



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

BBAA

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

# TEMPORADA DE PATOS

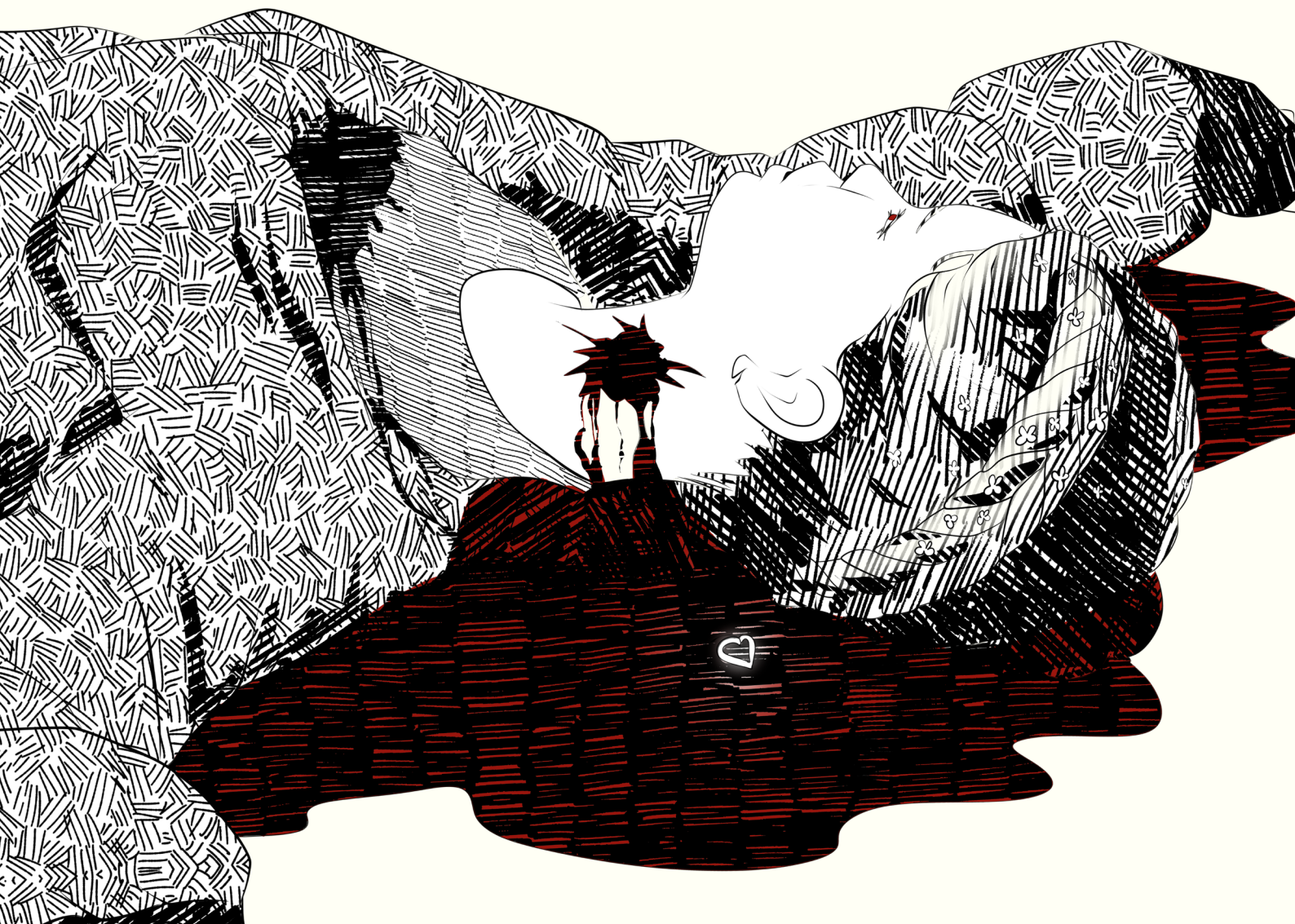
Elena Gálvez Cobo

**Trabajo de Fin de Grado**

Curso 2021/2022

Tutor: Jesús Palomino Obrero

Facultad de Bellas Artes de Málaga

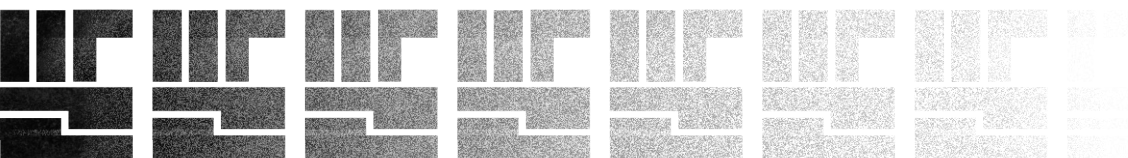


Desde un instante hasta la eternidad, desde lo intracranial hasta lo intergaláctico, el relato de la vida de cada uno de los personajes nos ofrece una enciclopedia de posibilidades. La mano del maestro está en seleccionar tan sólo unos pocos momentos que nos transmitan toda una vida.<sup>1</sup>

-Robert Mckee

---

<sup>1</sup> **MCKEE, R.** (2011). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial; N.º: 9 edición (29 noviembre 2011).



