

TFG

GUARDIANES DE LA NATURALEZA. PROYECTO DE CÓMIC ONE-SHOT.

**Presentado por Juan Fernando Hurtado Montaña
Tutor: Carlos Plasencia Climent**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

[ES] Este proyecto consiste en una propuesta que establece las bases de un cómic *One-Shot*, que será realizado en el futuro, y cuyo tema principal es la protección y respeto de la naturaleza; los personajes de la historia son miembros de tribus amerindias (5 en total, representadas cada una por un animal) y la fauna autóctona, está ambientado en un entorno natural y primitivo de índole semi-fantástico. Los protagonistas de la trama son 5 individuos que representan a sus respectivos pueblos, estos deberán superar un difícil desafío para convertirse en guardianes del bosque, adquiriendo de este modo las habilidades y aspectos morfológicos de los animales que definen su etnia.

Para crear este cómic, se realiza una investigación sobre obras previas de temática similar, para estudiar de qué forma han sido resueltas (composición, estilística, etc.) y con qué nivel de éxito, además, se recopilan imágenes de referencia (fotografías, obras de otros artistas) a partir de las cuales se realizarán estudios de personajes y entornos mediante el uso de la tableta gráfica, empleando una paleta de colores y un dibujo que permite una clara diferenciación entre los distintos componentes de las imágenes, creando así una jerarquía que facilite al lector una rápida comprensión de las escenas.

Asimismo se recoge información de libros de anatomía humana y de otros animales, como también de expresión corporal y facial, para entender su funcionamiento y formas básicas y poder crear personajes creíbles. Este cómic va dirigido principalmente a un público adolescente pero puede ser disfrutado por toda la familia.

PALABRAS CLAVE

Naturaleza, cómic, indígenas, ecologismo, diseño de personajes, híbridos, animales,

SUMMARY

[EN] This project consists of a proposal that establishes the bases of a One-shot comic, that will be realized in the future, whose main theme is the protection and respect of nature; the characters of the story are members of Amerindian tribes (5 in total, each represented by an animal) and the native fauna, the story is set in a semi-fantastic, natural and primitive environment. The protagonists of the plot are 5 individuals who each represent their people, and who must overcome a difficult challenge to become guardians of the forest, thus acquiring the skills and morphological aspects of animals that define their ethnicity.

In order to create this comic, an investigation of previous works of similar topics is carried out, in order to study how they have been solved (composition, style, etc.) and with what level of success; in addition, reference images are collected (photographs, works of other artists) from which studies of characters and environments will be made through the use of the graphic tablet, in which the color palette and drawing style are chosen to allow a clear differentiation between the different components of the images, thus creating a hierarchy that facilitates to the reader a quick understanding of the scenes.

Likewise, information is collected from human and other animal anatomy books, as well as from body and facial expression, to understand their functioning and basic forms with the purpose to create credible characters. This comic is mainly aimed to a teen audience but can be enjoyed by the whole family.

KEYWORDS

Nature, comic book, indigenous people, environmentalism, concept art, hybridization physiognomy, animals.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a toda mi familia por el apoyo que me han brindado siempre durante todos estos años, y especialmente quisiera dar las gracias a mi madre, ya que es la persona clave en mi vida y de no ser por ella y como se ha desvivido por mis hermanos y por mi durante toda la vida (y aún hoy día lo sigue haciendo) a pesar de las muchas dificultades que ha vivido, dudo muchísimo que ahora mismo yo estuviese donde estoy, hubiese podido lograr todo lo que he conseguido hasta la fecha, y ni siquiera sería la persona que soy hoy en día. Por todo ello no puedo expresar la gratitud tan grande que tengo hacia ellos, y solo me resta decir, gracias por ser parte de este camino arduo pero gratificante llamado vida.

En segundo lugar, agradecer al movimiento del veganismo y a todas aquellas personas que ayudan mediante este a defender los derechos de aquellos que no tienen voz, es decir, los animales no humanos, y que no solo ayudan con ello a extender el respeto hacia los demás seres sintientes, sino también hacia nuestro planeta. Esto es esencial en nuestro tiempo, ya que estamos acabando con nuestro medio ambiente y ello conllevará de forma inexorable a nuestra autodestrucción, y es por esto que surgió la idea de crear este proyecto para llegar a los adolescentes en primer lugar debido al formato de comic, aunque en esencia está dirigido a todo público, y hacerlo con el fin de despertar el interés por parte estos hacia la preocupación por los temas citados anteriormente y con ello llevar a una concienciación en materia de derechos animales y protección medioambiental.

También agradecer a mis compañeros y especialmente a mis amigos, esas personas que con el tiempo decidimos que forman también parte de nuestra familia, y que tanto me han aportado tanto en la vida cotidiana como en el aspecto profesional, ya que varios de ellos son artistas con un gran talento y me han servido de aliciente a seguir mejorando día a día debido a la sana competitividad que entre nosotros existe.

Por último pero no menos importante me gustaría agradecer a mis profesores que tanto me han enseñado a entender y amar el mundo del arte a través de las múltiples manifestaciones de este como puedan ser Javier Claramunt, David Heras, Alberto Sanz o María Lorenzo. Y por supuesto dar las gracias a Carlos Plasencia Climent por darme la oportunidad de dirigir mi TFG y aportarme información de gran valor para el desarrollo del mismo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
2.1. OBJETIVOS	8
2.2. METODOLOGÍA	9
2.3. MAPA CONCEPTUAL	12
3. CUERPO DE LA MEMORIA	13
3.1. TEMÁTICAS, FINALIDAD Y PÚBLICO	13
3.2. FORMATO EXPRESIVO	14
3.3. REFERENTES	15
3.3.1. CULTURAS	15
3.3.2. AUTORES CLÁSICOS	18
3.3.2.1. Dibujo	18
3.3.2.2. Pintura	19
3.3.3. AUTORES CÓMIC-ANIMACIÓN	20
3.3.3.1. Hayao Miyazaki	20
3.3.3.2. Dan Piraro	21
3.3.3.3. Glen Keane	22
3.3.3.4. Greg Capullo y Marc Silvestri	23
3.3.3.5. Juanjo Guarnido y Aaron Blaise	24
3.3.4. OBRAS	25
3.3.4.1. ANIMAL MAN Y CAPITÁN PLANETA Y LOS PLANETARIOS	25
3.3.5. LIBROS CONSULTADOS	25
3.4. GUIÓN	26
3.4.1. SINÓPSIS	27
3.4.2. STORYBOARD	27
3.4.3. PERSONAJES	27
3.5. TÉCNICA DE REALIZACIÓN	28
3.5.1. ESTUDIOS PREPARATORIOS	28
3.5.2. ACABADO FINAL	29
4. CONCLUSIONES	30
5. FUENTES	31
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	35
7. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto desarrollado y explicado de forma detallada en este documento, relata la historia de realidad fantástica de los *Guardianes de la Naturaleza*, acontecida en un lugar ficticio y en un tiempo indeterminado, pero que sí podríamos afirmar que transcurre en algún punto de la América meridional y en una época antigua, donde el mundo mágico es una parte más de la realidad.

El hecho de que sea una historia tan compleja que se ha tenido que reducir a su mínima extensión es lo que me ha llevado a decantarme por formato gráfico de expresión de un cómic de estilo one-shot¹, que no cuenta la historia completa que en un principio pensé que sería lo ideal, pero que establece los puntos clave de la misma y es por eso que creo rotundamente que ha sido la mejor opción y la más inteligente, ya que esta obra servirá como gancho para despertar el interés por parte del público hacia la trama planteada, permitiendo que así si se consiguiese el suficiente éxito de cara al espectador, pueda salir de este cómic piloto una continuación en forma de publicaciones regulares de números del mismo, pasando a crear así algo un poco más serio y con identidad en el que poder profundizar más en los conceptos que en el guión original se planteaban, pero que en este proyecto solo aparecen de forma breve pero precisa debido al formato que se trabaja.

El objetivo con el que se ha hecho esta obra ha sido principalmente el de la búsqueda de la originalidad, tanto en el desarrollo de la estética como en materia de guión y temáticas a tratar a través de ambos, este último punto es crucial para este trabajo, dado que a partir de la intención de plantear ciertos interrogantes a la gente es cómo surgió la idea de crear una propuesta de índole artística que pudiese dirigirse al espectador de cualquier rango de edad, y en el cual se tratase de forma breve y clara todos los pensamientos descritos en el guión de la historia a través de un medio vistoso, de fácil lectura e interpretación visual (texto e imágenes) y que además fuese accesible a personas de todos los ámbitos pues el propósito del mismo en un futuro próximo, es el de poder sacarlo a la venta y alcanzar la máxima repercusión posible.

1. *One-shot* es el término con el que se denominan a los cómics o mangas que solo constan de un número o capítulo, caracterizados porque la historia se cuenta totalmente en el mismo, aunque también se ha usado mucho para establecer el episodio o capítulo piloto de series como *Naruto*, *Death Note* o *One Piece* entre otros.

En el transcurso del planteamiento y realización de este proyecto, he buscado obras anteriores a la que yo pensaba realizar, y finalmente se ha llevado a cabo, en las cuales se hubiesen tratado los planteamientos principales que a este trabajo atañen, como son el respeto al medio ambiente y a los seres sintientes. Mediante esta búsqueda he encontrado títulos tan interesantes y con tan buena acogida internacional como *Animal Man* (DC Comics), *Naūsicca del Valle del Viento* (Hayao Miyazaki), *La Cosa del Pantano* (DC Comics) o *The Man Thing* (Marvel Comics), material que me ha resultado muy valioso, pues gracias a estos comics he podido comprender con mayor profundidad de qué manera debía estructurar mi TFG tanto en el campo visual como en la parte de guión.

Para poder alcanzar mis propósitos con esta obra, he tenido que proceder a realizar el estudio de grandes exponentes tanto en el mundo del cómic como en el de la animación en 2D, dado que, por lo menos desde mi punto de vista, ambos están estrechamente relacionados y de hecho, los dos me han sido de gran utilidad para progresar considerablemente en distintos aspectos cruciales, como la composición de las escenas, la expresión tanto facial como corporal de los personajes, el uso adecuado del tipo de planos, etc. Por otra parte también he investigado acerca de cómo incorporar rasgos animales en individuos humanos de forma que resulten creíbles e identificables fácilmente. Esto ha sido posible a través del análisis de la obra gráfica de autores como Charles Le Brun, Juanjo Guarnido o Aaron Blaise entre otros y que gracias a los cuales he podido observar distintas maneras de solventar dicha dificultad. En cuanto a los referentes también he de decir que gracias a su estudio, he aprendido de ellos a usar de forma más acertada recursos gráficos especialmente útiles y empleados en el comic con frecuencia como lo son los volúmenes a partir de una trama de líneas, como ya las usaron en el grabado artistas como Alberto Durero, y el uso de grandes masas de negro para aportar dramatismo a la escena, que también tiene sus antecedentes en obras de artistas tan relevantes como Caravaggio.

A pesar de tener haber tomado como referentes a unos artistas con una estilística tan compleja, he optado por seguir una línea un poco más sintética, tomando como ejemplo *Duet*², trabajo en el cual la sencillez de sus personajes y la maestría expresiva de los mismos, son lo que confieren a la obra esa magia de la que está dotada. Por ello me decidí finalmente a tener en cuenta lo que por todos es bien sabido, y es que una mayor cantidad de detalle no implica que el resultado sea mejor, por lo que he optado por anteponer la calidad a la cantidad centrándome en lo esencial y persiguiendo la conexión con el público antes que el alarde estético personal.

2. Cortometraje animado en 2D, obra de Glen Keane y producido en 2014.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Desde un primer momento, lo que principalmente he querido a través de este TFG ha sido transmitir una serie de valores de carácter social, este objetivo obviamente se conseguiría a través de un material visualmente atrayente y que pudiese llegar al mayor número de personas posible, material mediante el cual además, se invitaría a la reflexión en lo referido a dichos planteamientos. Por ello precisamente, y tras analizar lo que los diferentes medios de expresión artística existentes actualmente permiten desarrollar, tanto en materia estética como conceptual, llegué a la firme conclusión de que la narrativa secuencial, o comúnmente llamado cómic, era la manera más conveniente de hacerlo debido a las posibilidades tanto gráficas como literarias que le caracterizan, puesto que permite contar una historia de forma clara y relativamente sencilla. Además, otro de las mayores ventajas que ofrece es su fácil reproducción, distribución y accesibilidad en el aspecto económico, que es lo que más suele determinar la difusión de una obra de carácter artístico.

Los conceptos a los que me refiero en el anterior párrafo y que son el motivo por el que nace este proyecto, son varios pero todos ellos están directamente relacionados con el respeto, respeto hacia la naturaleza, hacia los demás individuos de nuestra especie y sobre todo hacia los animales no humanos, debido a la inmensa falta que hace en los tiempos que corren la consideración de los mismos en materia de derechos.

