecraft, la raza humana son criaturas insignificantes que están en un lugar, que estos seres piensan que les pertenece por derecho. Nos atraía la idea, pues al crear nuestra mitología queríamos alejarnos del concepto del panteón griego. Por ello queríamos dioses que fueran adorados por los humanos, pero que ellos no los vieran como algo que proteger. Más bien queríamos seres corruptos. Una mitología más oscura y violenta, que de algún modo, reflejara la maldad del hombre.

4.4 MIKE MIGNOLA

Mike Mignola (nacido el 16 de septiembre, 1960) es un artista estadounidense dibujante de cómics y escritor, famoso por su cómic de terror, *Hellboy*. También ha trabajado para proyectos de animación como *Atlantis: el imperio perdido* (2001).



fig. 18. Daniel Govar, página del Necreomicon, basado en los relatos de H. P. Lovecraft

⁵ LOVECRAFT H.P. Jotdown. Lovecraft: el mal no existe



fig. 19. Mike Mignola, Buffy cazavampiros, portada de *Historias de vampiros*

Hasta 1994, Mignola siempre había trabajado sobre personajes y creaciones de otros. Se desvió de esa práctica cuando creó la primera historieta de *Hellboy*, titulada *La semilla de la destrucción* y publicada por Dark Horse Comics. *Hellboy* reposa en gran medida en los propios intereses de Mignola: el folclore, las películas de serie B, las historias de fantasmas monstruos. La serie trata sobre un investigador paranormal del infierno, el simbólico *Hellboy*. Pronto demostró ser un éxito de público y crítica con su arte abstracto y horror al estilo de H. P. Lovecraft. Desde entonces *Hellboy* se ha convertido en el proyecto con el que más se ha ligado a Mignola, y del que él ha procurado mantener un flujo constante de historias y productos.

Nos atrae su dibujo, que resulta inquietante, entre realista y exagerado. Nos interesa, al igual que los anteriores referente, el como crea ambientes de todo tipo, además de su técnica, el cómo destaca en lo oscuro, su dominio del claro oscuro, del uso de las sombras y las manchas de negro o de esas figuras en medio camiso del boceto, pero que transmiten su esencia con una mirada o una pose. Además nos parece interesantes la composición de sus páginas, en pequeñas viñetas, que solo muestran el detalle de algún objeto, y en la forma en que realiza sus portadas.

4.5 JULIE ROCHELEAU



fig. 20. Julie Rocheleau. Viñeta del cómic de la cólera de *Fantomas*.

Julie Rocheleau nació en 1982 en Canadá. Es diseñadora, animadora, dibujante de cómics e ilustradora. Estudió animación tradicional en la universidad Cégep du Vieux Montreal. A partir del 2002 trabajaría de manera independiente en el campo de la animación, diseñando personajes y storyboards para diversos estudios de animación, así como algunos cortos independientes. Al mismo tiempo, realiza ilustraciones para libros infantiles y carteles para eventos. En el 2009 empieza en el mundo del cómic, con *La Chica invisible*, con un guion de Emilie de Villeneuve y luego continúa con los tres álbumes de la serie *La cólera de Fantomas* publicados entre 2013 y 2015, con el escritor Oliver Bocquet.

Nos atrae su dibujo cargado de movimiento y de profundidad, así como la manera de como aplica el color, usándolo de manera inteligente, para añadiéndole nuevos significados a las viñetas gracias a la psicología del color. También nos interesa sus personajes, que resultan muy definidos, llevados al extremo en sus pasiones o virtudes intelectuales. Así como a la hora de dibujarlos, que muchas veces los deforma creando figuras atípicas que van desde las impresionantes y luminosas a las atemorizantes y oscuras.

Pero sin duda, lo que más nos llamó la atención, es la técnica con la que realiza sus trabajos. El trazo de los personajes y escenarios se ve claramente



fig. 21. Rotulo del cómic

que es la textura que deja el mismo lápiz con el que dibuja cada escena. De normal, la mayoría de los artistas de hoy en día, depuran la línea, pero ella apuesta por dejar el lápiz con su gran carga expresiva, le da una suave aguada para definir sombras y luces y entinta las zonas más oscuras. Sobre todo este trabajo, luego y le da el color de manera digital, usando los fuertes contrastes que definen sus trabajos.

5. FEASTUK

El cómic al final se llamará Feastuk, pues será el nombre de un personaje importante para la historia pero que no se dará a conocer hasta bien entrada la trama. Cuando realizamos el título, pensamos que deberíamos crear un rótulo que mostrara la esencia del cómic. Por ello, para el título buscamos un tipo de letra que recordara a los grabados indígenas, sencillos y rectos, con dibujos fáciles, que pudiese representar a la cultura de Iluri, la protagonista.

5.1 CÓMIC

Este trabajo gira entorno a una historia que se ha estado desarrollando durante mucho tiempo. Se trata de una historia de aventuras con toques de fantasía. Todo empezará con un viaje que realizará nuestra protagonista, Iluri, y una extraña figura en forma de lobo que solo ella puede ver. Durante la historia Iluri se verá atrapada en medio de su viaje, sin poder seguir con este y sin vías alternativas que le sean útiles para llegar a su destino. Un día se le aparece esta sombra negra en forma de lobo y le conduce hasta una persona que le puede ayudar. Pero la alternativa que le presenta esta persona es peligrosa e inexplorada. Se tratará de un viaje a un nuevo continente, que muy pocos han llegado a pisar, pues en sus entrañas viven monstruosas criaturas, y espíritus primitivos. Pero si pueden atravesar dicho continente llegarán a su destino, por ello Iluri no se lo piensa dos veces y acepta embarcarse en esta aventura.

Durante este viaje, Iluri descubrirá aspectos de ella misma que desconocía o había olvidado. Poco a poco, ese misterioso lobo irá cogiendo forma, comunicándose con ella y a medida se van acercándose a su destino, Iluri irá comprendiendo mejor al personaje del lobo. Descubrirá que es un nexo entre el mundo de los vivos y el mundo espiritual. Y que el lobo negro, que ella creía que era un guía o espíritu guardián, en verdad se acerca a ella para pedirle ayuda.

Poco a poco se verá, que la trama principal de la historia, el viaje de Iluri, va perdiendo importancia. El lobo irá influenciando de manera indirecta su viaje, y con ello, nuestra protagonista perderá de vista la esencia del viaje,

llegar a la tierra de sus ancestro, y esta aventura terminará tomando otra finalidad.

Como se puede observar, la historia es bastante larga y además albergaba demasiado contenido como para realizarlo en un solo número. Por ello se decidió dividirlo en capítulos, y cada uno giraría entorno a las paradas de diferentes ciudades, islas o continentes en el viaje de Iluri. En total serían unos seis o siete tomos, cada uno con unas cuarenta páginas aproximadamente. La idea es desarrollar el cómic poco a poco en los siguientes años, partiendo de la base que se ha obtenido en este trabajo, y llegando a poder autoeditar, buscar subvención o ir a buscar editoriales que nos ayuden a publicarlo.

5.1 SINOPSIS

La historia empieza con la llegada de Iluri Gaele al puerto de Harril Dorado. Iluri es una esclava que ha sido liberada tras el fallecimiento de su amo. Por eso ha emprendido un viaje para llegar a la tierra de sus ancestros, Islas Blancas. Ella nunca ha estado allí, pero cuando era niña, su abuelo le contaba toda clase de historias, desde espíritus protectores de la aldea a guerreros que se convertían en el dios lobo. Lo que no se espera es que su viaje sea interrumpido por las guerras que se dispute entre el Imperio y la selva de Jade, lugar de inmensa extensión entre El Imperio y Islas blancas. A causa de esta guerra el Imperio se ve obligado a cerrar todos los accesos por tierra y mar. Frustrada, se queda varada en esa ciudad portuaria más tiempo del que en verdad le gustaría, buscando desesperadamente la forma de encontrar una ruta alternativa a su hogar. Una de tantas noches que mendigaba por el puerto, se presenta ante ella un magnífico lobo negro, que le guiará hasta un muchacho llamado Taro, quien le propondrá un plan disparatado para poder llegar a su destino.

5.2 TEMA

La idea principal fue crear una historia de aventuras fantásticas. El contezto de la Edad Moderna nos pareció interesante por la idea del mundo en expansión y descubrimiento, además de que nos ofrecía más juego, pues esta época es fundamental para la ciencia moderna, las matemáticas, la astronomía, y el desarrollo de las tecnologías

Una de las cualidades que nos atrajo del Studio Ghibli y que quisimos adoptar para nuestra historia era la ambigüedad. Nos interesa la idea de mostrar que los personajes evolucionaran paulatinamente. Que se muestren al espectador poco a poco, y que tengan la suficiente fuerza como para ser creíbles. Huimos de estereotipos y de personajes perfectos. No nos gustaba

los clichés de buenos y malos clásicos. Los malos de la historia tendrán sus motivos para realizar sus acciones. Queríamos crear una historia donde, nada es lo que parece. También se planteaba la importancia que tendría los fondos, sobre todo la ambientación que estos podría desprender. Queríamos crear una ciudad de contrastes, que reflejara la sociedad de la época, las desigualdades.

6. PERSONAJES

Los personajes que se han desarrollado en el trabajo son los que más importancia tendrán sobre la historia. Entre ellos se encontrarán los dos protagonistas principales, tres personajes secundarios, el villano y un personaje catalizador.