# Índice

Declaración jurada de autoría.....	5
Resumen y palabras clave.....	6
Idea.....	8
Trabajos previos.....	10
Investigación formal.....	15
Investigación teórico-conceptual.....	37
Exposición ideal.....	41
Cronograma.....	45
Presupuesto.....	46
Lista de referencias.....	47
Anexo.....	49
Ficha técnica.....	100





## Resumen y palabras clave

*Temporada de patos* es una novela ilustrada que hace uso de la narrativa experimental con el objetivo de revisar la figura del diablo, los demonios, los ángeles y la mitología de la cultura popular de occidente y oriente medio a lo largo de la historia. La trama de *Temporada de patos* repasa tanto eventos históricos adulterados con tintes sobrenaturales y/o fantásticos como sucesos meramente ficticios, en un lapso de tiempo que abarca desde el 1200 a.C. hasta el año 2105. Es un estudio sobre creación de personajes y sus identidades, así como las consecuencias de sus actos a lo largo del tiempo y los efectos mariposa que se pueden generar con hechos, en principio, insignificantes. Tanto la narración como la ilustración e incluso la propia maquetación y edición de la novela ayudan a definir a los personajes y hacer llegar al lector la totalidad de la historia presentada.

En esta memoria se muestran con detenimiento los temas principales tratados en *Temporada de patos*, así como su relación formal con el estilo diferenciado de sus ilustraciones y maquetación entre capítulos y el desarrollo de este proyecto.

## Palabras Clave

Arte Contemporáneo, novela, ilustración, mitología, narrativa experimental, identidad.



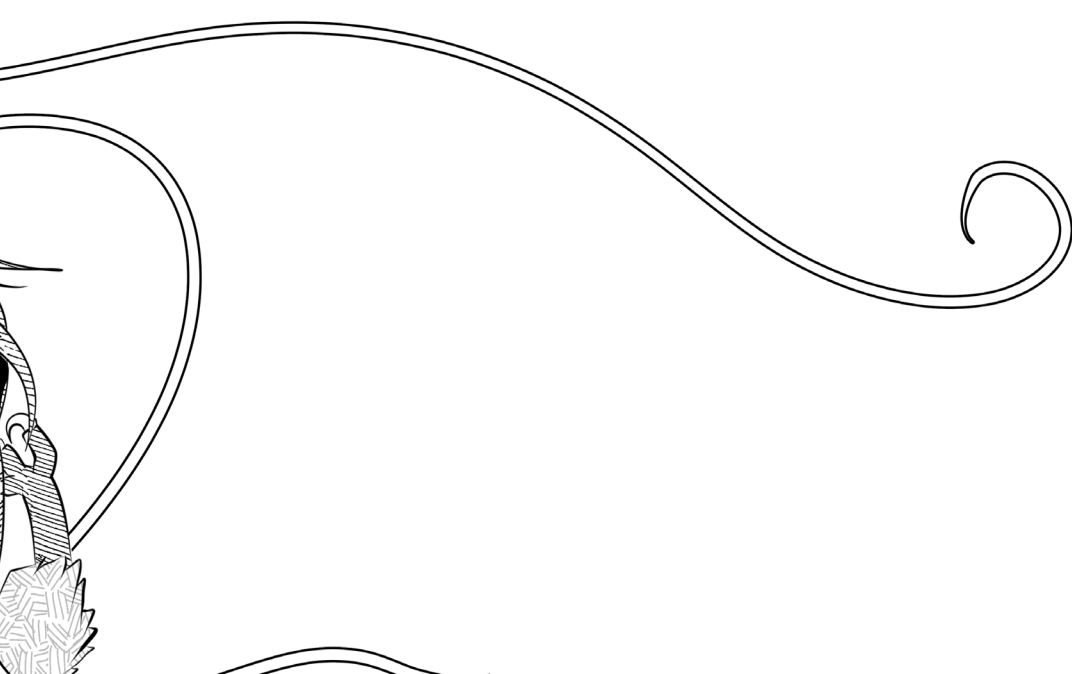
## Abstract and Key Words

*Temporada de patos* is an illustrated novel that uses experimental narrative to look over the devil figure, demons, angels, and popular culture mythology of Occident and Middle East over the History. *Temporada de patos'* plot combines historical events spiced with supernatural and fantastical touches with entirely fictional stories. The plot elapses from 1200 b.C. to the year 2104. This novel is an essay about character creation and development, from their identities to the consequences of their acts along the years and the butterfly effect that can derivate from initially insignificant acts. The narrative and the illustrations of *Temporada de patos*, together with the editorial design, help define the characters and deliver the entire story to the reader.

This essay explains in deep the main topics of *Temporada de patos*, as well as it's formal connection to the chapters' different styles of illustrations and layout. It also goes over the development of this project.

## Key Words

Contemporary Art, novel, illustration, mythology, experimental narrative, identity.



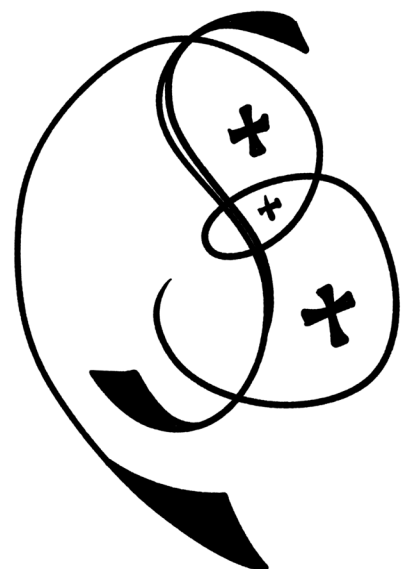
*Temporada de patos* es una novela ilustrada de 608 páginas en su edición física, contando con las guardas y las páginas de cortesía, a tamaño A5. En su interior cuenta con 101 ilustraciones que acompañan al texto.