A pesar de que en un principio me planteé la idea de contar toda la historia original en un cómic de un solo número, luego de investigar un poco más en profundidad acerca de la narrativa secuencial, descubrí el formato one-shot que me permitiría establecer esta propuesta del episodio piloto de una futura publicación en serie a partir de este guión, dejando así las puertas abiertas a nuevos personajes y sucesos dentro de este mundo que se ha creado, y donde podría ahondar de mejor manera en las temáticas fundamentales establecidas para esta obra. Todo esto que he comentado, acerca de abarcar a todo tipo de espectadores y atraer a la mayor cantidad de los mismos, no sería posible sin haber pensado en la parte estética además de en el trasfondo de la obra. Es por ello que el planteamiento y la persecución de una narración novedosa, y la posterior representación de esta mediante una estética llamativa con un acabado profesional, han sido aspectos esenciales a sopesar para la las bases del cómic y de esta manera poder tener la aspiración de cumplir con dichos propósitos.

2.2. METODOLOGÍA

A la hora de comenzar un proyecto artístico, siempre me establezco unas bases claras para comenzar a trabajar, sin embargo, me gusta dejar cabida a la improvisación y a que la propia creación me aporte ideas o recursos que permitan que la misma se enriquezca y evolucione, aprovechando así del mismo proceso de trabajo aquellas serendipias³ que se produzcan, como puedan ser nuevos registros o formas de crear las figuras y su entorno, así como la gestualidad de las mismas imágenes y la composición de la escena. A lo largo de mi paso por esta carrera, me he percatado de que en ocasiones la obra misma puede dar las soluciones que por nosotros mismos no encontramos mediante el uso exclusivo de la lógica y la racionalidad, en ocasiones hay que dejarse llevar por impulsos y lo que la representación misma nos incita a hacer por medio de la intuición, e incluso de los automatismos en algunas oportunidades.

Con esta propuesta concretamente, y dada la relevancia de la misma por su finalidad como TFG, he realizado un procedimiento bastante más exhaustivo y elaborado que con cualquier otra hasta la fecha para su preparación y posterior consecución, llevando a cabo incluso, un mapa conceptual (el cual veremos más adelante) que me sirviese como guía para desglosar por etapas el proceso de trabajo, y lograr así desarrollar el mismo de forma más estructurada y eficiente. A través de esta herramienta, ya sabía por dónde habría de empezar y que pautas seguir hasta lograr la finalización del proyecto en cuestión, teniendo en cuenta lo más importante de todo, el aprendizaje realizado en cuestiones tanto teóricas como formales por medio de las investigaciones oportunas durante el desarrollo de este cómic.

Los cimientos de la actual producción, como ya he comentado con anterioridad, fueron los ideales de respeto (naturaleza, animales no humanos y humanos) que pretendía difundir a través de un medio artístico, pero el cual no había definido en un principio cual debía ser ni porqué, con lo cual el siguiente aspecto a constituir lógicamente sería este.

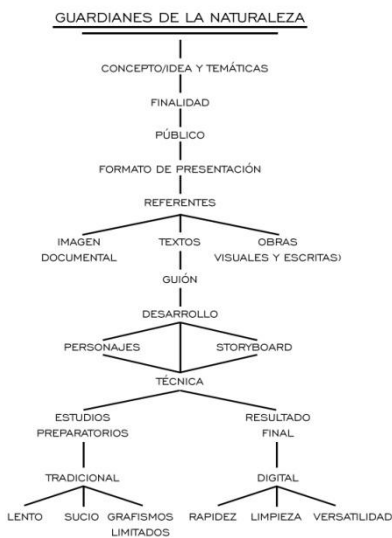


Fig. 1. Mapa conceptual que resume la metodología empleada en este proyecto. Imagen ampliada en la pág. 12, apartado 2.3.

3. *Serendipia* es un término procedente del persa, y que se usa para denominar aquellos descubrimientos valiosos que se producen de forma totalmente fortuita y sin ser perseguidos, o que se encuentran mientras se busca otra cosa no relacionada con dicho hallazgo, pero que por su naturaleza resultan de gran utilidad para su o sus descubridores e incluso para otros individuos en adelante, uno de los más claros casos es el del descubrimiento de la penicilina de mano de Alexander Fleming en 1928 tras olvidar limpiar una las placas de cultivos.

Tras barajar diferentes plataformas a través de las cuales podría realizar este trabajo, y teniendo siempre claro la población principal a la que me dirigiría (niños y adolescentes), finalmente me decidí por el cómic dadas sus diferentes posibilidades, pues permite la narración y la imagen ilustrada al mismo tiempo favoreciendo una perfecta comprensión de la historia contada, además, me interesó especialmente ya que se trata de un formato fácilmente reproducible en grandes cantidades, y también muy accesible debido a su reducido precio.

El siguiente paso tras la elección de realizar un cómic, fue el de desarrollar el planteamiento de la historia a partir de los contenidos a tratar y los espectadores objetivo. Estuve cierto tiempo buscando el relato adecuado para el proyecto, hasta que concluí en usar como referentes a pueblos indígenas americanos. Después de documentarme acerca de diferentes culturas y sus leyendas, me incliné por crear una narración que se centraría en cinco pueblos amerindios rivales que serían la base de este contexto, y cuyos personajes principales serían cinco individuos, cada uno de una de dichas poblaciones. Estos se convertirían en los Guardianes de la Naturaleza, que se encargarán de eliminar las enemistades entre sus etnias para combatir a un adversario común que pretende la destrucción de su territorio. Además, cabe decir que cada clan tendría un animal totémico⁴, y con el cual tendrían rasgos físicos comunes.

Es por esto, que mis siguientes indagaciones fueron acerca de cómo adherir dichas características animales a los individuos humanos, consultando tanto libros de anatomía exclusivamente humana, como otros de anatomía comparada⁵, como por ejemplo, el espectacular libro de Eliot Goldfinger⁶. Asimismo, también me fue muy favorecedora la búsqueda de artistas que ya hubiesen tratado este asunto, pues por medio de su obra pude comprender más claramente de qué forma podría alcanzar mis propósitos.

A continuación, estuve examinando los campos del cómic y la animación a fin de encontrar autores de los cuales nutrirme en materia visual y conceptual. Gracias a esto pude hacer grandes avances, pues los diferentes referentes que fui descubriendo enriquecieron de manera significativa mis conocimientos en registros gráficos, estilos figurativos, composición, gestualidad e incluso en el desarrollo textual para las viñetas, y esto claramente se ha visto reflejado de forma positiva en la obra.

4. Relativo al *tótem*: ser u objeto de la naturaleza, generalmente un animal, que en la mitología de algunas sociedades se toma como emblema protector.

5. Disciplina encargada del estudio de las semejanzas y diferencias en la anatomía de los organismos.

6. GOLDFINGER, Elliot. *Animal anatomy for artists: The elements of form*. New York, USA: Oxford University Press, 2004

Otro aspecto a tratar, ha sido el de aquellas obras previas a este TFG que tuviesen similitudes con aquello que he querido llevar a cabo con el mismo. Aunque no son temas muy populares los que se han empleado en el actual trabajo, pude hallar sin excesiva dificultad ciertas producciones del pasado que me parecieron de gran interés, las cuales además fueron bastante populares en su momento, y que me reportaron beneficios en forma de ideas y motivación, puesto que había podido comprobar de primera mano que a pesar de haberse hecho uso en ellas de los típicos argumentos que caracterizan tales ámbitos (superhéroes, villanos gigantes, extraterrestres, catástrofes, etc.), lo habían hecho con el fin de educar en el respeto haciendo una crítica constructiva a la sociedad de la época, y aun así obtuvieron una muy buena acogida por parte del público a nivel internacional, que es precisamente lo que me gustaría conseguir mediante este cómic.

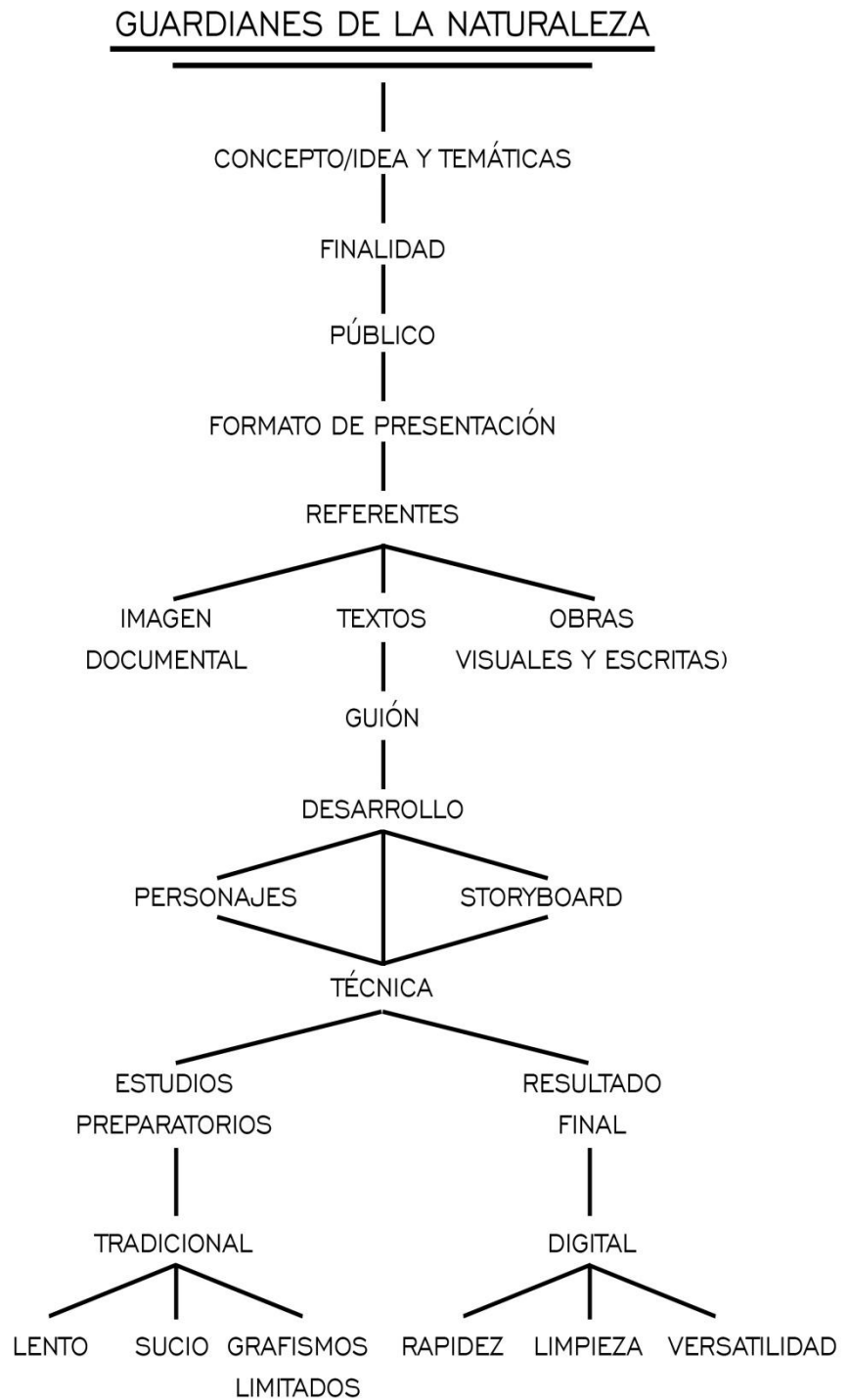
En lo que al guión respecta, tengo que comentar que fue variando constantemente, hasta que lo reduje de tal modo que se planteasen los principales conceptos de la historia pero que esta quedase inconclusa, con el fin de despertar la curiosidad en los lectores ya que este número no sería más que el episodio piloto de muchos otros en los que se profundizaría más en los muchos puntos a examinar con esta historia.

Luego, el diseño de los personajes, tanto físico como psicológico, estuvo en gran parte marcado por el animal asignado a la tribu de cada sujeto, por ello podemos encontrar en estos personalidades y rasgos tan distintos que de nuevo favorecen a la misma obra pues enriquecen su contenido mediante la variedad, aspecto muy útil para conquistar a lectores de todo tipo. Lo siguiente a completar, fue una idea aproximada de las escenas necesarias para expresar la narrativa del cómic, estableciendo los tipos de planos y enfoques de cada una para facilitar el entendimiento de estas junto con el texto.

Para la realización del proyecto, primero comencé por hacer los estudios de los personajes y el storyboard⁷ de forma tradicional con lápices (azul, rojo y negro) sobre papel, y aunque me resultó satisfactorio en la mayoría del proceso finalmente opté por el entorno digital para llevar a cabo los diseños finales de los personajes y de las páginas acabadas.

7. Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un story es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos (determinado en el guión técnico) aquí (en el story) ya visualizamos el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar.