Los nombres de los personajes son inventados por nosotros. Pero se crearon pensando en la procedencia de cada uno de los personajes, buscando nombres que ya existieran y buscando combinaciones que resultaran agradables.

El nombre de la protagonista viene de nombres extraídos de la cultura inuit. Buscamos una larga lista de nombres y sus significados, para poder conseguir una combinación interesante. Para ella buscamos nombres como Ivalu (primera mujer de la casa), Shila (llama) Neruana (elegido) y Ataciara (espíritu de la familia). Al final, de la combinación de los nombres de Ivalu y Neruana, sacamos el nombre de Iluri. Gaelle, por otra parte es un nombre francés, por lo tanto, este nombre representará su parte imperial y Iluri su parte salvaje. Para Taro buscamos nombres de Indios americanos, aztecas o culturas sudamericanas, nombres como Kalen (diferente), Tahiel (hombre libre) o Lautaro (Emprendedor veloz). Decidimos recortar el nombre de Lautaro, para hacer mención al destacado militar mapuche que luchó en la guerra de la primera fase de la conquista española en el territorio de Chile. Para Rodac Dubahin, buscamos nombres tradicionales ingleses, y de nombres como Dustano (piedra, oscuro) y Dugan (Moreno), sacamos los nombres de dicho personaje. En el caso de Synkavora, buscamos nombres del este de Europa y de Rusia, eligiendo nombres como Valeska (Valeria), Syn (Diosa de la verdad) y Bora (valiente). Y para Arazvan, buscamos nombres de origen Rumaní, eligiendo nombres como Razvan (portador de buenas noticias), Melalo (sucio) o Costel (constante)



fig. 22. Iluri Gaelle, boceto del cuerpo del personaje.

6.1 ILURI GAELLE

La protagonista de la historia, Iluri, es esclava, aunque en nuestra historia, la esclavitud ha empezado a abolirse, y Iluri, en el momento que transcurre los hechos de la historia, se presenta como una persona libre.



fig. 23. Iluri Gaelle, estudio cabeza.

Los habitantes de las Islas Blancas, tierra donde proviene el poblado de Iluri, fue invadido por el Imperio, potencia mundial en ese momento. Estos conquistaron el archipiélago ártico y se hicieron con el control de las Islas. Los nativos de estas tierras, se levantaron contra los imperiales, pues era gente valiente y tozuda. Esto despertó la ira de los imperiales, que mataron a todos los que se rebelaban. Esclavizaron a guerreros, mujeres y niños. Durante la historia, los nevibtas, nuestros inuits, serán escasos, una etnia en desaparición.



fig. 24. Iluri Gaelle, estudio cuerpo

El abuelo de Iluri es esclavizado por Nothrian, un estratega militar con mucha importancia en el Imperio. Nothrian fue un alto mando que dirigió parte de la anexión del lugar, y por ende, nombrado gobernador del mismo al finalizarlo. Varios años después, el Imperio le designó otro destino, por lo que tuvo que llevar consigo todas sus pertenencias, en las que se incluían el abuelo de Iluri. Su abuelo se casa con otra nevibta y tendrá una hija. Esta hija termina teniendo relaciones no permitidas con otro esclavo nevibta y queda embarazada de Iluri. Por culpa de esta ofensa a Nothrian, decide vender a su madre. Y aunque, como se ha mencionado arriba, los amos no querían niños, pero en el caso de Iluri, el amo, Nothrian, venderá a su madre pero se quedará con la niña. Esto será por que Iluri presenta una cualidad única y rara en los nevibtas, tendrá el pelo blanco. Por esto Nothrian se quedará con Iluri, pues al ser nevibta y además presentar el pelo blanco, le dará mucho más prestigio a él como señor.

A causa de la venta de su madre, su abuela enloquece y su padre intenta escapar, por lo que terminan ejecutándolo. El abuelo de Iluri le educa en las tradiciones nevibtas, hablándole de su cultura y sus creencias. Cuando tenga siete años, Iluri empieza a ser entrenada por Nothrian como una de sus guardias personales, pues la niña es hábil, inteligente y se adapta muy bien a las situaciones. Su abuelo no estará muy conforme en esto, pero al final lo acepta pues ve que Iluri está teniendo una buena educación que no todos los esclavos tienen. Cuando Nothrian muere, Iluri es liberada por clausula testamentaria y por ello decide emprender el viaje a la tierra de sus ancestros, pues no siente el Imperio como su hogar y cree que en las Islas blancas podrá vivir con sus iguales.



fig. 25. Iluri Gaelle, estudio de las carimbas. Diseño del símbolo de El Imperio y la flor de lis, símbolo de su amo Nothrian

Iluri está inspirada en la cultura inuit, que en la historia lo llamaremos, nevibta. Esto condiciona la forma de representarla, pues los inuits, se han adaptado a las condiciones extremas del clima ártico y presentan características físicas que les ha permitido hacerlo. Por ello su estatura es baja, pues esto les ayuda a retener el calor. Otro condicionante era el color de ojos y piel. Al principio pensamos ponerle los ojos verdes y la piel clara. Pero esto no encaja, pues los ojos y la piel clara sería un problema a causa de la luz que se reflejaría en la nieve y no sería creíble. Por ello, decidimos ponerle la piel



fig. 26. Iluri Gaelle, detalle vestimenta

oscura y los ojos marrones.

Una de las características que hemos introducido para que el personaje fuera más atractivo, ha sido el color del pelo, el cual será blanco, algo único y exclusivo de los nevitbas. Este rasgo, aunque sea solo de estos poblados, es algo raro incluso para ellos. Pues pensamos que sería como un gen recesivo⁶. Para los nevitbas, el tener el cabello de este color, significará protección de los dioses y fuerza.

Iluri hereda los poderes de chaman que tuvo su bisabuela. Es capaz de ver espíritu. Cuando sea niña, los ve con mucha claridad, pero a la larga, es obligada a dejar de lado esa parte de sí misma para centrarse en la cultura imperial, pues para ellos, esas cosas son fantasías absurdas de la gente salvaje. Pero durante la historia, vuelve a tener conciencia de este poder gracias a un misterioso lobo negro que la guía en su camino.

Cuando buscamos imágenes de referencia para ver la apariencia de los inuits, observamos que solían llevar tatuajes en la cara, formados mayormente por líneas y puntos. Así pues, pusimos un par de tatuajes en el rostro de Iluri y otro par en las muñecas. Tatuajes que mostrará con orgullo. Por otra parte, en ambos brazos, en la parte del deltoides, Iluri tendrá dos marcas inspiradas en las carimbas. Una de ellas, representará el símbolo de el imperio, y la otra, será la marca que pondrá Nothrian a sus esclavos, que se basa en la flor de lis. Intentará ocultar estas marcas, pues para ella, es un sello de vergüenza, que le recuerda que es inferior al resto de seres vivos.



fig. 28. Iluri Gaelle, estudio vestimenta

Los inuits, son gente que se adaptó a uno de los climas más extremos del planeta y no modificaron su entorno, sino que formaron parte de él. Esto nos hizo pensar que Iluri podría tener la habilidad de adaptarse a cualquier situación, permitiendo que pudiera buscar soluciones a sus problemas de manera rápida. Esto será uno de los motivos por los que Nothrian se interesará en ella para educarla como una de sus guardias, e incluso realizará espionaje en algunos casos por orden de su amo.

La estatura total de Iluri será de un metro cincuenta y siete centímetros, y por su entrenamiento como guarda de su amo, desarrollará un cuerpo musculoso, algo que la diferenciaría de las demás mujeres. Pensamos en darle un aspecto más tribal, y por ello decidimos que el pelo podría ser un elemento clave. Con los mechones de delante largos y los de detrás cortos atados en un moño y con el uso de trenzas, que junto con los tatuajes faciales, le daba ese aspecto tribal que estábamos buscando.

⁶ Un gen recesivo es un gen que no es dominante, sino que sólo se manifiesta cuando un gen de ambos padres es el mismo (como en los dos genes para los ojos azules.)



fig. 28. Taro



fig. 29. Taro, tatuaje definitivo del personaje.



fig. 30. Taro, estudio cuerpo.

Iluri será una chica meticulosa y seria, algo que se verá reforzado gracias a su instrucción como guardia de Nothrian. También utilizará mucho la ironía, lo usará como medida para mantener a la gente alejada, pues no le gustará mucho socializarse y preferirá estar sola. Pero esto se deberá a un complejo de inferioridad e inseguridad que desarrollará durante su infancia como esclava y hará que sea introvertida y desconfiada. Una de sus mayores fobias es el oceano, pues en su cultura el fondo del mar es donde van todas las almas de la gente fallecida, y en sus aguas, habitan los siervos de la mismísima muerte.

Cuando dibujamos a Iluri, pensamos en ella como alguien inteligente y avisado, serio y con cierto mal carácter, por ello, creímos que su rostro tenía que dar esa sensación, y que debería de parecer un poco agresivo, por ello utilizamos formas angulosas, como en los pómulos y en la barbilla, y le pusimos los ojos afilados. Pero cuando dibujamos el cuerpo, pensamos que por su baja estatura, tendría que resultar ágil y rápida, e incluso algo flexible, así que nos vino en mente la forma del círculo, así que suavizamos las formas de Iluri, dándole algunas curvas, como en las caderas, pues queríamos que estuviera musculosa pero también que resultara femenina.