La idea para *Temporada de patos* nace de un interés largo en el tiempo por las culturas antiguas, como el Antiguo Egipto o la Málaga Fenicia, así como los seres sobrenaturales y su relación con la mitología y religiones mediterráneas. Además de esto, la novela también mira hacia el futuro, en una suerte de ensayo o predicción acerca de cómo todo se corrompe y todas las acciones tienen consecuencias. Empecé a escribir con unos nueve años, acerca de vampiros, brujas y dioses antiguos, hasta que una recopilación más madura y seria acerca de todos los temas que me interesaban me llevó a comenzar a escribir *Temporada de patos* en 2015.

La trama principal gira en torno a dos hermanos, Nacho y Zita, y su trabajo como cazadores o sicarios del *ministerio*, nombre que se le da en la novela a lo que queda de la nueva Inquisición Española. A pesar de que ellos dos son los protagonistas más principales, la novela cuenta con múltiples narradores en primera persona que dan su versión de los hechos y aportan datos importantes para entender en su totalidad la trama principal y las motivaciones de todos los personajes, dado que uno de los intereses principales del proyecto es la creación y desarrollo de personajes. Siendo así, para relacionar el lenguaje de cada uno de estos capítulos con los personajes que los narran, el estilo de las ilustraciones que acompaña la prosa es diferente en cada episodio, amoldándose a la identidad y personalidad del personaje narrador y relacionándose con el texto de distintas maneras. La prosa escrita tiene una particularidad con respecto al cómic, el cine u otros tipos de narrativa; que los pensamientos, miedos, deseos y juicios de los personajes estén explícitamente presentes, sin necesidad de metáforas visuales, es natural. En conjunto con las ilustraciones de diferentes estilos para cada capítulo y la propia edición del libro, este lenguaje se convierte en una potente herramienta para mostrar este retrato de los personajes de la novela y contar su trama.

La forma en la que está escrita esta novela parte del estudio de los propios personajes y la narrativa experimental. En especial, se hace uso de la escritura brújula, aquella que parte de los intereses y relaciones de los personajes para formar la trama. A pesar de eso, también se hace uso de estructuras clásicas como la del viaje del héroe, utilizándolas para dar expectativas al lector que bien podrían o no ser correctas. Del mismo modo, para lograr este formato multiestilístico en las ilustraciones de la novela, estas vuelven a partir de los personajes y el tipo de arte y narrativa que estos consumirían, además de tener en cuenta lo narrado en sus capítulos para dar forma a estos dibujos, así como buscar referentes que ellos mismos consumirían. Las ilustraciones de la novela cumplen la función de resaltar aquello que más importa o llama la atención del narrador de forma simple y efectiva.

En un principio, *Temporada de patos* pudo haber sido un cómic, adaptando el argumento de la novela a esta disciplina, pero quedó descartado al considerar que perdería gran parte de la fuerza. También estuvo planteado como una novela multiformato, con capítulos que iban desde el cómic hasta incluso el guión de cine, pero esta idea quedó descartada en pos de una obra más cohesionada.





## Trabajos previos

*Alianza* (2012-2016) es una serie web publicada en Youtube entre 2015 y 2016, la cual realicé como guionista, productora, directora, maquilladora y editora. En 2018 dejó de estar disponible en la plataforma. Cuenta con cuatro capítulos de entre diez y veinte minutos, y sienta las bases de la creación del mundo de *Temporada de patos*. La serie se centra en el retrato de sus personajes, y trata temas como el sentido del deber y la colaboración. Algunos de los personajes de *Alianza* aparecen en *Temporada de patos*, pero la trama, aun siendo *Alianza* una precuela, no es necesaria para entender la novela. El trabajo en *Alianza* asentó un interés más acuciado por la literatura que por lo audiovisual, además de por el estudio y desarrollo en profundidad de los personajes.



Fig. 1-6. *Alianza*. (2015). GÁLVEZ, E. Serie Web publicada en YouTube. *Stills* de diversos capítulos.



*Truzk Aaru*<sup>2</sup> es un poema y canción experimental compuesto en colaboración con Laura Coubert, cantante, violinista, compositora y graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Barcelona. Este poema está escrito en *montrt*, un idioma ficticio creado para *Temporada de patos*. El *montrt* está basado en numerosos idiomas antiguos de todo el mundo. Tiene gramática, fonética y escritura propios. Durante el curso 2019-2020, para la asignatura Procesos del Dibujo Contemporáneo, con Teresa Vida, vio la luz una ilustración de 2'25m x 1m que contenía el poema *Truzk Aaru* en una aproximación en papel y tinta a una antigua columna egipcia con jeroglíficos o un mural azteca. *Truzk Aaru* es una carta de amor que habla sobre el tiempo. Laura Coubert compuso la música que la acompaña, y me dio una idea general del contenido que le gustaría plasmar en el poema, dedicado a su pareja. Yo compuse la letra en *montrt*.