2.3 MAPA CONCEPTUAL



3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. TEMÁTICAS, FINALIDAD Y PÚBLICO

Al momento de comenzar a idear el trabajo actual, lo primero que me decidí a instaurar fueron los cimientos conceptuales y el objetivo de este. Ya que soy un firme defensor del medio ambiente y los derechos animales, y teniendo en cuenta que no he conocido apenas producciones (por no decir, ninguna) que representasen tales valores, me decidí con firmeza a que las bases temáticas a tratar se fundamentan en el respeto, como ya se ha mencionado en apartados anteriores. Y es que este concepto es el detonante del nacimiento de la obra, ya que lo que se expresará en esta será la defensa de los derechos de los animales, tanto humanos como no humanos y también se hará especial hincapié en la preservación de la naturaleza.

Este cómic se ha propuesto así con el fin de que tras su contemplación, pudiésemos todos hacer un ejercicio de reflexión al respecto o por lo menos comenzar a preguntarnos si estamos actuando de forma correcta ante ciertos asuntos de gran relevancia y más aún en la actualidad. Los asuntos a los que me refiero, son principalmente la protección de la vida de los seres sintientes, categoría que comprende mucho más allá que exclusivamente el género humano (aunque, por supuesto también se aboga por una meta de igualdad entre nuestros congéneres), y su consideración como individuos que no desean sufrir un daño innecesario, exclusivamente por el disfrute de otro. En definitiva lo que se pretende aquí, es tratar de plantear a los espectadores la idea de que la discriminación es una acción negativa e injustificada en cualquiera de sus manifestaciones, ya sea hacia un determinado sector de la población (por cuestiones de raza, género, clase social, etc.), hacia otras especies e incluso con la propia naturaleza, gracias a la cual existimos.

Todo ello, mediante una producción artística que sea fácilmente comprensible y que resulte de interés para el público. De este modo, de acuerdo a las temáticas que pretendía abordar y sabiendo que quería que este mensaje se difundiese de forma óptima, comencé a deliberar sobre a qué público pretendía dirigirme ya que es algo esencial cuando se tiene este objetivo (llegar al mayor número de sujetos que sea factible). Llegué a la conclusión de que principalmente quería dirigirme a niños y adolescentes, pero pensando en la posibilidad de que el trabajo en sí pudiese ser disfrutado por personas de todos los ámbitos y edades, con lo que la meta principal del trabajo seguiría cumpliéndose.

3.2. FORMATO EXPRESIVO

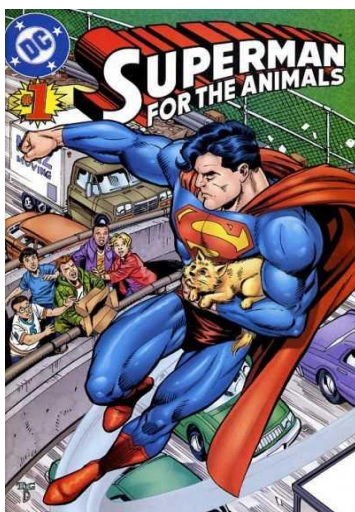
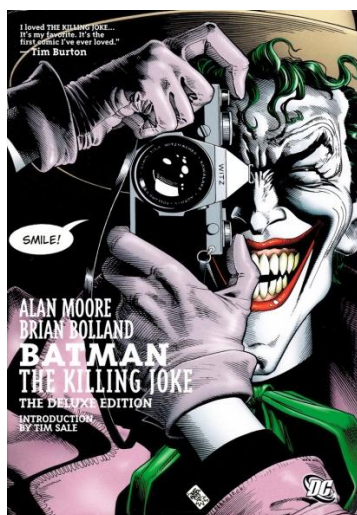


Fig. 2. Portada del reputado cómic (one-shot) *La broma asesina*, escrito por Allan Moore y dibujado por Brian Bolland.

Fig. 3. Capítulo de *Superman: for the animals*, con temática animalista.

Inicialmente consideré hacer un corto animado (2D) o tráiler para una serie animada, sin embargo, tras cavilar mucho acerca de si sería o no la mejor opción, me percaté de que no había tomado en consideración a uno de los mejores y más usados medios expresivos tanto gráfica como literariamente que existen, es decir, el cómic o narrativa secuencial, que además suele ser adquirido de forma habitual por niños y adolescentes principalmente, pero que con los años también se ha extendido la compra de estos por gran parte del público adulto. A todo esto se debe añadir el hecho de que puede distribuirse muy fácilmente y es un formato bastante asequible, por lo que prácticamente cualquier persona está en la posibilidad de conseguirlo.

Este tipo de obra reunía las condiciones idóneas que estaba buscando, además de que es un producto que se puede realizar de forma bastante más ágil que la animación y que aunque no permite tanta expresividad como esta, tiene la gran ventaja de que pueden elaborarse nuevos ejemplares más fácil y rápidamente, por lo que su difusión puede ser mayor, más accesible y más eficiente, dado que en el mismo periodo de tiempo que tomaría hacer una animación de unos segundos para una sola escena, en el cómic se podría tener casi medio número acabado y listo para pasar a color, siempre dependiendo de la estética, el presupuesto y el equipo del que dispongamos claro está, pero aquí hago referencia a mi situación particular de trabajo individual.

Tras haber apostado por la narrativa secuencial como herramienta de expresión, pero evaluando que a pesar de decantarme por este medio visual me seguían interesando notablemente ciertos aspectos de la animación 2D, me dispuse a investigar acerca de referentes y proyectos de los dos mundos que me pudiesen resultar de interés. Algunos de ellos ya los conocía, debido a su reputación internacional, como pueda ser el caso de Hayao Miyazaki, Greg Capullo o Glen Keane, sin embargo he descubierto a otros artistas que me han sorprendido gratamente y me han sido de gran ayuda como por ejemplo Dan Piraro, Brian Bolland o Marc Silvestri, entre otros. Algunos de estos creadores los he tomado como modelo a razón de ciertos puntos de su estilística, otros por la temática usada en sus producciones y a algunos incluso por una combinación genial de ambas partes.

3.3. REFERENTES

En este punto, se hablará acerca de todos aquellos tipos de referencias que me han servido de apoyo teórico y visual, como puedan ser artistas, obras plásticas, imagen documental, textos, libros y demás elementos que han favorecido la consolidación del presente proyecto.

3.3.1. CULTURAS

Me tomé un cierto tiempo, para meditar sobre qué historia podría ser la más conveniente para expresar dichos pensamientos, pero que a su vez resultase en una narración con elementos que captasen la atención del lector. Después de especular largo y tendido sobre esta cuestión, solo era capaz de concebir las habituales ideas de superhéroes prototípicos, sin embargo, tras llevar un tiempo con las mismas imágenes en la cabeza, me detuve para pensar un poco más allá y buscar de nuevo la originalidad como me había propuesto desde el comienzo. Entonces recordé mi ascendencia indígena, y que estas culturas amerindias son dadas a venerar a su entorno y con ello a la “madre tierra”, a través de este descubrimiento pude vislumbrar un rayo de esperanza y que sería este nuevo pensamiento el que me traería el numen⁸ para poder resolver este desafío. Y efectivamente así fue, pues estas culturas nativo-americanas resultaron convertirse en mis musas para el desarrollo del guión del TFG, pues cuanto más investigaba su cosmogonía, más sugerencias valiosas me aportaba para desarrollar mi propio mundo fantástico a partir de las tradiciones y leyendas de estos. Una de las principales referencias para mi obra fue la “Madre Tierra” de las culturas sudamericanas, a la que se suele nombrar como la Pachamama⁹ en civilizaciones como la Inca, o la Ñuke Mapu¹⁰ para los Mapuches, y es que gracias a esta figura, o divinidad dependiendo del caso, se aboga por el respeto y la preservación de la naturaleza a partir del uso adecuado de los recursos naturales, tomando únicamente aquello que se necesita y siempre considerando el hecho de no perjudicar a nuestro entorno con nuestras acciones, ya que es el único medio que tenemos para poder subsistir como sucede con cualquier otro animal de la Tierra.

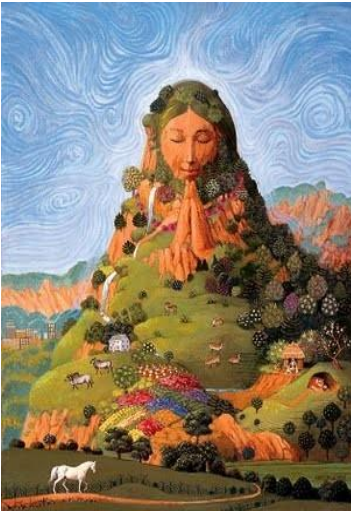


Fig. 4 y 5. Imágenes interpretativas de la entidad denominada Pachamama.

8. Palabra que se usa para designar a la inspiración que siente el artista y que estimula o favorece la creación o la composición de obras de arte.
9. *Pachamama* es un concepto que procede de la lengua quechua. *Pacha* puede traducirse como “mundo” o “Tierra”, mientras que *mama* equivale a “madre”. Por eso suele explicarse que la Pachamama es, para ciertas etnias andinas, la Madre Tierra.
10. *Ñuke Mapu*, para el pueblo mapuche, a diferencia de lo que la Pachamama significa para los quechuas, la Madre Tierra no es una deidad pero sí es sumamente importante para su cultura. Este concepto no simboliza la tierra geológica sino que es una representación del mundo mapuche en la cosmografía y simboliza a su vez, la interrelación de los mapuches entre sí.

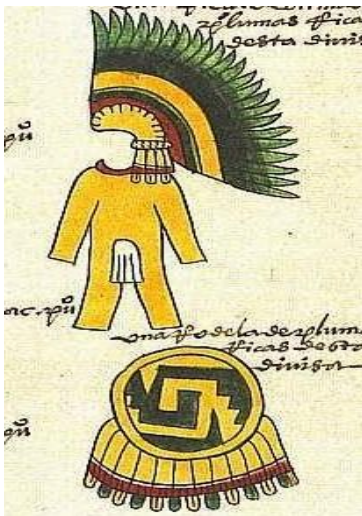


Fig. 6 y 7. Representación de un guerrero jaguar Mexica e indumentaria original de los guerreros águila.

En cuanto a los guardianes, y su nacimiento o la necesidad de su existencia en el guión, me basé en la historia evidenciada de los guerreros aztecas, a los cuales se les relacionaban con un animal en función de su rango, origen, habilidades, misión y destreza en el combate (entre los que destacaban los guerreros jaguar, debido a su fiereza y capacidades físicas); y por otro lado en la profecía de los guerreros arcoíris (atribuida a la tribu de los Cree o los Hopi) los cuales estaban destinados a salvar el mundo del propio ser humano y hacer comprender a este las consecuencias tan dañinas de sus acciones y decisiones, concienciándonos así para no repetir los mismos errores. Así pues, tras diversas investigaciones concluí en elegir estos elementos de los mencionados pueblos como mis principales referencias conceptuales.

“Dentro de la jerarquizada estructura militar mexica, existían diversas clasificaciones que reflejaban en buena medida el status social de los combatientes a partir de su procedencia y los méritos que hubiesen obtenido en las batallas. Cada orden militar contaba con una indumentaria particular que aludía a atributos y a símbolos de ciertos dioses, y en muchos casos estaban basados en animales totémicos representativos que conferían sus cualidades a los guerreros. Estos trajes se colocaban encima de la armadura de algodón que, junto a los impresionantes penachos de plumas sobre la cabeza, les proporcionaba una imagen formidable frente al enemigo. Entre las órdenes más importantes se encuentran la de los guerreros águila o *cuautli*; los guerreros jaguar u *océlotl*; coyotes, otomíes, entre otros. Disfrutaban de exenciones fiscales y otros privilegios.”¹¹

Profundizando más en los comportamientos de estas gentes, me di cuenta de que había ciertos puntos que no compartía con ellos, sobre todo en sus tradiciones precolombinas, como el sacrificio de animales a modo de ofrenda a su deidad con el fin principal de obtener unas buenas cosechas, por lo que me decidí a modificarlos a mi parecer. Con toda esta información finalmente me decanté por crear un lugar para la narración en el que conviviesen 4 tribus rivales y que además tuviesen una mentalidad más cercana a la de los indígenas precoloniales cuya sociedad funcionaba de forma piramidal, aunque con la clara diferencia de que para todos estos clanes el respeto a los animales además de a la naturaleza es crucial por lo que no quitarán la vida de ningún ser sintiente a no ser que sea cuestión de vida o muerte. En este contexto, unos pocos individuos se permitirán el lujo de reconsiderar dichas posturas establecidas y pensar en el bien común por encima de las tradiciones, todo ello provocará una reacción en cadena que cambiará la manera de pensar y con ello la forma de vivir de dichas etnias para siempre, y el desencadenante de tales hechos será el joven Áskanym (protagonista).