6.2 TARO

Taro, es el protagonista masculino, la contra parte de Iluri. Por una parte, tiene características similares a ella, pero su forma de afrontar la situaciones es totalmente contraria.

Taro es mestizo, lo que quiere decir que es mitad imperial, mitad salvaje, del nuevo continente. Su padre es un burgués enriquecido por el comercio entre el nuevo continente y el imperio. En uno de esos viajes tiene contacto con la madre de Taro, con quien tiene una relación, y es obligado a llevarse al niño que tienen juntos de vuelta a Harril Dorado. Pero Taro no es bien recibido, pues tanto su padre como su madrastra lo rechazan y al final es cuidado por uno de los criados. Esto crea en él un complejo de inferioridad, no se siente lo suficientemente bueno como para que su padre lo quiera, y por mucho que se esfuerce en conseguirlo, nunca obtiene respuesta de ello.

Pero los negocios familiares terminan estropeándose, y al final, la única esperanza del padre es recurrir a un noble para poder salir de esa crisis financiera. Gracias a esto entabla amistad con el hijo del noble, Rodac Dubahin. Pero estos negocios no resultan del todo bien, y al final se rompe el acuerdo y con ello, es obligado a olvidarse de Rodac. La ruptura de estos negocios lleva a su padre a huir de casa dejándolo solo junto con su madrastra. Lo último que recibe de este es un cuaderno de bitácoras donde se muestra todos los detalles del viaje de su padre cuando este conoció a su madre.



fig. 31. Taro, estudio ropajes.



fig. 32. Taro, estudio rostro.



fig. 33. Rodac, dibujo del cuerpo del personaje.

Con el tiempo, Taro es obligado a deambular por las calles, recibiendo el rechazo de la gente por ser medio salvaje. Pero un día, mientras busca de manera desesperada trabajo, se reencuentra con Rodac, y este le da trabajo como empleado en el puerto. Al principio la relación entre ambos es simplemente laboral, pero con el tiempo, se volverán a hacer amigos y Taro se convierte en la mano derecha de Rodac.

Taro al igual que Iluri, siente cierto resentimiento hacia el imperio, pues por ser medio salvaje, lo tratan con desprecio y asco. Pero a diferencia de ésta, que se encierra en sí misma y no deja entrar a nadie, Taro se mostrará alegre y social, dándole aspecto de chico despreocupado. Pero a pesar de mostrarse como una persona abierta, no le gusta hablar de sus problemas, los oculta con bromas y risas, pero en cambio, si quiere que los demás confíen en él y le hablen de lo que los atormenta. Por ello, cuando conoce a Iluri, se esfuerza para que esa chica callada y desconfiada termine confiando en él y le cuente sus problemas.

Taro hereda el tono de piel de su madre, un color mulato. Sus ojos son de color ámbar, pues la tribu de la que proviene esta inspirada en los lobos, y estos animales, por lo general, tienen los ojos de este color. Su cabello es castaño oscuro, revuelto y salvaje. También tiene un par de tatuajes, que ocultará mientras esté en tierra de el imperio, pues en esa época, los tatuajes eran relacionados con los marineros y la mala gente. Los tatuajes estarían sacados del libro de bitácora que le entrega su padre, donde habla de su madre y donde encontraría dibujos sobre su cultura.

Taro es hiperactivo, alegre, divertido y dinámico. Físicamente fuerte, con hombros anchos, logrado por su trabajo en el puerto cargando y descargando las mercancías de la familia de Rodac. Le gustará estar en compañía de sus amigos, pasando el tiempo en juegos de azar, bebiendo o peleando.

Cuando representamos gráficamente a Taro, utilizamos el triángulo invertido en su estructura, pues pensamos que sería lo más adecuado. Queríamos darle un aspecto salvaje, que pegara con la personalidad de Taro. Por ello, su cara tiene pómulos y mentón angulosos y su cuerpo tiene los hombros anchos y la estructura estrecha. Le dibujamos los ojos redondos y la nariz recta, para suavizar un poco su rostro, pues aunque sea alguien inquieto y activo, también es alguien alegre y amable, y pensamos que con esos rasgos conseguiríamos ese aspecto.

6.3 RODAC DUBAHIN

Rodac Dubahin es hijo de un noble muy importante. Su padre es parte de



fig. 34. Rodac, estudio del rostro



fig. 35. Rodac, estudio del vestuario del personaje



fig. 36. Synkavora, dibujo del personaje.

la corte y gran amigo del mismísimo Emperador. Un día, uno de los hijos el emperador, acude a su padre para que le ayude a organizar una exploración a una isla cercana del nuevo continente. Su padre se niega a realizar la expedición, pero Rodac, ve en esto, una oportunidad para sorprender a su padre y conseguir que empiece a tomarlo en cuenta. Pero su decisión no es bien vista por su progenitor.

La misión tiene que pasar desapercibida, pues en ese momento, ambos hijos del emperador disputan por el dominio de tierras y de la corona. La tripulación que tiene que llevar debe que ser pequeña y de confianza. Por ello incluye sin pensarlo a su amigo Taro. Pero luego se arrepiente de ello, pues éste muestra mucha emoción por el viaje, y algo dentro de él le dice que algo no va bien. Las sospechas de que su amigo trama algo se ven confirmadas cuando su amigo le pide que introduzca a un marinero más en su tripulación.

Rodac se muestra como una persona seria y sensata, que suele mostrar simpatía por las personas, y por ello es bien valorado con sus marineros. Aunque a veces le molesta la cercanía que estos pueden llegar a mostrar, pero esto será en gran medida culpa de Taro. Apesar de ser alguien amable, al criarse como noble, a veces tiene cierta actitud prepotente y con aire de superioridad, sobre todo si esta persona no es de su agrado, como pasa con Iluri.

Rodac es una persona envidiosa, algo que lleva dentro de sí y que intenta ocultarlo, pero siente una profunda envidia por sus hermanos mayores, que gozan del agrado de su padre, e incluso siente una pequeña envidia por Taro, por su despreocupada actitud y por poder ser él mismo sin importar quien mire. Y esto es por que Rodac se siente encerrado y obligado a cumplir con las expectativas de su padre, aunque en verdad, no está del todo interesado en la corte y en el negocio familiar.

Tiene un amor incondicional al mar y a su barco. Es allí donde se siente libre y en paz. Taro, medio en broma, medio en verdad, le sugiere varias veces el escaparse y emprender vida de pirata, pero aunque le encantaría la idea, Rodac sabe que son tonterías.

Dibujamos a Rodac como un personaje de gran complexión, alto y fuerte, usamos el cuadrado como figura referente para su cuerpo, para transmitir estabilidad, control y calma. Su mandíbula cuadrada y ojos serios de color caramelo. Su pelo será lacio y de color cenizo, y su piel blanca, aunque ligeramente bronceada por el sol. Tendrá una quemadura en el lado izquierdo de su cuerpo.



fig. 37. Synkavora, estudio del cuerpo del personaje

6.4 SYNKAVORA

Synkavora proviene de otro país, llamado República de Pexá. Este país se encuentra en una situación decadente, por lo que Synka y un amigo saldrán del país en busca de una vida mejor.

El país al principio fue rico en recursos naturales, como los minerales, pero sobre todo, en un metal precioso, que proporciona energía. Gracias a este metal, las Repúblicas disponen de avances tecnológicos que el resto de países no tienen a su alcance. Pero sobreexplotaron sus recursos y los agotaron por completo. El gobierno decide subvencionar expediciones en busca de más de este metal, pero todo será en vano. Al final, la gente se revoluciona contra el gobierno, pues utiliza mucho dinero en esas expediciones mientras el pueblo sufre. Por todo ello, las Repúblicas se encuentran en una devastadora guerra civil.

Synka es hija de dos burgueses, enriquecidos por los trabajos en la mina. Pero su padre muere cuando ella es muy pequeña y su madre, que hereda todo el dinero de su padre, se casa de nuevo con un noble que ha perdido su fortuna y únicamente conservaba sus títulos. Su nueva familia la desprecia y terminan enviándola a un colegio de doncellas, donde en principio enseñaban a las señoritas en base a la fe religiosa, la obediencia, virtud, disciplina y buenas costumbres, era como un especie de convento donde internaban a las jóvenes. Pero con la guerra civil, estos colegios se utilizan para la construcción de armas y balas para los ejércitos de las Repúblicas. Synka descubre en ese momento su don para la creación de objetos, pero esto le lleva a tener problemas en el instituto y con sus compañeras.

Al final, se ve obligada a salir del instituto cuando su madre enferma. Cuando ya estaba muy grave, la madre de Synkavora le da un par de joyas y dinero de su padre y la insta a salir de allí, pues al ser menor, no puede heredar el dinero de sus padres y su padrastro y sus hermanastros no tienen la intención de compartir.

Synka huye y es obligada a trabajar en la ciudad. En uno de esos trabajos se encuentra con personas peligrosas, pero la necesidad de dinero y comida le hicieron aceptar el trabajo. Pero su invento fracasa, y esta gente va a buscarla para que les devuelva su dinero, dinero que ya ha usado para comprar comida y utensilios. Así que se ve obligada a huir de la ciudad. En esta huida se encuentra con Arazvan, un muchacho que ve en ella la oportunidad de poder salir del país.



fig. 38. Synkavora, estudio del rostro



fig. 39. Synkavora, estudio vestuario del personaje.