#### Letra en español:

Dicen que no hay azar en las encrucijadas  
Solo entropía en el Sol tocando la noche  
Iridiscencia en las sombras del camino a Aaru  
Los universos se detienen al alba  
Para conjurar el aliento de todos los seres  
Una vez más he llevado mis pasos  
Lejos de lo amado  
Otra encarnación; otro encuentro interrumpido  
Te añoré en mis vidas pasadas  
Y te vuelvo a añorar  
Mis años de juventud están llenos de ti  
La historia de amor y culpa  
Se repite en el tiempo  
¿Cuántas veces debo despedirme  
hasta que nuestras almas sanen?  
Cada paso decisivo  
Es un sacrificio de humanidad  
Me pregunto si este destino  
Será compensado  
Tus recuerdos mantienen  
Mi cuerpo pasajero en movimiento,  
Hacia el latido del mundo,  
Hacia el fin del tiempo  
En el nuevo amanecer aguarda  
Un corazón noble

#### Letra en *montrt* (romanización):

Montr Shing rejhkt o kräizh  
Vi haftr o Sol e Kargh  
Shing lik o kark e truzk Aaru  
Zoghk flakh e likg  
Sanaa saanzh e shingts  
Truzk istcrgk trazk blandt  
Kruzt e crempktt shingts  
Ve szveht, ve sanaat skjral  
Ideig ustcrgk tks istcrgk szveht shingtt  
Tks ustcrgk ideig istcrgk  
Shing yof blandt plir e ustcrgk  
Crempktt a flot montrt  
Sanaa e likargh  
¿Plirk rejkho istcrgk szveht  
Olikargh saanzh blandt tashfir?  
Ve trazk rejhk  
Shing frish szveht  
Sanaa istcrgk trof rejhk  
Shing zoghkist  
Shing ideigaaj blandt ustcrgk  
Blandt istcrgk saanzh o truzk  
O saanzh e Zoghk  
O szveht e likargh  
Likarghuzt o szveht likg  
Shefkeh saanzh

<sup>2</sup> *To the Sands of Aaru*. (2019). COUBERT, L. <https://youtu.be/WOQqUHuYgN0>

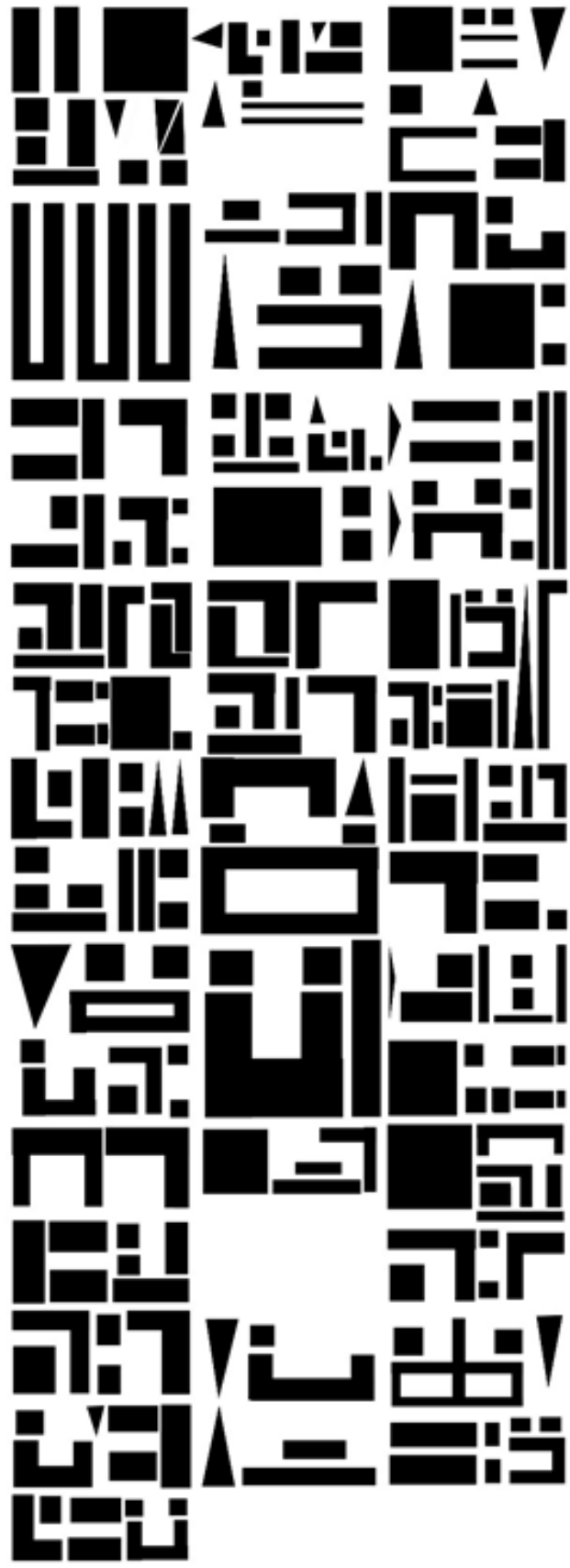
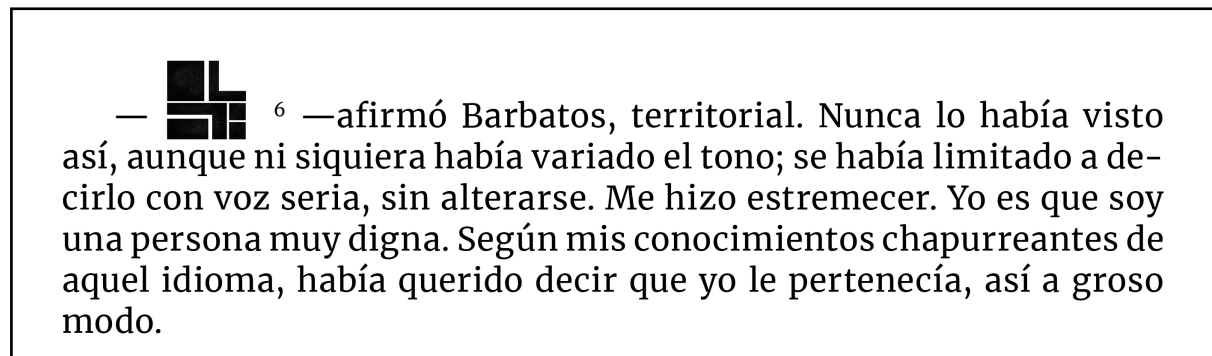