11. BUENO, ISABEL. *Las guerras floridas*. Imprenta del Ministerio de Defensa, 2009. pág. 17-18.

Toda esta información y la de otras etnias que también consulté, me fueron de gran utilidad para definir la idea de establecer a 5 clanes, rivales entre sí, que conformarían los pilares fundamentales de la trama, los cuales tendrían su propio animal totémico con el que poseerían rasgos comunes en cuanto a su fisonomía y carácter especialmente. Además, de estos pueblos saldrían los individuos elegidos para conformar a los 4 Guardianes de la Naturaleza, por lo que uno de ellos no podría alcanzar dicha meta. En cuanto a los nombres de los diferentes personajes, he de decir que recurrí a distintas lenguas indígenas amerindias como el Nasa Yuwe¹², el Nahuatl¹³, el Mapuche¹⁴ o el Guaraní¹⁵ entre otros, para buscar palabras como fuerza, espíritu, valor, esperanza y algunas más, con la finalidad de encontrar su traducción en los diferentes lenguajes y fusionar aquellas palabras halladas de modo que fonéticamente resultasen cortas y fáciles de recordar, pero siempre teniendo en consideración que esto no interviniese en que la percepción acústica y óptica de los nombres refiriese directamente a idiomas indígenas.

Debido a la naturaleza humana con componentes zoomórficos de las diferentes etnias tuve que estudiar, además de las culturas nativas dichas y los artistas de los cuales me interesaba exclusivamente su estilo, la forma de poder fusionar los rasgos físicos propios de estas gentes amerindias con ciertas características físicas de sus animales asignados, y para ello recurrí a otros sujetos que en el pasado ya hubiesen realizado trabajos de hibridación morfológica o fisonómica como Charles Le Brun, Aaron Blaise o Juanjo Guarnido y de los cuales hablaré un poco más en profundidad en siguientes apartados.

3.3.2. Autores clásicos

Es necesario destacar sin lugar a dudas, aquellos referentes clásicos que me han parecido más relevantes por determinados componentes de su obra, ya sea por su manera particular de crear volúmenes, por su dominio del espacio compositivo o por la forma de resolver ciertos rompecabezas en cuestiones figurativas. Así pues en lo que respecta a tales autores de períodos artísticos pasados, que han influenciado de forma notable a los creadores de la actualidad y por lo tanto inexorablemente también a mi producción, se presentarán aquí divididos principalmente en dos grupos a modo de hacer más sencilla la comprensión de su elección como modelos procedimentales, a pesar de que dichos sujetos podían o no dominar muchos más ámbitos artísticos que los citados en este apartado.

12. Lengua propia de la etnia propia de los territorios de Páez en el Valle del Cauca, Colombia.

13. Idioma de la antigua civilización de los aztecas o mexicas, que aún hoy se habla en México.

14. Lenguaje del pueblo mapuche que habita en zonas de Chile y Argentina.

15. Lengua hablada por los guaraníes, y que está presente en gran parte de Sudamérica.

3.3.2.1. Dibujo

En esta sección me he decido por incluir a grandes exponentes del ámbito del dibujo, y más concretamente de la técnica del grabado, como Charles Le Brun, Alberto Durero y Gustave Doré, de los cuales me quedé fascinado por la calidad de su producción pero especialmente por el extraordinario dominio que hacían de la línea para realizar sus producciones. Y es que, simplemente mediante el uso de este elemento dibujístico (trama de líneas), eran capaces de crear toda clase de volumetrías y tonalidades de gris con una exquisitez asombrosa. Claramente, no estoy mencionando este recurso exclusivamente por su eficacia para reproducir la realidad de la mano de estos artistas, sino porque podemos ver continuamente el uso de la línea en los cómics de la actualidad con la misma finalidad de retratar la materialidad de las imágenes, puesto que resulta muy efectiva y agiliza el proceso de trabajo.

Debido a esta relación, del habitual uso de este procedimiento en la narrativa secuencial e igualmente en el grabado, es por lo que me decidí a investigar más acerca de los referentes citados, descubriendo de este modo, que Charles Le Brun en particular sería crucial para este proyecto, no solo porque aprendería de su pulcritud con la línea, sino también por sus estudios comparativos entre fisonomía humana y de otros animales¹⁶. Digo esto porque las ilustraciones concluyentes a partir de aquellas investigaciones, resultan ciertamente inquietantes debido a la credibilidad que transmiten, pues llegan a parecer incluso estudios del natural de aquellas criaturas humanoides por lo acertado de su solución, y es esa verosimilitud la que he buscado con mis personajes, por lo que la forma de resolver estas cuestiones morfológicas que arrojan sus grabados han sido esenciales hacer lo propio en esta obra.



Fig. 8. Grabado de Alberto Durero, *Melancolía 1*, 1514.

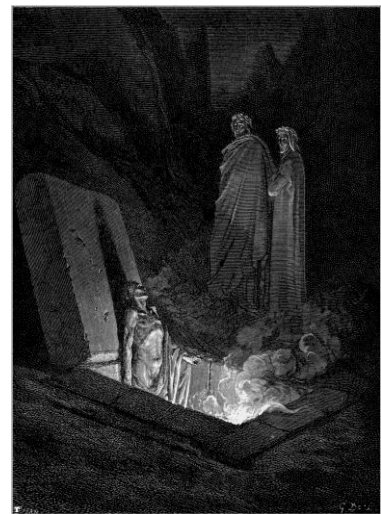


Fig. 9. Grabado de Gustave Doré para ilustrar el libro de La Divina Comedia, *Inferno*, Canto 10, 1857

16. ARLEUX, Morel. *Dissertation sur un traité de Charles Le Brun concernant le rapport de la physiologie humaine avec celle des animaux*. 1827.

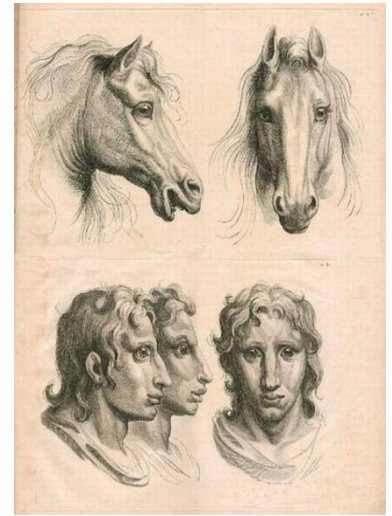
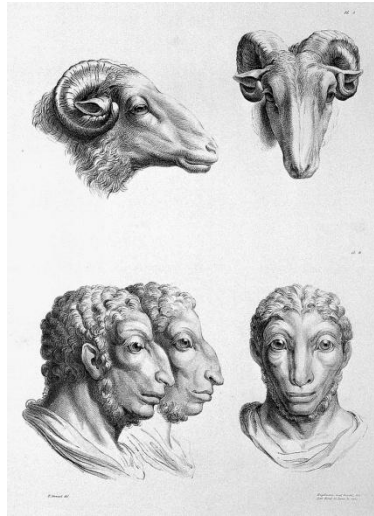


Fig. 10, 11 y 12. Ilustraciones de Charles Le Brun hechas mediante la técnica del grabado y que hacen parte de su tratado sobre la fisonomía comparada. 1827.

3.3.2.2. Pintura

Por otra parte en el apartado pictórico, me han sido especialmente valiosos algunos artistas entre los que destacaría a Rembrandt y Caravaggio del periodo barroco, que usaban el negro de forma magistral para crear un determinado orden de prioridades en la lectura de sus imágenes restando así relevancia a ciertas zonas de la composición o por el contrario acrecentándola en otras, esta táctica resulta muy conveniente para definir la importancia de los elementos de una escena y se puede extrapolar a las viñetas del cómic.

Entre su producción artística destacaría solo algunas de las que más me han impactado e influido, esto es solo una muy breve selección debido al amplio repertorio de obras y la calidad de las mismas, obras como *David con la cabeza de Goliath*, *San Gerónimo escribiendo* o *Cristo en la columna* de Caravaggio, u obras de Rembrandt como algunos de sus famosos autorretratos, el *Retrato de Johannes de Wtenbogaert* o su cuadro *Artemisa*.

En las pinturas de ambos autores, aparte del ya mencionado uso predominante de un ambiente oscuro con fuertes luces que remarcan las partes de mayor interés de las obras, destaca el gesto o la manera de pintar que tienen aportando además frescura al proyecto pictórico y lo cual se puede apreciar especialmente en las regiones de menor importancia, pues en aquellas en las que más tiempo estará fijada la mirada del espectador apenas se definen las formas o se simplifican al máximo, favoreciendo la jerarquía visual de los componentes de la imagen. Lo último a destacar de Rembrandt y Caravaggio, es su dominio en la expresividad de sus personajes tanto con el lenguaje corporal como con los gestos faciales, como podremos comprobar en las imágenes de la página siguiente.

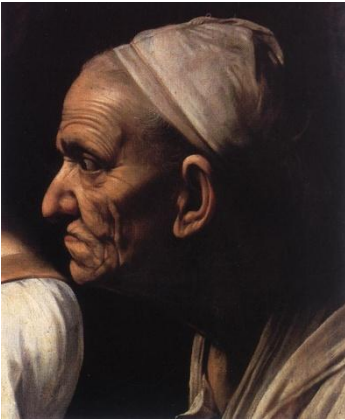


Fig. 13. Detalle de la expresividad de la cara de uno de los personajes de *Judith y Holofernes*, Caravaggio, óleo, 1599.



Fig. 14 y fig. 15. Uso de grandes masas de negra como recurso de jerarquización. *Cristo en la columna*, Caravaggio, óleo, 1607, y *Retrato de Johannes de Wtenbogaert*, Rembrandt, óleo, 1633.

3.3.3. Autores cómic-animación

En esta categoría he hecho una breve selección de los artistas que en mayor medida me han marcado ya sea en cuestiones meramente formales, aportaciones conceptuales o de temática, e incluso algunos de ellos llegaron a ser un ejemplo perfecto a seguir debido a que reflejaban en su obra ambos componentes. Todo ello claramente refiriéndome a personalidades dentro de los mundos del cómic y la animación, puesto que están ciertamente relacionados y se complementan por lo menos desde mi perspectiva, ya que la gran mayoría de series de animación e incluso películas fueron en su origen cómics o mangas, que al adquirir cierto estatus por haber conquistado al público mediante el formato impreso, pudieron dar el paso a la conformación de series y films

3.3.3.1. Hayao Miyazaki

He tomado como uno de mis referentes principales a Hayao Miyazaki por diferentes motivos entre los cuales se encuentran su dominio en cuanto a la composición de las escenas y de la paleta de colores a emplear en estas, la gracia en el dibujo de sus personajes y entornos, y la increíble forma de dar vida a esos personajes mediante la caracterización que les otorga, entre los que hay que destacar individuos tan especiales como Totoro o los Kodamas de *La princesa Mononoke*, los cuales me parecen simplemente geniales debido a la sencillez de sus formas y diseño general pero que al mismo tiempo ayudan a describir perfectamente su personalidad. Por otra parte algo que siempre me ha resultado innegablemente interesante en la obra de Miyazaki, es su apuesta por crear historias donde la mujer se presenta como una persona fuerte y autosuficiente, se persigue la idea de que el ser humano debe estar en equilibrio con la naturaleza y respetarla, y se transmite un mensaje antibélico.

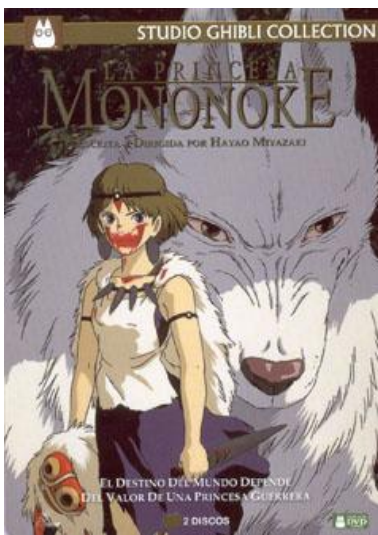


Fig.16 y fig. 17. Portadas de las obras de Miyazaki donde como vemos claramente sus protagonistas son figuras femeninas que desprenden fuerza determinación. Imágenes de *Nausicaä del valle del viento* y *La princesa Mononoke*.

Todos estos temas y otros de interés general son parte fundamental de su trabajo y aparecen de forma reiterativa en el mismo, y es esto lo que sumado a su evidente talento le ha llevado a obtener el reconocimiento de cineastas y demás expertos en la materia a nivel global. Como grandes exponentes de todo ello, encontramos el manga llamado *Nausicaä of The Valley of the Wind* en el que ya se tratan prácticamente todos los temas (citados en el anterior párrafo) que serán parte esencial de sus siguientes producciones. Debido a la buena acogida que tuvo este manga, sería posteriormente trasladado a la gran pantalla convirtiéndose así en la que se considera como la primera película del Studio Ghibli, pues uno de los motivos principales por los que se fundó el mítico estudio fue precisamente por el gran éxito internacional que tuvo el film. Por otra parte también está el film de *La princesa Mononoke*, donde se relata una lucha directa entre el bosque y sus habitantes frente a los humanos que pretenden destruir su hábitat, con el único fin de explotar sus recursos de forma intensiva y a cualquier precio exclusivamente en beneficio propio.