Synka es una chica tranquila y dulce. Bondadosa y honesta. Esta interesada



fig. 40. Arazvan, dibujo del personaje

en la alquimia y las ciencias, y le encanta leer todo lo que caiga en sus manos. Es inteligente, pero a pesar de su competencia en el trabajo, cuando está fuera de su zona de confort, es una chica nerviosa, torpe, que mete la pata muy seguidamente. Socialmente Synkavora será torpe y tímida, algo que saca de sus casillas a Iluri, pero en situaciones de estrés sacará a relucir su valentía.

Es de estatura media, muy delgada. Su pelo es una maraña de rizos de color castaño, que lleva atado para que no le moleste. Synka tiene el rostro redondeado, con ojos grandes, que ayuda a enfatizar su personalidad cercana y tranquila. Tendrá en algunas regiones de su cuerpo cubierto de un tono de piel azul grisáceo, que es una característica de la gente de las repartidas.

6.5 ARAZVAN

Al igual que Synkavora, Arazvan proviene de las Repúblicas de Pexa. Pero él se ve arrastrado en medio de la guerra civil que sufre el país. Para la creación de Arazvan pensamos en la etnia gitana, y por ello creamos una situación parecida a la que sucedió en 1749 en España, cuando el marqués de la Ensenada, principal ministro de Fernando VI, elaboró un plan para exterminar a los gitanos. El plan del marqués para la exterminación de los gitanos, personas que él consideraba que pertenecían a una raza maligna, consistía en separarlos por género, para evitar la procreación entre ellos. Ante esto, Arazvan se ve separado de su madre, quedando con su padre y su hermano encerrados en un arsenal. Con la llegada de la guerra, los republicanos usarían a los gitanos como zapadores⁷.

Con siete años, Arazvan ve como su hermano mayor cae víctima de la guerra, quedando solo con su padre, un hombre al que la guerra ha enloquecido, y que cae ante la bebida para olvidar la pérdida, tanto de su mujer como de su hijo. Pero lo que cambia su vida, es el momento en que ve como la gente aparta la vista de un hombre, un voluntario que les ayuda dando comida y ayuda sanitaria a los gitanos, que agoniza en medio del campamento, sin prestarle ayuda, sin inmutarse.

Arazvan queda impactado al ver la reacción de la gente, se plantea muchas cuestiones sobre la moralidad y la sociedad. Enfadado con el mundo, decide marcharse del campamento a la primera ocasión. Cuando lo consigue, se marcha a la ciudad para emprender una nueva vida, siendo mejor persona. Pero pronto se da cuenta de que eso no funciona, y enfadado, empieza a robar y a engañar a la gente. Con el tiempo se convierte en un pícaro que se dedica estafar a los ricos con falsos remedios para el amor, la vejez y la



fig. 41. Arazvan, estudio del cuerpo



fig. 42. Arazvan, estudio del rostro del personaje

⁷ Zapador- Soldado encargado de cavar para abrir trincheras y para abrir camino en las marchas



fig. 43. Arazvan, estudio vestuario del personaje

calvicie.

Con el tiempo forma parte de una banda juvenil, Los Oráculos, que se dedican a estafar a la gente con falsa magia. Este grupo está unido a un grupo delictivo más grande, y al final Arazvan se ve inmerso en un grupo de mafiosos que controlan la ciudad. Este grupo le encarga la misión de robar para ellos un mineral muy preciado, pero como él sabe que lo usan para un mal fin, al final decide robarlo y quedárselo para utilizar el dinero que pueda recibir en salir del país. Esto lo mete en un grave problema, pues esta gente lo persigue para vengarse del engaño. Durante la huida, conoce a Synkavora que le sirve para poder escapar, y juntos se alían para salir de las repúblicas y poder llegar a tierras Imperiales.

Arazvan es un chico de estatura media, delgado pero fuerte. Como es natural en todos los habitantes de las Repúblicas de Pexá, tendrá las manchas de color en brazos, piernas, cuello y rostro. Lleva un parche en el ojo, pues nació con una malformación en una de sus pupilas llamada coloboma⁸, y oculta ese ojo con el parche. Tiene el pelo largo y lacio, de color rojo fuerte. Una cicatriz le atraviesa el ojo y otra la nariz, causadas por peleas callejeras. Presenta una marca de la banda de Los Oráculos en uno de los muslos.

Es pícaro, galán y granuja, le gusta fanfarronear y tiene buen ojo para las apuestas. No tiene problemas en bromear con cualquier persona, sin importarle quien es o de que clase social es. Se mete en muchos líos, aunque no lo quiera. Para la creación de Arazvan buscamos una estructura triangular invertida y a la vez más cuadrada. Por eso presentará facciones angulosas como los pómulos, pero luego su mentón y mandíbula serán más cuadrados. También presenta los hombros más anchos que la cintura para enfatizar esta forma, pero no será tan exagerado como en Taro.

6.6 VILLANO

El villano se presenta como una criatura medio hombre, medio bestia. La verdad es que se trata de un hombre, que esta poseído por un espíritu vengativo. Para el villano nos hemos inspirado en las logias de la masonería. La masonería surgió en Inglaterra a partir de los gremios de origen medieval, reunidos en logías. Cada uno de ellos tenía reglamentos, ritos y secretos de pertenencia propios. En torno a mil seiscientos cuarenta surgieron las



fig. 44. Arazvan, estudio vestuario del personaje

⁸ El coloboma provoca un agujero u otra malformación que afecta al Iris. La pupila puede tener una forma irregular. El coloboma por lo general es una enfermedad hereditaria que se presenta en el nacimiento. Puede afectar a la visión, haciendo que una persona tenga la visión borrosa o imagen fantasma



fig. 45. Villano, estudio cuerpo.

logías aceptadas o especulativas, donde empezó a surgir misticismo. Su integrantes eran funcionarios, nobles, clérigos y miembros de la burguesía.

La masonería era una confederación de individuos honestos, distinguidos en todos los estamentos sociales, que sólo buscaban distracción filosófica a través del intercambio de todo tipo de buenos sentimientos, obra literarias y artística.⁹

El hombre al que posee el espíritu, es un devoto por el conocimiento, hijo de un burgués, que se ve incapaz de resistirse a la atracción que le ofrecen las logias. Estas logias le prometerían obtener sabiduría y conocimientos mediante ritos y enseñanzas ocultas. Pero su ansia de conocimiento no fue saciada, resultando insuficiente. Pero cae entre sus manos un antiguo libro, plagado de criaturas fantásticas y de conocimientos nuevos para él. En el libro encuentra una extraña piedra de color negra, que al tocarla invocaría a un espíritu del antiguo mundo, que fue encarcelado en aquella roca.

El hombre le exigió al espíritu que le cuente todo lo que este supiera de el nuevo y el antiguo mundo, pero este espíritu, con forma de gallo con muchos ojos, le hizo hacer un pacto primero, él le cuenta todo lo que supiera, pero a cambio este hombre le ayudaría a salir de allí. El hombre no se lo piensa dos veces, y firma el pacto con sangre. El gallo, le cuenta todo lo que sabe del cosmo. También le cuenta su historia, como queda solo y vagando por el mundo, y las ansias de vengarse de aquel que le causa dichas desgracias. Al final, el gallo posee el cuerpo del hombre, y poco a poco empieza a doblar su mente.

Elegimos la figura del gallo como villano por que está vinculada con la muerte. Queríamos alejarnos de los tópicos que se suele representar el mal o la muerte como el gato, la lechuza, la serpiente o la cabra. Y al final elegimos el gallo por ser un animal bastante cercano y que de alguna manera no suele influir temor. Nos costó adecuar al personaje humano a una fusión con el gallo, pero al final obtuvimos un resultado que nos pareció bastante acertado para lo que estábamos buscando.

Para este personajes pensamos que podría desarrollar dos tipos de personalidades distintas, que será una contradicción en él mismo. Por una parte, sus pensamientos serán razonables, resultando una criatura sabia, tranquila y serena, de mente meticulosa, pero con un gran resentimiento y rabia, que le nublaran la mente. Y esto causa, que resulte agresivo y salvaje, con movimientos violentos y veloces.



fig. 46. Villano, boceto final

⁹ DE BOCHERET, bertin PEREZ, Farré. "La sabiduría de la ilustración. Masonería" National Geographic Historia



fig. 47. Lobo bocetos



fig. 48. Lobo, boceto definitivo

Este personaje está construido con la figura del triángulo invertido, al igual que Taro, pero mucho más pronunciado. Con nariz curvada para que recuerde al pico de las aves, y rasgos muy marcados como el mentón y los pómulos, que le darán un aspecto mucho más agresivo. Sus hombros serán muy exagerados y su cintura muy estrecha, esto se realizó para que resultará exagerado e inquietante que los demás personajes. Sus brazos y piernas los cubrimos de plumas y las manos y los pies las transformamos en garras, en las pantorrillas le colocamos dos grandes espolones, para darle un aspecto más peligroso y agresivo.

6.7 LOBO NEGRO

También se ha planteado la idea del lobo negro que se le presenta a Iluri. Este personaje será el catalizador de la historia, el que impulsará a Iluri a formar parte de la trama. Es una figura enigmática que solo se muestra en ciertos momentos. Se representará como una silueta negra, su pelaje se transformará en llamas negras, tan oscuras como las sombras y en su rostro, habrán muchos ojos, dándole aspecto de araña. Queríamos que resultara serio y agresivo. Al principio no mostrará ninguna expresión, será una figura impasible que solo conducirá a Iluri, pero a lo largo de la historia, este personaje irá mostrando su personalidad. Queríamos representar al lobo con formas angulosas, con el hocico más largo que lo normal y con grandes dientes que sobresalieran en la parte frontal de este.