Fig. 7. *Truzk Aaru*. (2020). GÁLVEZ, E. Procesos del Dibujo Contemporáneo. Boceto digital.

*Truzk Aaru* constituye el punto de inflexión que precipitó trabajar en el monrrt como idioma formal. Hasta este punto, sólo se mencionaba en la novela que los demonios tenían un idioma materno, distinto a todos los demás, pero no se mostraba ni su romanización ni su escritura. A raíz de este proyecto, cada vez que se habla en monrrt en la novela, este aparece escrito en forma de pequeñas ilustraciones en los diálogos con pies de página donde se detalla su pronunciación y traducción.



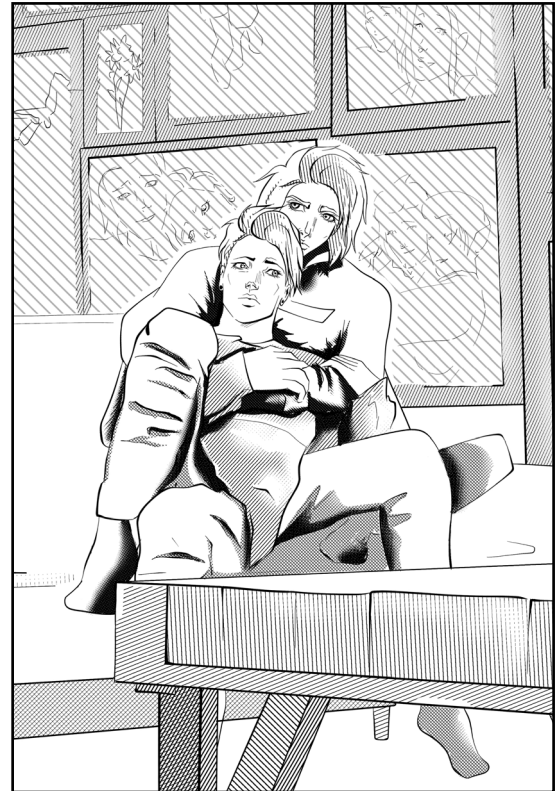
**Fig. 8.** *Temporada de Patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Detalle. Captura de pantalla de la versión digital en PDF.

Por último, comencé a trabajar en las ilustraciones de *Temporada de patos* con dos proyectos de asignaturas diferentes. Por un lado está *Headcanon*, un proyecto para la asignatura Grabado y Nuevas Tecnologías realizado durante el curso 2020/2021, con Salvador Haro. Con este proyecto definí la composición de algunas de las ilustraciones, aunque no su resultado final.

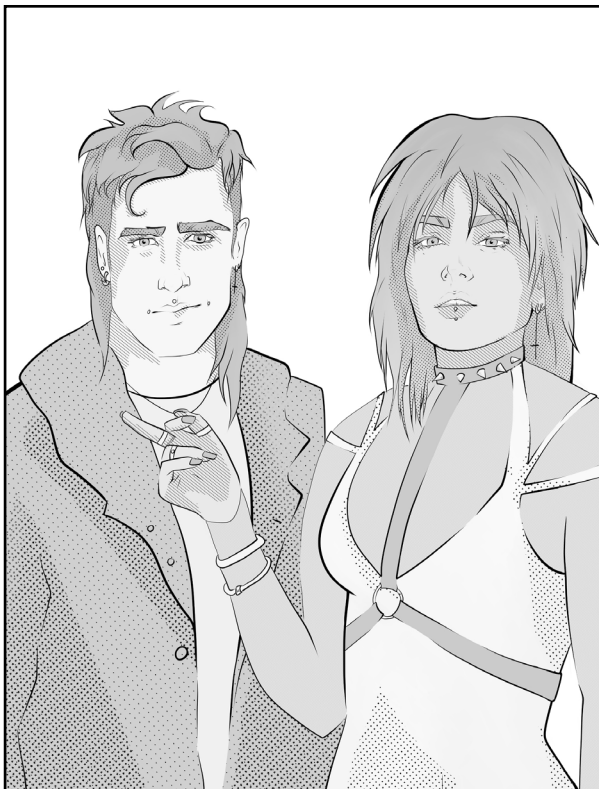
Algo más tarde, para la asignatura Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, impartida durante el curso 2020/2021 por Javier Artero, Cristina Peláez y Jesús Palomino, seguí definiendo las ilustraciones para *Temporada de patos*, puesto que en este período asenté las bases de todo mi Trabajo de Fin de Grado al ilustrar una pequeña parte de la novela con *Temporada de patos Volumen I*, así como en la asignatura Ilustración y Cómic, impartida en el curso 2021/2022 por Cristina Peláez y Juan Carlos Pérez, donde ilustré un capítulo, *Doscientos treinta y cuatro*. Todas estas ilustraciones tomaron su forma final para *Temporada de patos*, rehaciéndose casi completamente en la mayoría de los casos.