"Miyazaki hoy es uno de los grandes nombres del anime, aunque no el único. Su trabajo tiene la virtud de haber mostrado en Occidente que es posible que las películas de niños sean disfrutadas por adultos y, en este sentido, Pixar y John Lasseter han retomado ese testigo de una forma certera. Pero su importancia va más allá de la animación, algo que se demostró con el Oso de Oro a *El viaje de Chihiro*. Sé que en algunos círculos que consideran que el anime es algo menor esto puede ser chocante, pero Miyazaki está a la altura de nombres como Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu o Hirokazu Kore-eda"¹⁷

3.3.3.2. DAN PIRARO

En mi obra no solamente pretendo resultado estético que invite a su lectura y disfrute visual, también busco la crítica y el entendimiento del público hacia determinados temas, que como ya he mencionado se basan en el respeto de carácter general y un rechazo absoluto a la discriminación de todo tipo. Por ello, lo que he hecho en este cómic (aunque no de forma muy extensa dada la naturaleza del proyecto) es tratar de dejar claro que siempre hay alternativas a los comportamientos excluyentes y vejatorios. Por esto que me ha resultado muy oportuno descubrir al artista Dan Piraro, creador de las tiras cómicas de *Bizarro* que recrean escenas cargadas de matices irónicos y crítica social, contadas de forma divertida pero mordaz, haciendo uso de su amplio imaginario para relatar en una sola imagen de manera sencilla y directa una idea de relativa complejidad.

17. Palabras extraídas de una entrevista a Laura Montero Plata, autora del libro *El mundo Invisible de Hayao Miyazaki*.

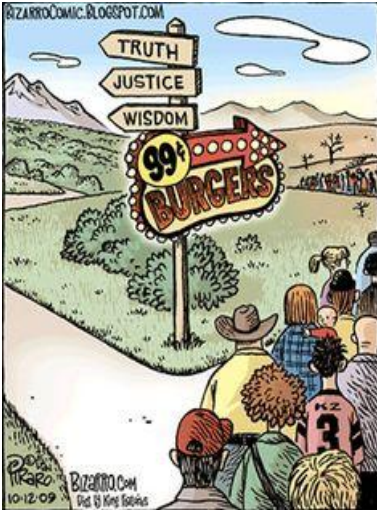


Fig.18. Viñeta de Dan Piraro, donde critica de forma sencilla pero tajante el comportamiento de la sociedad respecto a la injusticia contra los animales que se usan para consumo.

Fig. 19. Dibujo de Glen Keane en el que vemos claramente su dominio de la expresión corporal, a través de unos pocos trazos.



Todo lo citado anteriormente, en lo que normalmente desembocará y que pretende conseguir Piraro evidentemente es, la reflexión y el cuestionamiento de los valores del mundo en el que vivimos por parte de los lectores, cosa que aunque normalmente resultaría de gran complejidad para la mayoría de realmente de admirar, reduciendo así al mínimo las posibilidades de que el lector obvie su lectura por pereza. Dicho artista, me ha resultado de gran ayuda a la hora de plantearme como contar de forma más eficaz los distintos conceptos que he introducido en el guión de este proyecto, puesto que he podido comprobar mediante el examen de su trabajo, la posibilidad de expresar incluso en una sola viñeta planteamientos como el especismo¹⁸, la protección del medio ambiente o temas políticos de actualidad.

3.3.3.3. Glen Keane

El reputado artista y que fuera animador de Disney durante casi 40 años, ha sido elemental también para mi proyecto, y más concretamente en lo que respecta a la gestualidad de la línea y al dinamismo en las poses de los personajes. Y es que si observamos su trayectoria podemos encontrar personajes tan destacables como el de Ariel (*La sirenita*, 1989) con el que prácticamente traería de nuevo a flote a Disney, la bestia (*La bella y la bestia*, 1991) la cual diseñó totalmente y animó para el film, *Aladdin* (1992) o *Pocahontas* (1995), y por supuesto la mítica figura del hombre-mono *Tarzán* (del film homónimo de 1999), que destaca por su lenguaje corporal que entremezcla su naturaleza humana con actitudes simiescas y que lo convierte en todo un referente de expresión híbrida del sujeto humano.

Por supuesto, no puedo dejar de mencionar la asombrosa y reciente obra maestra de Keane llamada *Duet*. En ella ha demostrado una vez más, su absoluta maestría en la creación de imágenes cargadas de vida por la belleza y perfección de sus formas y gestos, y es que transmiten una serie de sensaciones y un ambiente a través de los movimientos de sus figuras, que sumado a la gama tonal y banda sonora empleadas ahondan en el espectador, hasta tal punto de producir determinadas emociones en él. Además, lo más destacable es que todo ello lo hace posible en este corto sin emplear diálogo alguno, y usando como único medio narrativo la acción de estos. Es innegable, y así lo ha dicho el mismo autor, que su estilo está claramente influenciado por autores tan relevantes en materia de dibujo dinámico como lo es Burne Hogarth, el cual le influyó profundamente pues cuando era apenas un niño su padre le regaló el libro de anatomía dinámica¹⁹ de este, o animadores de la talla de Jules Engel, Frank Thomas, Ollie Johnston o Eric Larson.

18. Término que define a la acción de discriminar a otros individuos en función de la especie.

19. HOGARTH, BURNE. *Dynamic Anatomy*. Nueva York, USA: Watson-Guption, 2003.



Fig.20. Estudios rápidos de la bailarina de *Duet*.

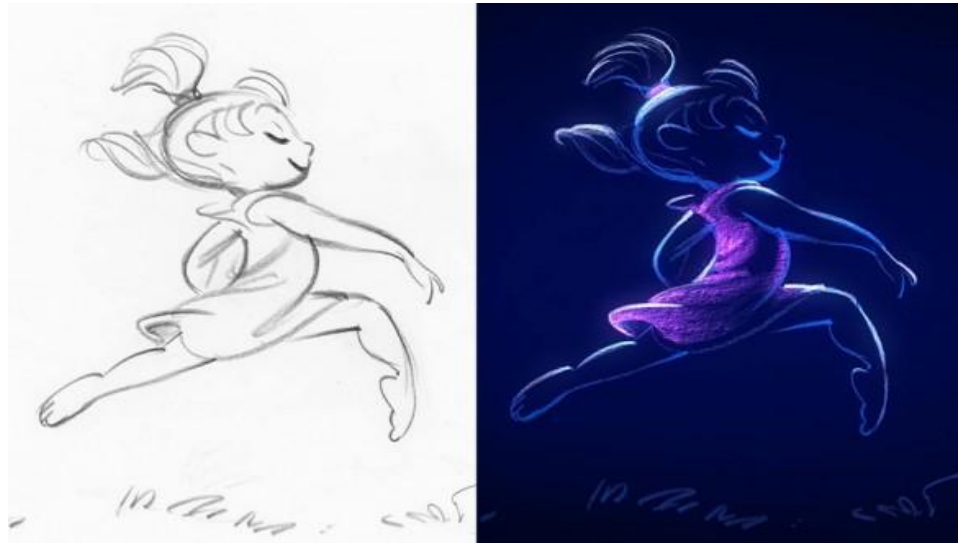


Fig. 21. Comparativa entre dibujo original de Glen Keane y fotograma finalizado del corto *Duet*.

3.3.3.4. Greg Capullo y Marc Silvestri

A partir de este punto los autores irán emparejados, puesto que los motivos por los que han sido seleccionados son los mismos o por lo menos comparten la mayoría de las características que me han llevado a interesarme por ellos. En esta ocasión a los que mencionaré son Greg Capullo y Marc Silvestri, y es que ambos son referentes por excelencia en el cómic de estilo americano, mundo del cual siempre me ha fascinado el uso de la línea y la mancha (solida de color negro) como herramientas de dibujo. Por un lado, para la creación de volúmenes de igual modo que se hacía en el dibujo de carácter clásico o en el grabado, y por otro lado, para aportar dramatismo o crear una escala de relevancia entre los componentes de una imagen, para establecer de este modo una lectura concreta. Asimismo, en ambos individuos podemos señalar un perfecto control de la perspectiva por medio del enfoque de los planos y con ello los escorzos correspondientes de los elementos de la escena.

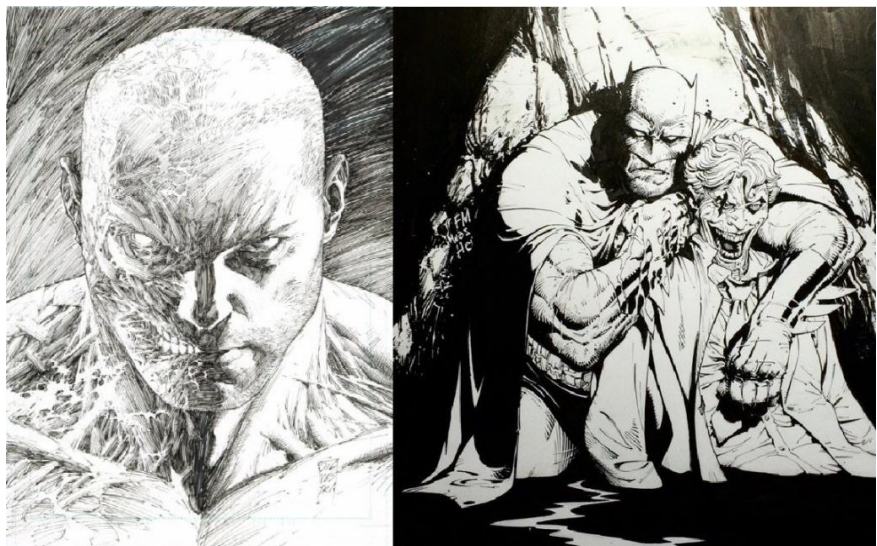


Fig.22 y 23. Muestra del estilo de ambos artistas y su uso de los recursos gráficos mencionados (línea y mancha). Obras a lápiz de Marc Silvestri y a tinta de Greg Capullo respectivamente.

3.3.3.5. Juanjo Guarnido y Aaron Blaise

En este caso menciono a Juanjo Guarnido y Aaron Blaise, y ello se debe a su dominio en la creación de personajes humanoides zoomórficos mediante una perfecta fusión de las características de ambos. También cabe destacar, como en otros de los autores ya citados, la asombrosa expresividad (facial y corporal) de sus personajes, usando en muchas ocasiones la hipérbole de las poses o muecas para resaltar tal emoción y que el mensaje se comprenda perfectamente. Tal recurso se emplea de manera constante en las caricaturas humorísticas especialmente, pero resulta también muy útil en el cómic de forma esporádica para darle juego al estilo de las páginas y la narración en sí, enfatizando alguna acción determinada. El aspecto final a destacar de estos autores es su magnífico control del color y la implementación de este a las imágenes creando atmosferas únicas.



Fig.24 y 25. Comparativa de la estética y la manera de resolver la cuestión de la hibridación humana y el color, por parte de Aaron Blaise (izquierda) y Juanjo guarnido (derecha).

3.3.4. Obras

Habiendo establecido los artistas que usaría como ejemplos para consolidar ciertos aspectos de mi cómic, habría de pasar al planteamiento de la historia que desarrollaría para contar todos los temas citados y al mismo tiempo llamar la atención de los lectores. Pero para ello, primero busqué obras anteriores a encontré dos de ellas me llamaron especialmente la atención y las comentaré a continuación.

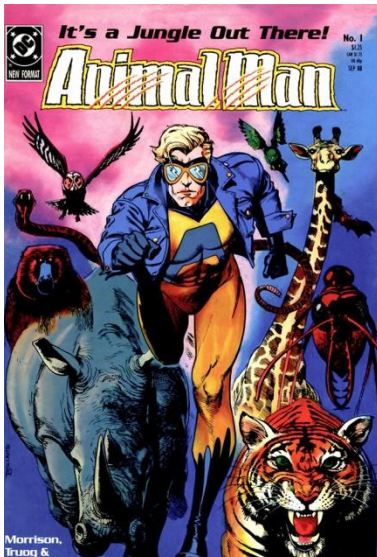


Fig.26. Portada del primer número de *Animal Man* de la etapa de Grant Morrison, época en la que ganó verdadera repercusión entre los lectores.

3.3.4.1. Animal Man y Capitán planeta y los planetarios

En primer lugar está el cómic de *Animal Man* del guionista Grant Morrison, cuyo protagonista es capaz de usar las cualidades de cualquier animal que se encuentre cerca de él en forma de superpoderes, usando dichas capacidades temporalmente adquiridas para defender los derechos de los animales e intervenir en conflictos de tipo medioambiental. La otra obra que encontré particularmente relevante es la serie animada del *Capitán Planeta y los Planetarios* de Ted Turner, donde sus protagonistas son 5 chicos de los diferentes continentes que usan unos anillos mágicos para salvar al planeta de las catástrofes ecológicas que suceden, y recurriendo a unir todos los anillos en las situaciones más difíciles para invocar al Capitán Planeta, el cual concentra todos los poderes de dichos artilugios mágicos siendo capaz así de restablecer el orden ante cualquier situación.