Elegimos la figura del lobo por varias razones. Una de ellas fue para dar tributo al dios inuit llamado Amarok. Amarok es una antigua deidad que por una parte, es bondadosa como la madre que cuida a sus cachorros y por otra, es feroz como un animal hambriento en busca de caza. Representa el equilibrio, pues fue creado para cazar a los animales débiles y dejar a los animales fuertes. Amarok representa el honor, la caza, la sabiduría y ofrece protección a la tribu. Esta deidad se representa como un lobo gigante con pelaje oscuro y penetrantes ojos de color ámbar.

El lobo a sido una figura empleada en muchas culturas y mitologías, donde se aprecia la contradicción con la que se representa dicho animal. En la mayoría de los casos, se le vincula con la oscuridad, las tinieblas o la violencia, aunque en muchas culturas también se le representa como luz. En la mitología romana la loba Luperca¹⁰ es un símbolo de buena voluntad. En la India, la boca de este animal es la viva imagen de las tinieblas, mientras que en algunas civilizaciones hindúes también será considerado símbolo de

¹⁰ Es la loba que según la mitología romana amamantó a Rómulo y Remo, fundadores de Roma.



fig. 49. Mapa de la ciudad de Harril dorado.



fig. 50. Zona rica de la ciudad, calle donde viven nobles y burgueses enriquecidos.



fig. 51. Zona de la burguesía baja, casas junto a la muralla

valor y victoria heroica. En Japón es considerado una criatura con poderes sobrenaturales, pero generalmente es una criatura honesta y benevolente, que protege a la humanidad ante lo salvaje

Una figura ambigua, pues por una parte se le representa como un animal malvado y de sangre fría, pero en verdad son animales inteligentes y sociables. Son muy territoriales y tienen unos rasgos sociales muy marcados. El lobo tiene una fuerte vinculación con la familia, pero al mismo tiempo siguen siendo capaces de mantener su individualidad.

7. FONDOS

Como hemos mencionado anteriormente, el mundo donde transcurre la historia es un lugar ficticio, pero inspirado en una época real. Así pues como la historia es muy larga y viajan por varios continentes y ciudades, inspiradas en diferentes culturas, decidimos desarrollar el primer escenario, Harril Dorado. Esta ciudad fue creada desde cero, pero con varias premisas impuestas, como que debería ser una ciudad portuaria entre los siglos XVI-XVIII y que fuera una ciudad de contrastes.

Cuando buscamos información sobre estos temas, encontramos sobre todo grabados, pinturas y dibujos que podíamos utilizar para observar las construcciones de la época. También utilizamos como referente un grabado de París que se situaba entre esas épocas y para la construcción del plano de la ciudad nos basamos en la información que encontramos en un extracto de un texto llamado *"entre la ciudad ideal y la sociedad real"*. El extracto nos sirvió para sacar un par de pautas para la construcción del plano de la ciudad.

En el texto se describe la ciudad como comunidad que se construye para obtener algún buen fin. En la ciudad los hombres desarrollan su naturaleza, que se desarrollará en disposición de la localización de la ciudad, el clima e incluso el aire que sopla. Los ciudadanos adoptarán unas características físicas y mentales dependiendo de todo eso.

Si el clima es templado, los ciudadanos serán ingeniosos, intelectuales, inteligentes, animosos, audaces y robustos. Si el clima es fresco, serán osados, valientes y audaces. Y si por contra es cálido, serán sabios, ingeniosos, astutos. Así pues, decidimos colocar la ciudad en un clima templado, pues tanto Taro como Rodac encajaban con la personalidad que podrían desarrollar las personas en este tipo de ambiente.

Pero no solo el clima importaba, también el soplo del aire y la cercanía con el agua, las montañas y pastos. Para una buena ciudad, el aire tiene que



fig. 52. Zona de la periferia de la ciudad, puerto pobre.

soplar libre, sin estar envueltas de montañas. Debía de estar cerca del agua potable, pero no cerca de la orilla del mar, pues esto incita a extranjeros y comerciantes, para evitar los marineros que no son buenos vecinos, pues están habituados a hacer el mal. Además el mar desprende olores nocivos.

Así pues, se decide hacer todo lo contrario a lo que recomienda el texto. Pues queríamos crear una ciudad de contrastes. Y para la cultura de Iluri, el mar y el agua es símbolo de muerte, así que, si creáramos una ciudad rodeada de agua, esto para Iluri sería visto con malos ojos.

La ciudad está atravesada por un río que desemboca al mar, encerrada por un acantilado y una extensa llanura. También pensamos que como la gran cantidad de ciudades españolas, esta debería de estar rodeada de una muralla, que separara la ciudad en dos partes, la zona rica y la zona pobre. La zona dentro de la muralla, será la zona más rica de la ciudad, pero cuanto más cerca esté del mar, peor serán las calles. Y la zona del exterior de la muralla, sería la zona pobre.

Así pues, las zonas ricas se representarán como calles grandes, de lujosos edificios llenos de vida y color. Por lo general con colores cálidos. En cambio, cuanto más pobre sea el barrio, los colores se volverán fríos y terrosos, las calles estrechas y descuidadas, y los edificios viejos y mohosos.

Por ello, hemos dividido la ciudad en tres tipos de barrios, los barrios nobles, la zona burguesa, que será la zona de dentro de la muralla más cercana al mar, y los barrios pobres, que serán los puertos y la zona de extramuro.

9. MITOLOGÍA

La primera parte del estudio de la mitología ha sido realizada por el colaborador, Fernando Bielza, y el resto del estudio y desarrollo gráfico se ha resuelto en este trabajo. Los personajes de la mitología que se presentan a continuación van a actuar con los personajes que se han desarrollado anteriormente y van a tener influencia sobre la trama de la historias

Esta mitología está vinculada a nuestra protagonista, por ello creímos necesario que debería ser una mitología mucho más primitiva y salvaje. Queríamos alejarnos lo más posible de la cultura griega o romana, pues se presentan con un panteón mucho más ordenado y humanizado. Esto es algo que nosotros no queríamos, buscábamos representar nuestros dioses como criaturas, con rostros inquietantes. Para su representación, nos inspiramos en las máscaras que se usan para los ritos africanos y también en las máscaras que realizan los inuits.



fig. 53. Posters de la mitología



fig. 54. Posters de Papumoroky, señor del abismo



fig. 55. Poster de Ukinna, el principe lunar

Así pues, se eligieron una serie de dioses y espíritus que iban a tener gran influencia en la historia. Se realizó un listado con sus nombres y un breve texto sobre su función en el panteón, no había una descripción física del personaje. Así que tras leer la historia de cada uno se fue apuntando conceptos y anotando ideas que nos sirvieran. Queríamos crear algo atractivo y llamativo y por ello se planteó esta parte del proyecto como pósters para un futuro merchandising¹¹ realizados con la técnica de serigrafía¹². La paleta de color resulto muy reducida, pero al final se utilizó una base de papel azul, el color blanco, el negro, y una tinta de color transparente, para que al ponerlos sobre el blanco y el azul tuviéramos dos colores diferentes.

9.1 MAWAKI Y NERUMAWA- DIOSES PADRES

Dioses de la creación. Se describía como dos entidades, de la misma procedencia, por lo que se intuyó que podrían ser hermanos. Estas dos entidades se encontraban juntas, durmiendo plácidamente en el universo. Pero que cuando uno se despertó, atacó brutalmente al otro, causando graves heridas. Durante esta guerra, se creó la tierra, el fuego, la nieve, el aire, y los seres vivos (el agua ya existía). Cuando todo estuvo en equilibrio, se volvieron a dormir. Pero mientras en el viejo mundo reinó el caos, ambos volvieron a despertar y destruyeron ese mundo para crear otro nuevo. Estos dioses están actualmente dormidos. Se decidió representarlos como dos fetos siameses, que estuvieran abrazados, unidos por sus mascararas y su cordón umbilical y flotando en la nada.

9.2 ONIRASUMIMAQ- SIMIO ESTELAR

Este dios se representará como un simio, con muchas personalidades y que surcará los cielos enviando mensajes de paz a los habitantes del viejo mundo. Es un símbolo del equilibrio, pues en nuestra mitología el equilibrio entre hombre y dioses es muy importante. Se eligió el chimpancé para representar este personaje. Hubo problemas a la hora de representar sus muchas personalidades, pues no encontrábamos la mejor manera de realizarlo, y al final optamos por ponerle muchos rostros con una expresión cada uno de ellos. Pautamos que los dioses se representaran con mascararas, y que en vez de llevar coronas, tuvieran cornamenta que se interpretara con

¹¹ término anglosajón, se refiere a la parte de la que tiene como objetivo aumentar la rentabilidad mediante actividades que estimulan la compra en el punto de venta.

¹² Técnica de impresión que posibilita reproducir una imagen sobre diferentes tipos de material. La técnica se lleva a cabo con la transferencia de tinta mediante una malla que se encuentra tensada en un marco. En aquellas zonas donde no se debe estampar, un barniz bloquea el paso de tinta.

un símbolo de grandeza, pero este al ser más importante que el resto, le pusimos una corona de laurel.