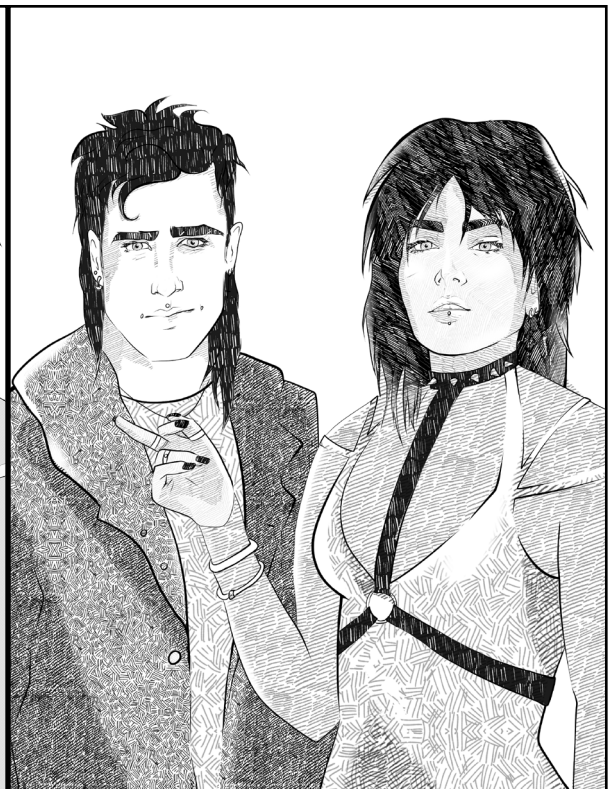
**Fig. 9.** *Headcanon.* (2021). GÁLVEZ, E. Grabado y Nuevas Tecnologías. Maqueta digital (Detalle).



**Fig. 10.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Dibujo digital (detalle).



**Fig. 11.** *Temporada de patos Volumen I* (2021). GÁLVEZ, E. Producción y Difusión de Proyectos Artísticos. Dibujo digital (Detalle).



**Fig. 12.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Dibujo digital (detalle).



## El texto

Si bien la escritura de *Temporada de patos* comenzó en 2015, no fue hasta septiembre de 2021 que el texto de la novela estuvo finalizado. Tras esto, la maquetación y edición del texto fueron paralelas en el proceso, quedando terminados, incluyendo los espacios para ilustraciones ya delimitados, a comienzos de marzo de 2022. La maquetación del libro está inspirada en cualquier novela comercial, con el espacio para las ilustraciones delimitado por el estilo de cada uno de los capítulos de la novela, que también utilizan distintas fuentes tipográficas según sus narradores en un ejercicio puramente sinestético, según su personalidad resonaba con la propia forma de las letras con las que la novela forma sus oraciones para darles voz.

—Angelito, baja de ahí.

Abrí los ojos, despacio, mirándola. Me eché a llorar. Esto aún no había acabado, ni acabaría pronto. Tenía un cometido con mi ama. Tenía una responsabilidad, y debía hacerme cargo. Mi ama no me dejaría morir tan fácilmente. Al menos no hasta que esto acabase, y yo dejase de serle de utilidad.

**Fig. 13.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF (detalle). La familia tipográfica de este capítulo no tiene serifas y es redondeada, haciendo referencia a la simpleza e inocencia iniciales de su narradora.

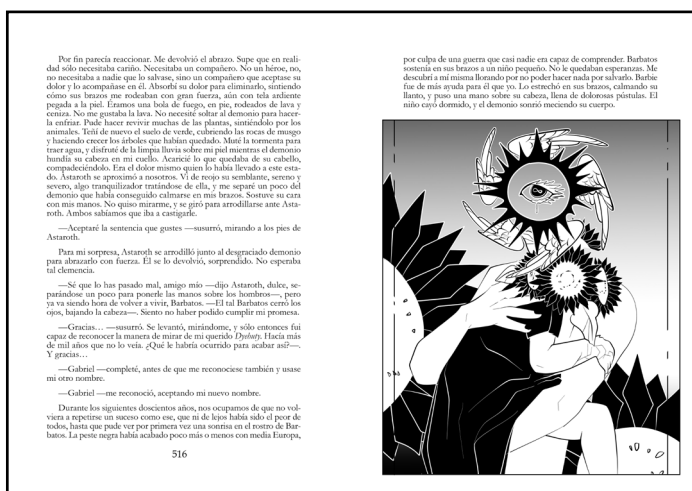
—Me extraña no verte con hábito —reconoció, burlándose. Podía sentir cómo juzgaba mi falda, larga hasta el suelo para ocultar unos pies que nunca volvieron a soportar llevar zapatos por el gran destrozo de sus plantas, y mi lado de la cabeza afeitado, a la izquierda, donde había aceptado que el pelo que perdí por una pelea en mis días de cautiverio no volvería a crecer.

**Fig. 14.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF (detalle). La familia tipográfica de este capítulo tiene serifas y un aspecto más clásico que el del ejemplo anterior, resemblando una narradora mayor y más tradicional.