3.3.5. Libros consultados

Entre los ejemplares que encontré de mayor utilidad, con respecto al estudio y entendimiento de la anatomía humana y animal, he de destacar los de Elliot Goldfinger²⁰ y Burne Hogarth²¹, que me permitieron, sumados a las referencias de los artistas ya mencionados en estas materias, obtener los mejores resultados posibles en la creación de mis personajes hibridados, alcanzando de esta forma un nivel de verosimilitud adecuado. Para el estudio del color tomé como referencia exclusivamente el libro de *Luz y Color* de James Gurney²². La realidad es que no necesité de ningún otro manual en este aspecto, dado que dicha obra es una extensa e increíble referencia en cuestiones cromáticas y lumínicas que abarca todos los aspectos principales a tener en cuenta por un artista que trata de crear cierta credibilidad en sus imágenes, tanto en las figuras como en el entorno de estos.

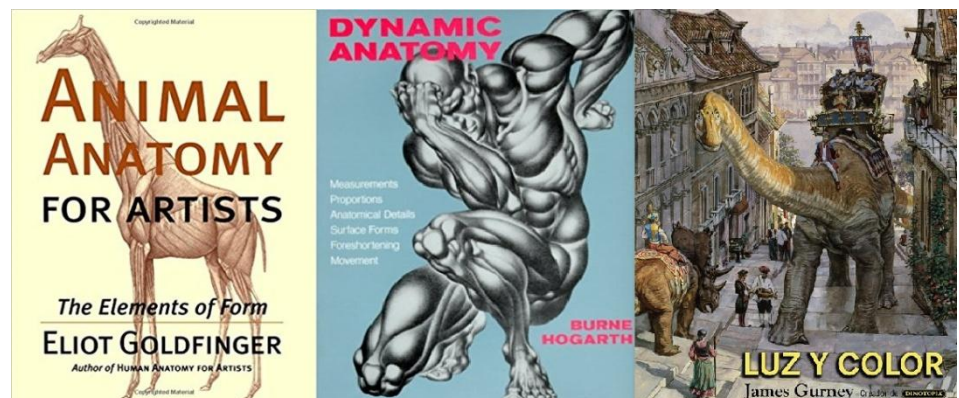


Fig.27. Ediciones de los libros clave para este cómic.

20. GOLDFINGER, Elliot. *Animal anatomy for artists: The elements of form*. New York, USA: Oxford University Press, 2004.

21. HOGARTH, Burne. *Dynamic Anatomy*. Nueva York, USA: Watson-Guption, 2003. *Op.cit.*

22. GURNEY, JAMES. *Luz y color*. España: Anaya Multimedia editorial, 2015.

3.4. GUIÓN

Una vez tuve claros los artistas de referencia, mediante los cuales mejoraría mis habilidades tanto técnicas como narrativas, pudiendo realizar así una obra coherente, atractiva y con un fuerte trasfondo, finalmente decidí crear un mundo semi-fantástico en el marco de una América precolombina, principalmente porque siempre me han interesado las culturas que viven en equilibrio con la naturaleza, y me pareció por tanto que serían idóneas para reflejar los conceptos a tratar en el cómic.

De inmediato, comencé a buscar referencias tanto históricas como mitológicas de pueblos amerindios, para tener unas fuentes de información e inspiración de rigor y que me ayudarían a crear una narración que se pudiese identificar con dichos pueblos. Así pues, fui aunando conceptos que me interesaban y por otro lado desechando o modificando otros en favor de mis objetivos, así la historia fue tomando cuerpo pues cada vez tenía más información para crear los personajes principales y determinar el carácter de los mismos. Otro recurso que he usado es el de la profecía, que tan común era en las civilizaciones de la antigüedad y asimismo en el territorio americano. Por ello, establecí a 5 personajes principales de 5 clanes rivales que convivían en el mismo bosque (Abyala) y que serían los elegidos para devolver la paz a sus tierras, y además salvarlas mediante la unión de sus pueblos de un peligroso enemigo inminente y desconocido que buscará la destrucción de su hábitat. Por otra parte, dado que estas culturas solían relacionar a sus deidades con los animales que habitaban en su región, vi la oportunidad de asignar a cada uno de los elegidos, y a sus etnias, un animal específico y con el cual compartirían rasgos morfológicos de forma sutil, puesto que solo los que se convirtiesen en Guardianes de la Naturaleza adquirirían además habilidades sobrehumanas asociadas a las habilidades de dichos animales.

Los Guardianes tendrían la misión de demostrar, que el respeto hacia los demás debe superponerse a los intereses individuales, profesando así la igualdad entre los integrantes de los clanes y con las demás especies animales. Sin embargo, existirán ciertos sujetos expulsados de la sociedad por su espíritu egoísta y corrompido, pues ignorarán el bienestar de los demás prevaleciendo el placer individual, estos son los *Nulek*. Cabe destacar en cuanto a los valores, que aunque el respeto a los animales y la naturaleza es común a todas las tribus, a excepción de los *Nulek*, en estas existe el rechazo a las otras tribus del bosque e incluso una cierta discriminación por clases y en ocasiones también por el género dentro de las mismas. Los padres adoptivos de *Áskanym* y *Omya*, rechazan esto pues comprenden que la discriminación en función del factor que sea es irremediablemente negativa y además puede y suele desembocar en la violencia, es por esto que llegado el caso deciden rescatar y adoptar a *Áskanym* al igual que hicieron con *Omya*.



Escena 2: Exterior, día, interior del bosque Abyala (zona alta).

Plano americano (ligeramente contrapicado): Ahora observamos que se trata de una pareja, de la tribu de los jaguares, con su bebé del cual desconocemos la edad.

Efectos visuales: Travelling retro.

Efectos sonoros: Sonido de la fauna propia del lugar como pájaros, cigarras y demás.

Transición de plano: Fundido a blanco.



Escena 5: Exterior, día, interior del bosque Abyala (zona alta).

Primer plano (ligeramente contrapicado): Vemos a la pareja con gesto de furia al contemplar lo que está sucediendo en frente de ellos, pues herir animales es un delito para las tribus del bosque, es entonces que la mujer entrega el niño a su pareja.

Efectos visuales: Zoom in hasta enmarcar un primerísimo primer plano de los padres.

Efectos sonoros: Solo se escuchan los ruidos de la pareja.

Transición de plano: Barrido horizontal (o la izquierda).



Escena 74: Exterior, día, cima del Yakunkagua, centro del bosque Abyala.

Plano americano: Los jóvenes se colocan ante la fuente y se mantienen unidos para conectar sus espíritus y poder alcanzar así la sabiduría de los antiguos guardianes a través del barro de la fuente. Los sujetos recitan un antiguo poema de los guardianes para llevar a cabo la iniciación.

Efectos visuales: Ligeró zoom in hacia los jóvenes.

Efectos sonoros: Se oyen las voces de los jóvenes y el viento deja de soplar.

Transición de plano: Fundido encadenado.



Fig.28. Escenas del storyboard del cómic.

3.4.1. Sinopsis

La historia dará comienzo con los padres de Áskanym andando por el bosque con él en brazos, cuando de pronto ven un Nulek atacando a un ciervo, cosa que les enfurece y de inmediato la madre se abalanza sobre el malhechor para liberar al animal, tras lo que le deja inconsciente. Justo entonces aparecen tres compañeros del bandido, a los que la madre decide enfrentarse para que Áskanym, pero se da cuenta de que les persigue un Nulek, así que decide dirigirse a la Cascada del Cielo para deshacerse de él, pero al hacerlo resbala y cae junto a su hijo por el precipicio. Sin embargo, mientras cae logra arrancar una rama de un balsa que sobresalía de la montaña y se la ata al bebé para que en caso de sobrevivir a la caída no se ahogue. Afortunadamente sobrevive y es rescatado y adoptado por una pareja del clan de los lobos. Desde aquí se verá rápidamente el crecimiento de Áskanym y los demás elegidos, hasta que alcanzan el Yakunkawa para convertirse en los nuevos Guardianes.

3.4.2. Storyboard

Para comenzar el cómic, realicé en primer lugar un storyboard con todas las posibles escenas clave que mejor describiesen la historia, incluso si no existiese texto alguno. Así, gracias al story pude tener una muy buena planificación de la narrativa visual, mediante la descripción detallada de las escenas como la elección de los planos específicos para cada una (gran plano general, conjunto, americano, etc.) y el punto de vista (picado, contrapicado, nadir, dorsal, etc.) dependiendo de las sensaciones a transmitir con cada una de ellas particularmente, pudiendo usar un plano en picado por ejemplo para mostrar alguna zona específica junto con los personajes, como pueda ser una caída por un precipicio o mostrar una vista aérea para comprender el ambiente en el que se encuentran estos. Toda esta preparación me ayudo a tener una buena visión global de la obra, pudiendo corregir posteriormente errores de composición y añadir o eliminar escenas a conveniencia, con el fin de mejorar dicha estructura inicial y ganar en facilidad de lectura y comprensión.

3.4.3. Personajes

Para el diseño de los personajes en primer lugar tuve en cuenta qué animal quería asignar a cada etnia y que género específico elegiría para los representantes de cada una. Los animales que asigné a cada tribu estuvieron determinados por su relevancia en las diferentes culturas nativas de América, independientemente de la zona geográfica (Norte, centro o sur) con la finalidad de representarlas a todas en una misma historia y contexto a partir de estas entidades animales.

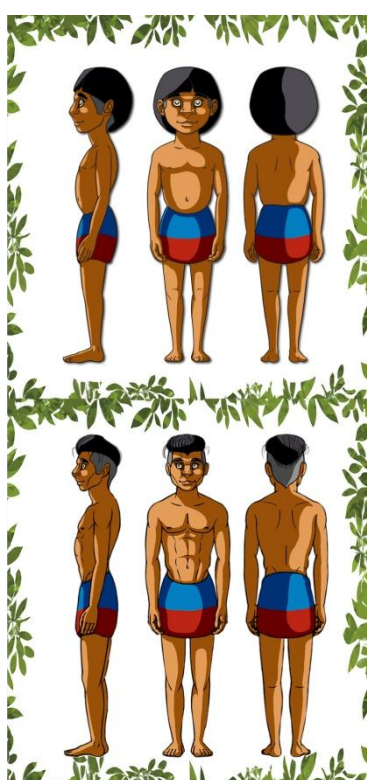


Fig.29. Estudios iniciales del aspecto de Áskanym (protagonista) en diferentes edades.

Fig. 30. Diseño final de Áskanym en edad de niño (8 años) y de adulto joven (18 años)

Por ello elegí al jaguar (A. central y del sur) para el clan de Áskanym el protagonista, el oso (A. del norte y del sur) para Omya la hermanastra adoptiva del protagonista, el lobo (A. del norte, central y del sur) para Pyat una de las elegidas y para los padres adoptivos de Áskanym, el mono (A. central y del sur) para Olky otro de los guardianes y el águila (A. del norte, central y del sur) como animal de Yolkat la última elegida y su etnia.

A continuación resumiré brevemente las características psicológicas de los personajes para su mejor comprensión: Áskanym es un chico amigable, nada pretencioso, soñador, incansable, despistado, tenaz, risueño, carismático y con un espíritu justo e indomable; Omya es una joven inquebrantable, bondadosa, paciente, generosa, justa, muy sociable y humilde; Pyat es decidida, fuerte, competitiva, independiente, orgullosa, desconfiada, noble y una incansable luchadora; Olky es un individuo audaz, temerario, leal, carismático, bromista, sensible, honesto, imaginativo y perspicaz; y Yolkat es una visionaria, es inteligente, estratégica, enérgica, compasiva, sagaz y analítica. Físicamente hay que decir que todos son unos sujetos de constitución atlética por su continuo entrenamiento físico en el bosque, y que se diferencian claramente por su fisonomía pues cada uno muestra similitudes con sus tótems, semejanzas que aumentarán al convertirse en guardianes desarrollando elementos morfológicos como garras, alas, colas, etc.

Aunque no precisamente en esta propuesta de cómic ya que es el episodio piloto y no hay espacio suficiente para ello, sí que buscaré en los siguientes capítulos sacarle partido a las personalidades de los protagonistas de la trama, para así facilitar la conexión entre el lector y estos pues al haber tan diferentes personalidades entre los protagonistas, se maximiza así la posibilidad de que el público se identifique con alguno de ellos.

3.5. TÉCNICAS DE REALIZACIÓN

3.5.1. Estudios preparatorios

La preparación de este cómic ha sido realizada mediante procedimientos exclusivamente tradicionales, usando como principal herramienta el lápiz y el bloc de dibujo. Para proceder de forma más eficiente usé tres tonos de lápiz, el rojo para las formas básicas, el azul o verde para definir más los detalles de la imagen y el negro para remarcar algunas zonas o incluso la línea definitiva del dibujo. Esto me resultó especialmente útil por cuestión de gestualidad y de experimentación con la técnica, pero tenía el inconveniente de que en ocasiones el soporte quedaba bastante sucio pues suelo redibujar varias veces la escena o personaje en el mismo lugar del papel hasta que quedo conforme con el resultado y esto conlleva al desgaste del mismo y mostrando un aspecto final bastante poco profesional en ciertas oportunidades.