9.3 UKINA- PRÍNCIPE LUNAR

Ukina es un personaje importante en la historia, un dios terrible que influirá tanto miedo a los dioses que estos se esconderán y no saldrán hasta que el reinado de Ukina termine. Se describía con un personaje con una gran sonrisa en el rostro. Con cuerpo humanizado y que la luna estuviera presente a su alrededor. Como era un ser malvado, se decidió quitarle parte del pecho, donde debería estar el corazón, dejando un gran boquete. A través de ese agujero se vería la luna, que iluminaría su figura desde detrás. Decidimos poner el personaje en una pose un poco agresiva, como echándose sobre la tierra, reclamándola como su propiedad. Sus manos tendrían dedos afilados y nunca se le representaría entero, pues la tierra ocultaría su cuerpo de cintura para abajo.



fig. 56. Dibujo de Onirasumimaq, el simio estelar

9.4 TAIMOWA- GRAN TRANSGRESOR

En la historia se representa como un ente que se encuentra en el espacio, muy lejos de la tierra, pero que aparecerá como un gran brazo que destruirá un huevo que iba a ser un gran dios. La destrucción del huevo se considerará un acto malvado, pero gracias a ello, los seres del viejo mundo que comen sus restos conseguirán un gran poder. Por ello se pensó que no sería un ser ni malvado ni bueno, y pero ello se le representó con dos caras, una tranquila y la otra con una sonrisa inquietante. Iría vestido como un monje.

9.5 KIMATA- VARÓN ASTUTO

Se describía como un señor inteligente, que llegaría a manipular a los dioses más importantes. De rostro serio y con pintas de guerrero. Se decidió poner tres rostros, para representar sus personalidades. Por un lado estaría el rostro serio que mostraría a todo el mundo, su sonrisa perversa para cuando manipulara a la gente, y su mirada enfadada para cuando sus planes no saliesen adecuadamente. Se le puso en una posición más dinámica, para que se viera su actitud de guerrero.



fig. 57. Boceto de Kimata, el varón astuto.

9.6 NORAWIK- NIÑO SABANDIJA

Este personajes se describe como un niño que ha sido arrancado del seno de su madre, la tierra. Este dios haría fértil la tierra donde se encontrara, y por ello fue robado de su lugar de origen para llevarlo a una tierra muerta y estéril. Así que lo representamos como un feto a mitad de desarrollo, pequeño, envuelto en una cascara, basada en un huevo y el ámbar. Pero al

estar vinculado con la tierra y la fertilización, hicimos que ese recubrimiento fuera como el fruto de una flor.

9.7 TATTU- PRINCESA SOLAR

Nacida del destripamiento del dios del fuego. Tattu se representa como una joven con cuerpo de nutria, rostro humanizado y de pelaje rojizo. Se le quiso representar de forma elegante, recordando un poco a la estética japonesa, pues su rostro y su pelo se baso en las geishas¹³.

9.8 TOPIUAQ- EL INGRATO

Nuestra mitología se separa en dos mundos, el de los vivos y el de los muertos. El mundo de los vivos, el más conocido, representará el caos, mientras que el de los muertos, apenas conocido, representará la calma y el orden. Los vivos no se atrevían a bajar a las profundidades del océano a ver el mundo de los muertos, pero topiuq se atrevió. Se le describe como un ser un poco infantil, descuidado e ignorante, que para mostrar valor y para que se le tomara en cuenta, se atreve a bajar y dar muerte al señor del abismo, la muerte. Pero terminaría siendo violado por el señor del abismo y de esto nacería Ukina, el príncipe lunar. Se le representa como un ser muy humanizado, con tatuajes tribales y una máscara simplona.

9.9 PAPUMOROKU- SEÑOR DEL ABISMO

Señor del abismo, situado en lo mas profundo del oceano, es el representante máximo de este mundo en calma y pacífico. Se le describe como un señor sentado en un trono de piedra y que ha perdurado inmóvil por mucho tiempo. Por ello, se le representa como un hombre anciano y flaco, con largas barbas y envuelto con una vieja túnica negra. El musgo ha empezado a cubrir su cuerpo. Para diferenciarlo de los vivos, se le ha puesto tres ojos y una reluciente corona.

9.10 INARULAK- LOBO DE LAS SOMBRAS

Dios que alaba la tribu de Iluri. Pero en verdad pertenece al mundo de los espíritus. Los dioses no pueden morir, al menos que sean asesinados por otro dios. Cuando un dios muere, su alma se fragmenta en pedazos que caen al abismo. Pero en algunas ocasiones, algunos fragmentos del alma del dios se salvan y se transforman en espíritus. Los espíritus serán sometidos a la voluntad de los dioses, pero Inarulak se revelará contra los dioses. Se



fig. 58. Boceto de Norawik, el niño sabandija

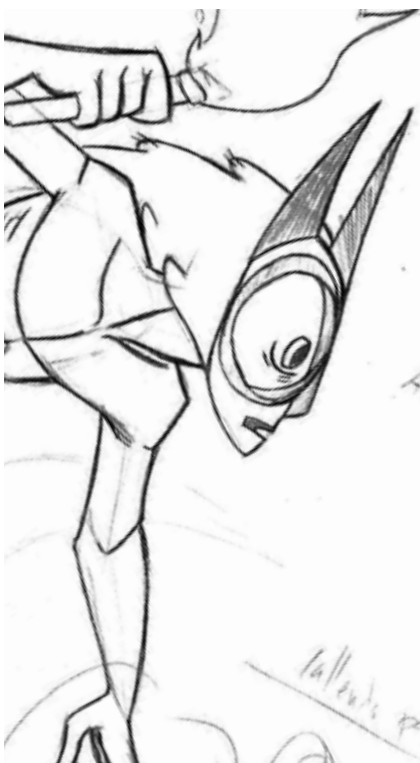


fig. 59. Detalle del dibujo de Topiuq, el ingrato

13 Geisha, artista tradicional japonesa, cuyas labores constituyen, tras un aprendizaje, en entretener en fiestas, reuniones o banquetes tanto exclusivamente masculinos como mixtos.



fig. 60. Detalle de Inarulak, el lobo de las sombras



fig. 61. Detalle de Yauqtuk, el zorro de magma

le representa como un lobo con muchos ojos, de pelaje blanco y negro. Las zonas de color negro, se convierten en llamas oscuras.

9.11 YAYUQTUK- ZORRO DE MAGMA

Este espíritu es hermano de inarulak, otro fragmento que sobrevivió al abismo. A diferencia de Inarulak, Yauqtuk rechazaría el oponerse a los dioses, y al final sería engañado por el maestro de este y enviado a las profundidades del abismo. Se le representa como un astuto zorro, con seis ojos en el rostro y cubierto de lava.

9.12 KIFUDDIMAKA

Kifuddimaka será el maestro de Inarulak, ambos se revelarán contra los dioses, pero este se enfadará con Yauqtuk al no querer ayudar en su causa, por lo que lo enviará al abismo. Luego de la rebelión, Kifuddimaka se refugiará en las islas blancas, y ayudará a la gente de Hielo para sobrevivir a esta era de cambio. Se le venerará como un dios sabio y bondadoso. Un día, Inarulak, corrompido por el odio, llegará a las Islas blancas y causará un genocidio, matando a los hombres de Hielo y echando a Kifuddimaka de esas tierras. Gracias a ello los nevitbas vuelven a sus tierras y lo tratarán como un dios. Kifuddimaka será encarcelado, al igual que Inarulak, en cárceles en forma de piedras, y esperará paciente el día para poder salir y vengarse de Inarulak. Se le describe como un gallo con diez ojos en la cara y otros tantos ocultos en la parte interna de sus alas y dos largos espolones, su cuerpo termina elevándose con una densa bruma.

10. PRIMERAS PARTE

La historia se estuvo planteando durante mucho tiempo, intentando tener una base sólida y una estructura coherente en cuanto a los ecos y las acciones que iban a ir surgiendo durante la trama. Se puso mucho hincapié en la búsqueda de referentes históricos para conseguir una historia creíble. Reescribimos la historia muchas veces, y cuando ya tuvimos clara toda la secuencia y las acciones que iban a suceder y cómo iban a suceder, se decidió empezar a escribir un esquema de la historia. Ya, con todo claro, empezamos a redactar, junto con la colaboración de Fernando Bielza, el guion literario de la primera parte de la historia. Como se ha comentado anteriormente, la historia resultaba demasiado larga para realizarla entera, por lo que se dividió en números. Por ello, solamente se ha desarrollado el primer capítulo.