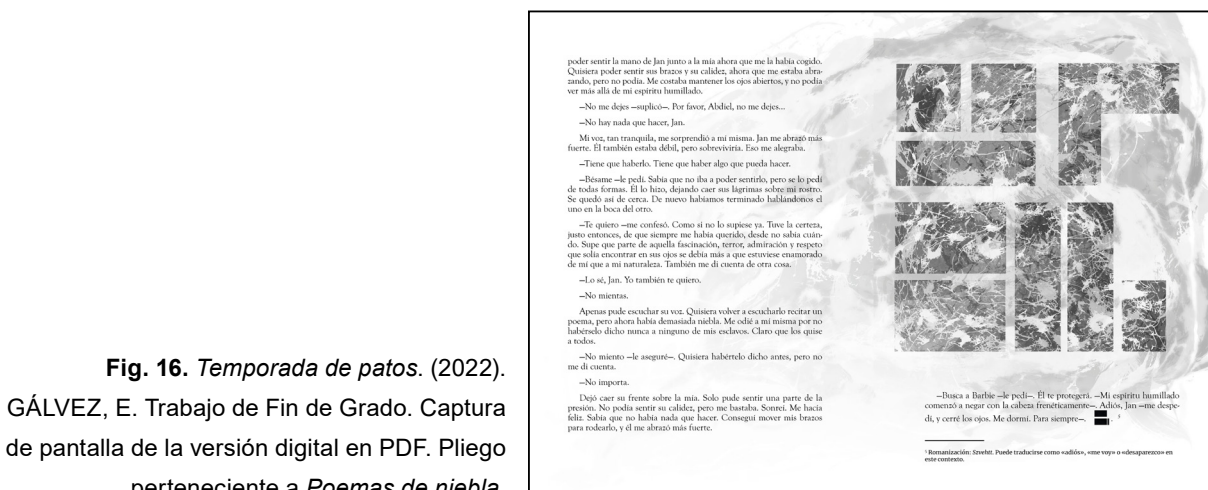


# Las ilustraciones

La producción de esta novela pasó por una fase extraña y multiformato, con lenguajes difíciles de cohesionar entre sí. Un capítulo sería un cómic, y de repente el siguiente sería el guión de una película con todas sus particularidades. Esta idea quedó descartada en favor de la coherencia y cohesión dentro de la obra, y dio paso a otra idea descartada: hacer todas las ilustraciones de los capítulos iguales. Sin embargo, con este concepto la obra perdía fuerza, así que la forma definitiva de ilustrar la novela se abrió paso: cada capítulo iría ilustrado en un estilo diferente, desde los estilos de dibujo más clásicos, imitando el grafito o el carboncillo, hasta estilos basados en el cómic moderno, tanto occidental como oriental. Así, *Temporada de patos* sigue siendo una novela ilustrada casi tradicional, pero, en cada capítulo, aunque se mantenga el mismo aspecto de maquetación en cuanto a márgenes y tamaños de letra, las ilustraciones se adaptan según el tipo de arte y/o narrativa que consumen los personajes que narran dichos episodios.



**Fig. 15.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Pliego perteneciente a *Catarsis*.



**Fig. 16.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Pliego perteneciente a *Poemas de niebla*.

## Los Estilos

Cada capítulo de la novela requirió una investigación formal independiente, ya que todos ellos tienen un estilo distinto. Todos los capítulos de la novela fueron desarrollados a la vez en el tiempo, de forma paralela, para asegurar un nivel de acabado uniforme.

### Nacho

Siendo Nacho uno de los protagonistas, narra tres capítulos de la novela: *Temporada de caza*, *Los Hermanos Dragón* y *El diablo puede llorar*. Nacho tiene un tipo de personalidad ISFJ-T, llamada de «defensor»<sup>3</sup>. Se convirtió en cazador porque quería ser útil para la sociedad, pero también porque no quería enfrentarse a sus padres, cazadores de élite. En realidad, odia su trabajo. Se trata de alguien que cree que si puede hacer algo bueno, debe hacerlo, pero que también se lo tiene bastante creído. Nacho piensa genuinamente que es un héroe. Está encerrado en sí mismo, por lo que en sus ilustraciones no hay ningún tipo de fondo, y consisten sobre todo en retratos y detalles, cosas en las que él se fija. Están inspiradas tanto en el cómic americano como en el japonés, de donde tomaba al principio las tramas para sombrear. El sombreado de las ilustraciones evolucionó a partir de un estudio a Kohei Horikoshi, autor de *Boku no Hero Academia*.<sup>4</sup>



**Fig. 17.** *Boku no Hero Academia*. (2014-Actualidad). HORIKOSHI, K. Última página del capítulo 260.

<sup>3</sup> Según el indicador de Myers-Briggs en su versión proporcionada por *NERIS Analytics Limited*. Recuperado de: <https://www.16personalities.com/es/descripcion-de-los-tipos> el 16/05/2022.

<sup>4</sup> HORIKOSHI, K. (2014-actualmente en publicación). *Boku no Hero Academia*.

Lo más complicado a la hora de dar forma a los capítulos de Nacho fue encontrar un estilo que no se alejase demasiado del cómic y el manga, pero que a la vez reflejase que no estaba del todo dentro de este lenguaje. Nacho no es el héroe de cómic o película de acción que cree ser, y, de hecho, su trabajo es su mayor fuente de frustración e incluso problemas familiares. Por todo esto, el estilo de sus ilustraciones evolucionó hacia tramados a tintas duras, más eficaces al reflejar el odio y los conflictos internos del personaje.