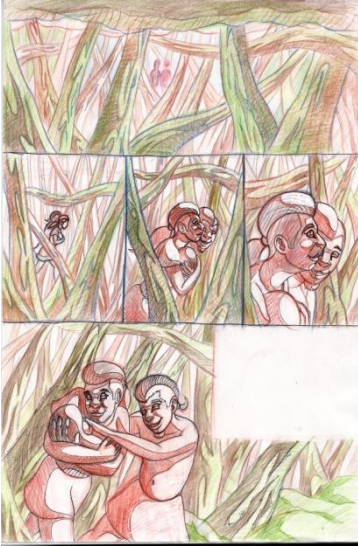


Fig.31. Planteamiento base de las escenas de la primera página de cómic realizado mediante lápiz y papel.

Otro de los inconvenientes es que a la hora de modificar la posición o expresión de un personaje, pues resulta mucho más cómodo y rápido recurrir al medio digital ya que se puede seleccionar un personaje y moverlo por el espacio hasta ubicarlo en el lugar idóneo sin necesidad de redibujarlo desde cero en diferentes oportunidades, ahorrando así en tiempo y esfuerzo, pudiendo aprovechar dicho excedente en cualquier otra labor del proyecto.

3.5.2. Acabado final

El uso de los estudios previos como herramienta de aprendizaje, culminó en la elección del medio digital para el desarrollo y acabado de la obra debido a sus escasos inconvenientes frente a las muchas ventajas que concede, y de las cuales citaré a continuación las que me han parecido más destacables. Las virtudes del entorno digital son principalmente que, me han facilitado una producción muchísimo más rápida que los métodos tradicionales, me han permitido lograr un acabado totalmente profesional, su corrección y manipulación ha sido bastante sencilla y ágil ya que se trabaja por capas y no existe riesgo de que el trabajo terminado pudiese mancharse o quedar sucio por accidentes domésticos o propios de la técnica, también me permitió hacer distintas versiones de un mismo diseño o escena ya sea en cuanto al lineart²³ o al color de dichas imágenes sin miedo a tener que jugármelo todo en una sola propuesta, además me daba la opción de usar gran variedad de registros mediante pinceles digitales que emulan todo tipo de procedimientos tradicionales (grafito, barra, óleo, pincel seco, etc.), e incluso pudiendo crear yo estos mismos pinceles virtuales a mi gusto y no solo como simulación de una técnica sino también para producir patrones de formas y aligerar el trabajo, como por ejemplo con patrones de hojas, nubes, pájaros, etc.

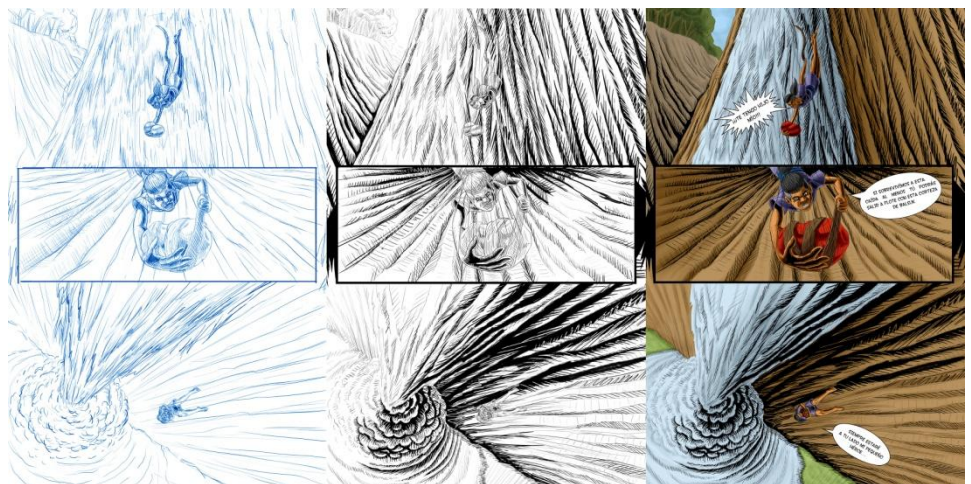


Fig.32. Comparativa entre las diferentes fases de la realización de una página del cómic. Boceto final, entintado y color, respectivamente.

23. El término se utiliza principalmente en el mundo del cómic y la animación 2D, describe a la imagen que se ha realizado basándose en un dibujo previo a lápiz y que a continuación será finalmente coloreado.

4. CONCLUSIONES

A través de la realización del actual trabajo he tenido la oportunidad de ahondar mucho más en aquellos artistas que siempre me habían fascinado e inspirado, a través del estudio y disección de su manera de proceder, lo cual ha mejorado notablemente mi propia estilística y la agilidad y eficacia en la ejecución de las imágenes, de manera que estas ahora son muchísimo más comprensibles y los tipos de planos y el punto de vista de las escenas se adecuan más tras haber aprendido de aquellos que ya dominan la materia, los cuales he nombrado y descrito anteriormente.

He tenido hartas dificultades para poder llegar a entender el dinamismo de la figura humana y su representación en el espacio según qué puntos de vista, resistiéndome especialmente aquellos en que la figura quedaba o total o parcialmente en escorzo. Pero, gracias al trabajo constante y al hecho de aprender de los errores cometidos, ahora puedo afirmar que me resulta ciertamente natural crear este tipo de poses, y aunque aún tienen margen de mejoría ya poseen una calidad decente.

En cuanto a los personajes creo haber podido establecer unas fisionomías y carácter que se ajustan muy bien a los diferentes personajes y sus respectivos animales emblemáticos, alcanzando un nivel de similitud con los mismos lo suficientemente adecuado como para que no disten mucho de los humanos pero que se comprenda el clan animal al que pertenece cada uno. Y en lo concerniente al guión he tenido la posibilidad de establecer los puntos a los que quería referirme, de forma tal que se adapten perfectamente a los personajes y el entorno creando así un contexto plausible, incluso dentro del mundo semi-fantástico que se ha planteado.

La estilística fue variando poco a poco a medida que realizaba el trabajo de investigación de referentes, y también conforme corregía aspectos de forma y registro por medio de la experimentación en los ensayos de dibujo previos. Gracias a esto, conseguí consolidar una estética y un acabado sin muchas florituras pero que a la vez tampoco se quedase en algo simplista, por lo que ha resultado en unas imágenes que son fáciles de comprender y llamativas a la vez, como me había planteado desde el principio

Con esto, ya quedan establecidas las bases del futuro cómic piloto que realizaré tras la defensa del presente TFG, con el cual quedo bastante satisfecho aunque no completamente, por no haber tenido más tiempo durante el periodo lectivo para desarrollar más en profundidad este trabajo, aun así con el tiempo del que he dispuesto creo haber logrado un buen resultado en los diferentes campos que había de tratar con este proyecto.

5. FUENTES

BIBLIOGRAFÍA

BUENO, ISABEL. *Las guerras floridas*. Imprenta del Ministerio de Defensa, 2009.

BUENO, ISABEL. *Las armas y los uniformes de los guerreros aztecas*. Imprenta del Ministerio de Defensa, 2012.

CHIARELLO, MARK. *DC Comics guide to coloring and lettering comics*. USA: Watson-Guptill, 2004.

ELLENBERG, W. & DITTRICH, H. *An atlas of animal anatomy for artist*. Toronto: Canada, 1956.

FABRY, GLENN. *Anatomía para dibujantes de fantasía: Una guía para la creación de figuras de fantasía*. España: Norma Editorial S.A., 2011.

FINGEROTHS, DANNY & MANLEY MIKE. *How to Draw comics from script to print*. USA: TwoMorrows Publishing, 2004.

GOLDFINGER, ELLIOT. *Animal anatomy for artists: The elements of form*. New York, USA: Oxford University Press, 2004.

GOLDFINGER, ELLIOT. *Human anatomy for artists: the elements of form*. New York, USA: Oxford University Press, 1991.

GURNEY, JAMES. *Luz y color*. España: Anaya Multimedia editorial, 2015.

HOGARTH, BURNE. *Dynamic Anatomy*. Nueva York, USA: Watson-Guptill, 2003.

HOGARTH, BURNE. *La mano en movimiento, curso avanzado de diseño anatómico*. Nueva York, USA: Watson-Guptill, 1982.

LATHSWELL, ALAN. *Draw & Paint Fantasy Art Warriors & Heroes*. USA: Impact, 2010.

L. OLSON, DENNIS. *Wisdom Warrior: Native American Animal Legends*. USA: Creative Publishing International, 1999.

MOREL D'ARLEUX, LOUIS-MARIE-JOSEPH. *Dissertation sur un traité de Charles Le Brun concernant le rapport de la physionomie humaine avec celle des animaux*. Francia. 1827.

MORENO PLATA, LAURA. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España: Tebeos Dolmen Editorial, S.L., 2012.

SCHARFE, EMILY F. *Diccionario Ch'ol, de Tumbalá, Chiapas*. Tlalpan, D.F., México. Instituto Lingüístico de Verano, 2009.

ARTÍCULOS WEB

CRISTINA, BRENDA. ¿Quién es Hayao Miyazaki?. En: *Studio Ghibli México*. México. 2012, Julio, 18. [Consulta: 2016-October-14]. Disponible en: <<http://studioghylimexico.blogspot.com.es/2012/07/quien-es-hayao-miyazaki.html>>

DOMINGO AUGÉ, AXIER. Las profecías de los indios Hopi. En: *Origen Humano*. Global. 2012, Diciembre, 9. [Consulta: 2016-Septiembre-13]. Disponible en:

<<http://origenhumano.blogspot.com.es/2012/12/las-profecias-de-los-indios-hopi.html>>

GARDEY, ANA y PÉREZ PORTO, JULIÁN. Definición de Pachamama. En: *Definicion.de*. Global. 2014. [Consulta: 2016-Septiembre-13]. Disponible en:

<<http://definicion.de/pachamama/>>

J.FROMPOVICH, CATHERINE. An American Indian Prophecy Coming True. USA. 2015, Mayo, 28. [Consulta: 2016-Septiembre-18]. Disponible en:

<<http://www.activistpost.com/2015/05/an-american-indian-prophecy-coming-true.html>>

JIMÉNEZ, JESÚS. 'Animal Man' la primera obra maestra de Grant Morrison. En: Radio Televisión Española. España. 2011, Mayo, 24. [Consulta: 2016-Septiembre-13]. Disponible en:

<<http://www.rtve.es/rtve/20110524/animal-man-primera-obra-maestra-grant-morrison/434320.shtml>>

JIMÉNEZ, JESÚS. 'El mundo invisible de Hayao Miyazaki' un libro sobre el genial animador japonés. En: Radio Televisión Española. España. 2012, Diciembre, 27. [Consulta: 2016-October-20]. Disponible en:

<<http://www.rtve.es/rtve/20121227/mundo-invisible-hayao-miyazaki-libro-sobre-genial-animador-japones/591241.shtml>>

JIMÉNEZ, JESÚS. 'El viaje de Chihiro' Mucho más que una película. En: Radio Televisión Española. España. 2017, Julio, 3. [Consulta: 2017-Julio-5]. Disponible en:

<<http://www.rtve.es/rtve/20170703/viaje-chihiro-mucho-mas-pelicula/1573081.shtml>>

MARTIN, SEAN. Tribe predicts APOCALYPSE after EIGHT previous eerily accurate prophecies. En: *Express*. United Kingdom. 2016, Septiembre, 21. [Consulta: 2016-Septiembre-25]. Disponible en:

<<http://www.express.co.uk/news/weird/712528/APOCALYPSE-WARNING-Tribe-world-WILL-END-native-american>>

MEN, CAN. Profecía india de "Los Guerreros del Arco Iris". En: *El blog alternativo*. Global. 2008, Diciembre, 31. [Consulta: 2016-Septiembre-23]. Disponible en:

<<http://www.elblogalternativo.com/2008/12/31/profecia-india-de-los-guerreros-del-arco-iris/>>

MÍGUEZ, ANTONIO. De los árboles y los monstruos: la Naturaleza en J.R.R. Tolkien y Hayao Miyazaki. En: *Cool Japan*. Valencia, España. 2016, Febrero, 10. [Consulta: 2016-October-15]. Disponible en:

<<http://cooljapan.es/arboles-monstruos-naturaleza-tolkien-hayao-miyazaki/>>

NOVA, IAGO. Você sabe o que é desenho gestual? En: *Design Culture*. Av. Cais do Apolo, Bairro do Recife, Brasil. 2017, Enero, 26. [Consulta: 2017-Mayo-20]. Disponible en:

<<http://designculture.com.br/voce-sabe-o-que-e-desenho-gestual/>>

PETA. Top 10 Animal-Friendly Superheroes. En: *People for the Ethical Treatment of Animals*. Virginia, USA. 2008, Julio, 17. [Consulta: 2016-Noviembre-9]. Disponible en:

<<https://www.peta.org/blog/top-10-animalfriendly-superheroes/>>

PIRARO, DAN. Are humans designed to eat meat. En: *Bizarro*. USA. [Consulta: 2016-Diciembre-5]. Disponible en:

<<http://bizarro.com/are-humans-designed-to-eat-meat/>>

PIRARO, DAN. Dan Piraro. En: *Bizarro*. USA. [2016-Diciembre-5]. Disponible en:

<<http://bizarro.com/dan-piraro/>>

SALÓZ, JUAN CARLOS. La batalla sangrienta llena de odio que volvió a Robin vegetariano. En: *Playground*. Global. 2017, Marzo, 21. [Consulta: 2017-Mayo-5]. Disponible en:

<http://www.playgroundmag.net/food/sangrienta-batalla-olvio-Robin-vegetariano_0_1941405873.html>

SANCHO CARDIEL, MATEO. Glen Keane el hombre que salvó a Disney dibujando una sirenita. En: *Telecinco.es*. España: Grupo Mediaset, 2011, Enero, 29. [Consulta: 2017-Mayo-4]. Disponible en:

<http://www.telecinco.es/informativos/cultura/Glen-Keane-Disney-dibujando-sirenita_0_1164975049.html>

SARTO, DAN. Glen Keane Talks 'Duet' and the Legacy of Disney Animation. En: *Animation World Network*. Van Nuys, California. 2014, Diciembre, 10. [Consulta: 2017-Mayo-6]. Disponible en:

<<https://www.awn.com/animationworld/glen-keane-talks-duet-and-legacy-disney-animation>>

STEED, KATIE. Interview with Glen Keane, Disney veteran and legendary animation artist (Part 1). En: *Skwigly Online Animation Magazine*. London, UK. 2014, Octubre, 7. [Consulta: 2017-Mayo-8]. Disponible en:

<<http://www.skwigly.co.uk/glen-keane-interview/>>

STRIKE, JOE. Our Brother and Sisters: 5 Sacred Animals and What They Mean in Native Cultures. En: *Indian Country Today*. Nueva York, USA. 2014, Octubre, 28. [Consulta: 2016-Septiembre-15]. Disponible en:

<<https://indiancountrymedianetwork.com/news/environment/our-brothers-and-sisters-5-sacred-animals-and-what-they-mean-in-native-cultures/>>

STRIKE, JOE. In Search of the Perfect Pencil: Glen Keane and 'Duet'. En: *Animation World Network*. Van Nuys, California. 2015, Marzo, 30. [Consulta: 2017-Mayo-7]. Disponible en:

<<https://www.awn.com/blog/search-perfect-pencil-glen-keane-and-duet>>

WHITE, MATT. 14 Great environmental comics En: *Design Culture*. USA. 2015, Abril, 1. [Consulta: 2016-Octubre-14]. Disponible en:

<<https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/66015-go-green-with-14-great-environmental-comics.html>>

WIKIPEDIA. Anexo: Obras de Rembrandt. En: *Wikipedia, the free encyclopedia*. California, U.S. [2016-Octubre-5]. Disponible en:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Obras_de_Rembrandt>

WIKIPEDIA. Anexo: Cuadros de Caravaggio. En: *Wikipedia, the free encyclopedia*. California, U.S. [2016-Octubre-4]. Disponible en:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Cuadros_de_Caravaggio>

WIKIPEDIA. Bizarro (comic strip). En: *Wikipedia, the free encyclopedia*. California, U.S. [2016-Diciembre-5]. Disponible en:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Bizarro_\(comic_strip\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bizarro_(comic_strip))>

WIKIPEDIA. Guerrero Jaguar. En: *Wikipedia, the free encyclopedia*. California, U.S. [Consulta: 2016-Septiembre-15]. Disponible en:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Guerrero_jaguar>

WIKIPEDIA. Hopi. En: *Wikipedia, the free encyclopedia*. California, U.S. [Consulta: 2016-Septiembre-15]. Disponible en:

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Hopi>>

WIKIPEDIA. Nausicaä of the Valley of the Wind (manga). En: *Wikipedia, the free encyclopedia*. California, U.S. [Consulta: 2017-Junio-3]. Disponible en:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind_(manga))>

AUDIOVISUALES

KEANE, G. Animating Beast. En: *You Tube*. USA. You Tube, 2016-09-2. [Consulta: 2017-05-7], Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=u5aORI4D_UA>

KEANE, G. Duet Making Of. En: *You Tube*. USA. You Tube, 2014-06-26. [Consulta: 2017-05-7], Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=FySfMOYhtU0>>

KEANE, G. "Duet" [Uncolored]. En: *You Tube*. USA. You Tube, 2014-07-11. [Consulta: 2017-05-7], Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=AWYpy8x_CZU>

KEANE, G. Duet Glen Keane (2014). En: *You Tube*. USA. You Tube, 2014-07-11. [Consulta: 2017-05-7], Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=0qnQqXr838E>>

KEANE, G. « Nephtali » by Glen Keane. En: *You Tube*. París, Francia. You Tube, 2015-09-15. [Consulta: 2017-05-09], Disponible en:

<<https://www.youtube.com/watch?v=wsQ4--X2ls4>>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Mapa conceptual que resume la metodología empleada en este proyecto. Imagen ampliada en la pág. 12, apartado 2.3.
2. Portada del cómic one-shot *La broma asesina*, escrito por Allan Moore y dibujado por Brian Bolland. DC Comics, Marzo de 1988.
3. *Superman: for the animals*. Escrito por Mark Millar y dibujado por Tom Grummett. DC Comics, Enero del 2000.
4. Interpretación de la Pachamama. Imagen extraída de la página web <www.takiruna.com>
5. Interpretación de la Pachamama. Imagen extraída de la página web <www.isamastro.wordpress.com>
6. Representación de un guerrero jaguar Mexica. Fuente: Foundation for the Advancement of Mesoamerican Studies, Inc. website.
7. Indumentaria original de los guerreros águila. Imagen parte del Códice Mendoza, años 1540.
8. Grabado de Alberto Durero, *Melancolía 1*, 1514.
9. Grabado de Gustave Doré para ilustrar el libro de La Divina Comedia, *Inferno*, Canto 10, 1857.
10. Ilustración de Charles Le Brun, parte de su tratado sobre la fisonomía comparada. 1827. Técnica: grabado.
11. Ilustración de Charles Le Brun, parte de su tratado sobre la fisonomía comparada. 1827. Técnica: grabado.
12. Ilustración de Charles Le Brun, parte de su tratado sobre la fisonomía comparada. 1827. Técnica: grabado.
13. Detalle de la expresividad de la cara de uno de los personajes de *Judith y Holofernes*, Caravaggio, óleo, 1599.
14. *Cristo en la columna*, Caravaggio, óleo, 1607
15. *Retrato de Johannes de Wtenbogaert*, Rembrandt, óleo, 1633.
- s de las obras de Miyazaki donde como vemos claramente sus protagonistas son figuras femeninas que desprenden fuerza determinación. Imágenes de y
16. Portada *Nausicaä del valle del viento*, Hayao Miyazaki, Febrero de 1982, editorial Tokuma Shoten.
17. Portada *La princesa Mononoke*, Hayao Miyazaki, 1997, Studio Ghibli.
18. Viñeta de Dan Piraro, Bizarro, 2009.
19. Estudio de movimiento, Glen Keane, Tarzán, 1999.
20. Comparativa entre dibujo original de Glen Keane y fotograma finalizado del corto *Duet*, 2014. Glen Keane Productions & Google ATAP.
21. Estudios rápidos de la bailarina de *Duet*, 2014, Glen Keane Productions & Google ATAP.
22. Obra a lápiz de Marc Silvestri, portada de *Cyberforce #10*.
23. Dibujo de Greg Capullo, *Dark Knight III: The Master Race*, DC Comics, 2015.

24. Estudio de diseño de personaje, Aaron Blaise, 2016.
25. Fragmento de viñeta de Blacksad 4, Juanjo Guarnido, 2010.
26. Portada de Brin Bolland Nº 1 de Animal Man, escrito por Grant Morrison, 1988.
27. Portadas de: GOLDFINGER, Elliot. *Animal anatomy for artists: The elements of form*. New York, USA: Oxford University Press, 2004. / HOGARTH, Burne. *Dynamic Anatomy*. Nueva York, USA: Watson-Guption, 2003. / GURNEY, JAMES. *Luz y color*. España: Anaya Multimedia editorial, 2015.
28. Escenas seleccionadas del storyboard del cómic.
29. Estudios iniciales del aspecto de Áskanym en diferentes edades.
30. Diseño final de Áskanym con 8 y 18 años.
31. Planteamiento base de las escenas de la primera página del cómic realizado mediante lápiz y papel.
32. Comparativa entre las diferentes fases de la realización de una página del cómic. Boceto final, entintado y color, respectivamente.

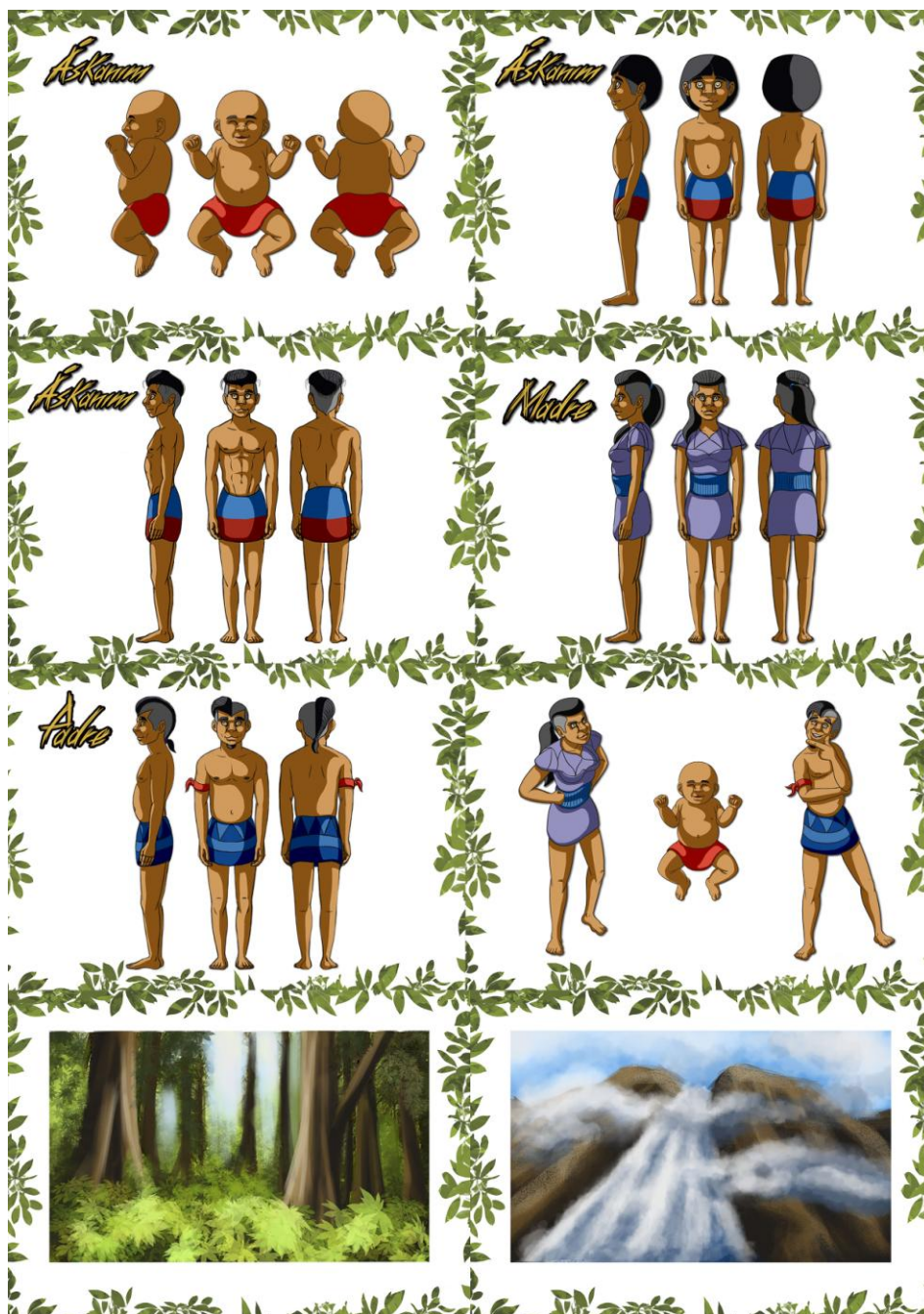
7. ANEXOS



Estudio de posible ilustración para la portada del cómic.



Estudios de los distintos personajes de la historia.



Personajes finalizados y estudio de fondos.



Página inicial del cómic finalizada.



Página interior finalizada.