Con el guion redactado decidimos ponernos a dibujar. Pensamos que deberíamos realizar las primeras páginas de lo que sería el cómic. La

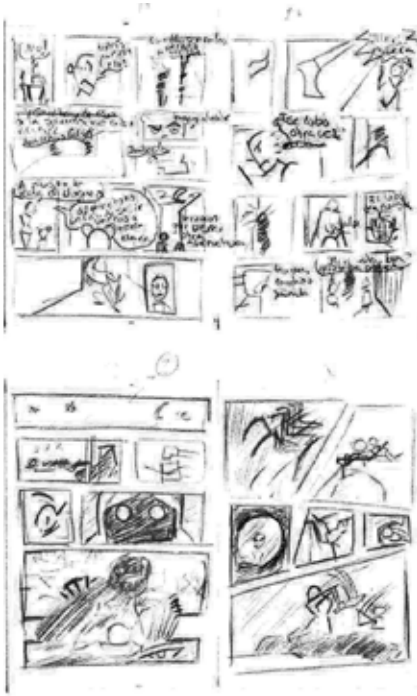


fig. 62. Detalle del Storyboard.

introducción al cómic, y por ello estudiamos el guión para ver como sería mejor representar las escenas. Pero esta parte nos resultó mucho más difícil de lo esperado, por lo que tras consultar a varias personas entendidas en la materia, decidimos no solo diseñar el storyboard de las páginas que queríamos desarrollar, sino también el de todo el primer número. Realizamos un storyboard muy esquemático y simplificado, que utilizaríamos para ver como se iba a narrar la escena, cuantos bocadillos se iba poner en la viñeta, que elementos iban a tener que aparecer en dicha viñeta y que composición iba a aparecer tanto en la página como en las dobles páginas. Gracias a esto pudimos darnos cuenta de lo que funcionaba y lo que no en la narración de nuestra historia. Nos dimos cuenta de qué recursos utilizábamos mucho y la manera de poder solucionarlo y cambiarlos para hacer la lectura del cómic mucho más amena y clara.

Cuando esta parte estuvo comentada y tomamos apuntes de los errores, decidimos realizar ya en tamaño real una primera idea de como sería el inicio de la historia. Se desarrolló las siete primeras páginas. Algo que tuvimos muy presente en todo momento fue la compasión de las páginas. Inicialmente se partió con una división horizontal de tres por en cada hoja, esto nos sirvió de esquema para que todas las hojas tuvieran el mismo estilo. Pero luego, con cada una, nos tomamos la libertad de romper esta división y jugar con ella, en alguna añadiendo más, en otras quitando.

Cada viñeta se dibujó por separado bastantes veces, jugando en que ángulo se iba a ver la escena y en que forma estarían colocado los personajes, que pose tendrían y como irían colocados los bocadillos. Para el texto de los bocadillos, cogimos varios cómic de nuestras estanterías y analizamos que tipo de letra usan nuestros autores favoritos. En general, eran letras de palo, pero no tan mecánica, sino con un gesto más manual, por lo que decidimos utilizar una tipo de letra llamado MV Boli regular. Esta nos pareció la elección más sensata, además utilizamos durante todo el texto en mayúscula para facilitar la lectura.

También se analizó varios recursos gráficos que extrajimos tanto de leer cómics como de buscar información. Uno de ellos, que nos resultó muy útil, fue la partición de una escena en varios fragmentos, de mayor a menor, esto nos permitía alargar la lectura de la escena y dar la sensación que ha pasado bastante tiempo desde que empiezas a leer el primer fragmento hasta que los termines o usar el contorno de la página y el gutter, el espacio que hay entre las viñetas, de color negro para dar a entender que se trata de un recuerdo o acción pasada y diferenciarla de la lectura actual.

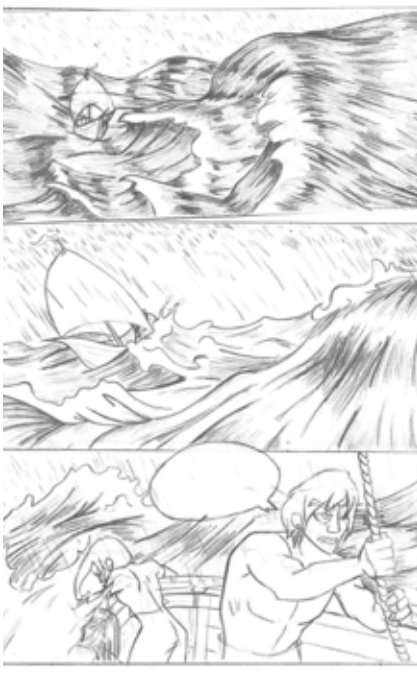


fig. 63. Página definitiva del cómic

11. CONCLUSIONES

Se empleó mucho tiempo en buscar información y esto implicó menos tiempo para dibujar. Pero desde un principio tuvimos claro que esta parte de documentación nos ayudaría a asentar las bases de la ambientación y de la psicología de los personajes. Esto nos ha permitido darle más profundidad y credibilidad a la historia. Por lo tanto, aunque hemos empleado mucho tiempo en esta parte del proceso, pensamos que ha sido necesario y muy importante.

Por otra parte, se ha querido abarcar muchos elementos de la historia. Esto ha supuesto, que no se han profundizado tanto como se quería en algunos apartados del trabajo. Aunque, nuestra intención desde un principio era realizar los elementos necesarios para poder seguir desarrollando este proyecto en un futuro. Por lo tanto, pensamos que hemos conseguido una buena base para poder seguir trabajando en este cómic en un futuro y poder conseguir finalizarlo con éxito.

Creemos que fue una buena opción el haber desarrollado el storyboard de la primera parte, aunque fuera de manera tan esquemática. Esto nos ayudó a ver que opinaba la gente, poder analizar nuestra manera de contar la historia y ver si funcionaba. Además tuvimos la oportunidad de darnos cuenta de los elementos que repetíamos mucho y que alternativas tomar para hacer más amena la lectura. Los recursos gráficos extraídos a partir del análisis de leer los cómics de nuestros artistas favoritos nos ayudaron a darle un toque más maduro a la realización de las páginas del cómic.

Se ha tenido muy en cuenta durante todo el trabajo la búsqueda de un estilo común para todo los elementos que se han desarrollado, algo que creemos que hemos conseguido pero que hay que seguir trabajando en ello. Hemos obtenido buenos resultados en los personajes, pues hemos conseguido que sean complejos y creíbles. Con el desarrollo de la mitología estamos contentos. Creemos que si le hemos dado el toque tribal y oscuro que queríamos, gracias al uso de mascarar en vez de rostros.

Los fondos nos costó mucho realizarlos, pues es un área que nos solemos realizar, pero que para la realización de un cómic es muy importante. Aunque nuestra ciudad si que refleja la sociedad de la época, que es lo que se quería, pensamos que es un campo que debemos seguir trabajando para poder tener mejores resultados.

En general, estamos contentos con el proyecto, creemos que hay que seguir trabajando mucho. Pero tras ver los resultados, tenemos muchas ganas de seguir con él y poder llevarlo a cabo en un par de años.

12. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y ARTÍCULOS

MARTINES, Enrique, GIMENEZ, Enrique, ARMILLAS José Antonio. *Introducción a la historia moderna*. España-Madrid. Ediciones Istmo, 2000.

GASCA, Luis, Gubern Román. *El discurso del cómic*. Catedra, signo e imagen, 1988.

BONACHÍA HERNANDO, Juan Antonio. Entre la “ciudad ideal” y la “sociedad real” consideraciones sobre Rodrigo Sanchez de Arévalo y la “suma de la política”. *Studia Historica. Historia medieval*. ISSN 0213-2060. N.º 28, 2010, págs.23-54

RODRIGO, J. María. CAMPOS, J. Manuel. DE LA O VIDAL, Nuria. El urbanismo de la Niebla desde la protohistoria hasta el mundo moderno. *Huelva en su historia*. ISSN-e 1136-6877. N.º 9, 2002. págs. 35-54

GASCÓN UCEDA, M.ª Isabel. Divertirse en la edad moderna. Necesidad social, placer individual y peligro moral. *Cuadernos de Historia Moderna*, Anejo, 2009. Págs. 175- 198.

Dr. Miguel Á. Rosal. Las marcas de los esclavos en el Buenos Aires colonial. *ESTUDIOS HISTORICOS CDHRPyB- Año V - Julio 2013 - N° 10* ISSN: 1688 5317

BESSES, Luis. *Diccionario de Argot Español*. Sucesores de Manuel Soler, Editores. Barcelona. Consejo de ciento, 416

QUERALT DEL HIERRO, María Pilar. “La pasión por la moda en la era de María Antonieta”. *National geographic, Historia*, n.º 112 2013 ISSN 1696-7755. pág. 20

Gómez, José Luis. “El plan de “extinción” de los gitanos.” *National Geographic Historia*. N.º 147. Marzo, 2016. ISSN 1696-7755. pág. 16-20

PEREZ, Farré. “La sabiduría de la ilustración. Masonería” *National Geographic Historia*. N.º141. Septiembre 2015. ISSN 1696-7755. pág. 80-92

BAILÓN, Frances. “Los Inuits el pueblo que vivía en el hielo”. *National Geographic Historia*. Octubre 2015. N.º 142. ISSN 1696-7755 pág. 16-19

HERNÁNDEZ, Isabel. “ Fausto y el diablo.” *National Geographic Historia*. N.º124. pá. LÓPEZ, Vladimir. “Los apaches de Paris: bandidos de la periferia.” *National Geographic Historia*. N.º148. Pág. Abril 2016. ISSN 1696-775. pág 8-11

WEB'S

Museo del Traje, departamento de difusión. *Casaca Masculía Rococó* [En línea] [Consulta: 10/02/216] <http://museodeltraje.mcu.es/po>

pups/07-2004%20pieza.pdf

Museo del traje, Madrid. *Guía del Museo del Traje CIPE*. [En línea] [Consulta: 10/02/2016] http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/principal/novedades/museos/2011/proxima-convocatoria-publica-para-la-cobertura-del-puesto-de-directora-del-museo-del-greco/mtrajeconverdir/Guia_Museo_Traje.pdf

Biblioteca Nacional de España, ministerio de educación, cultura y deporte. *Los inuits*. [En línea] [Consulta: 12-05-16] http://www.bne.es/web-docs/Prensa/Noticias/2013/1004_LosInuit.pdf

Morgado, Arturo Jesús. El mercado de esclavos en la Cádiz de la Edad Moderna (1650-1750). *Tiempos modernos: Revista Electrónica de Historia Moderna*. ISSN-e 1699-7778. Vol. 6 N.º 18, 2009 El mercado de esclavos en el Cádiz de la Edad Moderna (1650-1750) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3041548>

Elmundo, *Lovecraft, aquel mal escritor que fue un genio*. [en línea] [Consulta: 15/07/16] <http://www.elmundo.es/cultura/2013/11/01/52727faf684341401b8b458c.html>

rtve. *Enrique Fernández nos deleita con Aurore un cómic lleno de fantasía* [En línea][Consulta: 12/04/16]<http://www.rtve.es/noticias/20130322/enrique-fernandez-aurore/622600.shtml>

Spacemanproject. *Descubriendo Nina, la nueva obra de Enrique fernández*. [En línea][Consulta: 12/04/16] <https://www.spacemanproject.com/en/blog/descubriendo-nima-la-nueva-obra-de-enrique-fernandez/6>

Zonanegativa. “Entrevista a Enrique Fernández hablando de Nina.” [En Línea][Consulta: 12/04/16] <http://www.zonanegativa.com/entrevista-a-enrique-fernandez-hablando-de-nima/>

Unperiodista en el bolsillo. *Enrique Fernández y “Aurore”*: “en este álbum quería que todo tuviera un aspecto mucho más primitivo, más fresco y directo.” [En línea][Consulta: 12/04/16] <http://www.unperiodistaenelbolsillo.com/enrique-fernandez-y-aurore-en-este-album-queria-que-todo-tuviera-un-aspecto-mucho-mas-primitivo-mas-fresco-y-directo/>

Eldiario. *La paradoja del Studio Ghibli: las heroínas que entran por las animadoras que salen*. [En línea][Consulta: 20/07/16] http://www.eldiario.es/cultura/cine/paradoja-studio-Ghibli-heroinas-animadoras-mujeres_0_524597766.html

Butacaancha. *El amor en tiempos de Hayao Miyazaki*. [En línea] [Consulta: 21/07/16] <http://butacaancha.com/ficunam-el-amor-en-tiempos-de-hayao-miyazaki/>

Rtve. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki, un libro sobre el genial animador japonés* [En línea] [Consulta:21/07/16] <http://www.rtve.es/noticias/20121227/mundo-invisible-hayao-miyazaki-libro-sobre-genial-animador-japones/591241.shtml>

La camilla, Universidad de los andes. *Los oscuros Mundos de HP Lovecraft*. [En línea] [Consulta: 10/08/16] <http://www.lacamilla.com.ve/index.php/11-entretenimiento/que-leer/31-los-oscuros-mundos-de-hp-lovecraft>

Zona Negativa, *Zona negativa entrevista a Mike Mignola*. [En línea] [Consulta 20/07/16] [ww.zonanegativa.com/zona-negativa-entrevista-a-mike-mignola/](http://www.zonanegativa.com/zona-negativa-entrevista-a-mike-mignola/)

ELPAÍS, *El autentico padre de Hellboy*. [En línea][Consulta: 20/07/16] http://elpais.com/diario/2008/09/04/cultura/1220479201_850215.html

Jotdown Lovecraft: el mal no existe [En línea][Consulta: 20/07/16] <http://www.jotdown.es/2016/03/lovecraft-mal-no-existe/>

CÓMICS

Fernández, Enrique, *Brigada*, Ame Ediciones, 2013

Fernández, Enrique, *Aurore*, Norma Editorial, 2012

Bocquet, Oliver, *La cólera de Phantomas*, Dibbulks, 2015

Moore, Alan, *Watchmen*, DC comics, ecc, España 2013

FILMOGRAFÍA

MIYAZAKI, Hayao (dir.) *El viaje de Chihiro*. Japón. Studio Ghibli. 2001

MIYAZAKI, Hayao (dir.) *El castillo ambulante*. Japón. Studio Ghibli. 2004

MIYAZAKI, Hayao (dir.) *Mi vecino Totoro*. Japón. Studio Ghibli.

GARCIA A., MALDONADO V., VILARDELL T. (dir) *Nocturna, una aventura mágica*. España. Filmax International. 2007

POZO J. (dir) *El Cid la leyenda*. España. Filmax Animation. 2003

13. INDICE DE IMAGENES

fig. 1. Retrato del duque de San Carlos, 1815. Oleo sobre lienzo, Museo de Zaragoza	10
fig. 2 . Mariana de Neoburgo, la última Habsburgo, atribuido a Claudio Coello, Madrid.	11
fig. 3. Marcas de hierro con las iniciales del propietario. Del comercio de esclavos en el Atlántico y su vida en las Américas.	12
fig. 4. EE.UU esclavo marcado en el cuello. Reproducción por Fabrice Monteiro.	12
fig. 5 . Grabadp de esclava irlandesa siendo atizada en el sótano.	12
fig. 6. Traje de hombre para la corte del siglo XIII. Paris	13
fig. 7. Vestimenta 1790, The Kyoto Costume Institute, foto por	13
fig. 8. Familia inuit de Noatak, Alaska, 1929. Edward S. Cutis	14
fig. 9. Tatuajes Inuits del centro de Canadá, siglo XIX.	14
fig. 10. Tatuajes Inuits, tienen tatuajes en sus manos y la cara Toru Kogure	14
fig. 11. Enrique Fernández, escena cómic de Brigada	15
fig. 12. Enrique Fernández, portada del primer tomo de brigada	15
fig. 13. Enrique Fernández, una de las primeras páginas del cómic de Mina.	16
fig. 14. Studio Ghibli, dibujo de Totoro en la cabecera del estudio en sus películas.	16
fig. 15. Retrato del dibujante y director Hayao Miyazaki.	17
fig. 16. Studio Ghibli. Dibujo arriba, frame de la película El castill ambulante de Howl. Dibujo de abajo, frame de la película de La princesa Mononoke	17
fig. 17. Retrato de H. P. Lovecraft	18
fig. 18. Daniel Govar, página del Necreomicon, basado en los relatos de H. P. Lovecraft	18
fig. 19. Mike mignola, Buffy cazavampiros, portada de Historias de vampiros	19
fig. 20. Julie Rocheleau. Viñeta del cómic de La cólera de Fantasmas	19
fig. 21. Rotulo del cómic	20
fig. 22..Iluri Gaelle, boceto del cuerpo del personaje.	22
fig. 23 Iluri Gaelle, estudio cabeza.	23
fig. 24 Iluri Gaelle, estudio cuerpo	23
fig. 25. Iluri Gaelle, estudio de las carimbas. Diseño del simbolo de El Imperio y la flor de lis, simbolo de su amo Nothrian	23
fig. 26. Iluri detalle vestimenta	24
fig. 27. Iluri, estudio vestiment	24
fig. 28. Taro, boceto del cuerpo del personaje	25
fig. 29. Taro, tatuaje definitivo del personaje.	25
fig. 30. Taro, estudio cuerpo.	25
fig. 31. Taro, estudio ropajes.	26
fig. 32. Taro, estudio rostro.	26
fig. 33. Rodac, dibujo del cuerpo del personaje.	26
fig. 34. Rodac, estudio del rostro	27

fig. 35. Rodac, estudio del vestuario del personaje	27
fig. 36. Synkavora, dibujo del personaje.	27
fig. 37. Synkavora, estudio del cuerpo del personaje	28
fig. 38. Synkavora, estudio del rostro	28
fig. 39. Synkavora, estudio vestuario del personaje	28
fig. 40. Arazvan, dibujo del personaje	29
fig. 41. Arazvan, estudio del cuerpo	29
fig. 42. Arazvan, estudio del rostro del personaje	29
fig. 43. Arazvan, estudio vestuario del personaje	30
fig. 44. Arazvan, estudio vestuario del personaje	30
fig. 45. Villano, estudio cuerpo	31
fig. 46. Villano, boceto final	31
fig. 47. Lobo bocetos	32
fig. 48. Lobo, boceto definitivo	32
fig. 49. Mapa de la ciudad de Harril dorado	33
fig. 50. Zona rica de la ciudad, calle donde viven nobles y burgueses renriquecidos	33
fig. 51. Zona de la burguesía baja, casas junto a la muralla	33
fig. 52. Zona de la periferia de la ciudad, puerto pobre	34
fig. 53. Posters de la mitología	34
fig. 54. Poster Popumoroku, señor del abismo	35
fig. 55. Poster de Ukina, el príncipe lunar	35
fig. 56. Dibujo de Onirasumimaq, el simio estelar	36
fig. 57. Boceto de Kimata, el varón astuto	36
fig. 58. Boceto de Norawik, el niño sabandija	37
fig. 59. Detalle del dibujo de Topiuq, el ingrato.	37
fig. 60. Detalle de Inarulak, el lobo de las sombras	38
fig. 61. Detalle de Yayuqtuk, el zorro de magma	38
fig. 62. Detalle del Storyboard.	39
fig. 63. Página definitiva del cómic	39