**Fig. 18.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración descartada para *El diablo puede llorar*.



**Fig. 19.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración definitiva para *El diablo puede llorar*.

## Abdiel

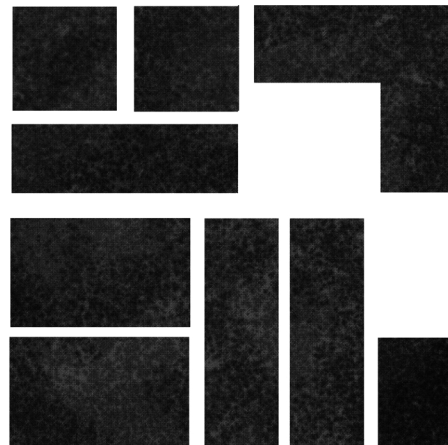
Abdiel es la narradora de *Poemas de niebla*, segundo capítulo de la novela. Sus ilustraciones, basadas en el propio monrtt como idioma y en el título del capítulo, apenas han variado desde *Temporada de patos Volumen I*, si bien todas ellas han sido modificadas, añadiendo detalles y limpiando las tramas y sombreados tras comprobar la mejor forma de hacerlas a base de ensayo y error y muchas pruebas de impresión. Este capítulo es casi meramente introductorio y más parecido a una novela romántica con tintes de misterio que a una historia de aventuras y sicarios. Sus ilustraciones están concebidas como si tuviesen una capa de niebla por encima,



tras la que solo se aprecian palabras o frases en montrt y poco más del delineado y la mirada de los personajes a los que retrata, la cual está acentuada con detalles que imitan maquillajes de ojos futuristas o de estilos que recuerdan al cyberpunk, en un guiño hacia la época en la que vive ahora Abdiel, mientras que el montr entre la niebla habla de sus orígenes y aburrimiento o casi crisis de identidad actual.

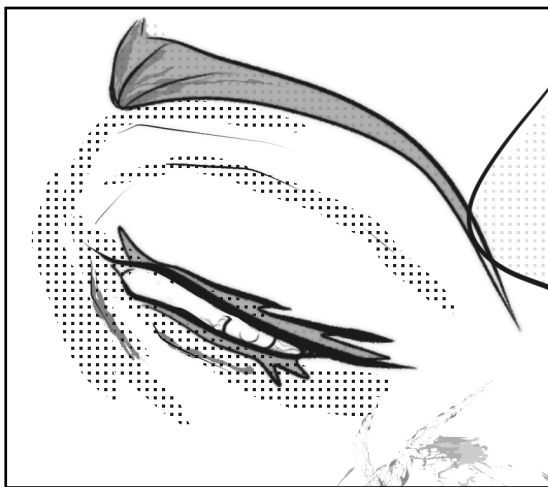


**Fig. 20.** Relieve con glifos mayas.



**Fig. 21.** «Ya lo he leído» en montrt. Ilustración digital. (2019). GÁLVEZ, E.

La forma escrita del montrt bebe de la escritura cuneiforme mesopotámica, los glifos mayas y los jeroglíficos egipcios, además del chino y el japonés. En esencia, el montrt es un idioma logográfico, y, al igual que el maya, forma frases en unidades cuadradas, de forma parecida a como se forman los sinogramas chinos. Como curiosidad, en la cenefa que adorna los títulos de apartado de esta memoria lo que pone es: «Me interesa lo que me estás contando».



**Fig. 22.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración descartada para *Poemas de niebla*. Detalle.

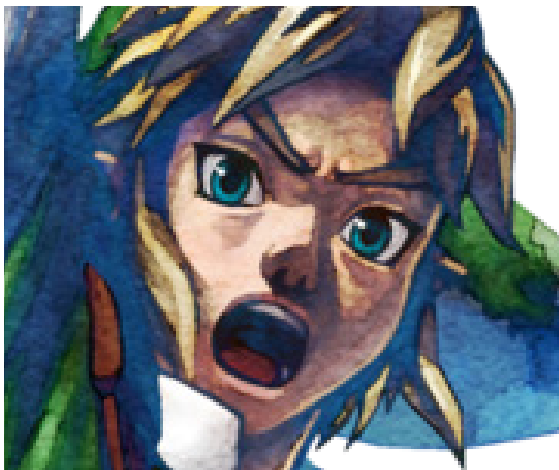


**Fig. 23.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración definitiva para *Poemas de niebla*. Detalle.

## Ángela

Ángela es la narradora de *Guardianes*, capítulo que narra una historia de venganza. Las ilustraciones de *Guardianes* derivan de las realizadas para *Temporada de patos Volumen I*, aunque también hay algunas nuevas para la versión completa de *Temporada de patos*, y todas han sido modificadas y mejoradas tras numerosas pruebas de impresión.

Ángela tiene una personalidad de tipo INFJ-T, llamada de «abogado». Es una persona determinada y capaz de hacer lo que sea para cumplir sus objetivos. Su historia y su personalidad casan con la de un típico héroe de shonen (tipo de manga juvenil japonés), por lo que el estilo de sus ilustraciones bebe sobre todo de este y del de videojuegos como *The Legend of Zelda* a través del libro de arte *Hyrule Historia*<sup>5</sup>. El estilo de las ilustraciones también se ve influido por el claroscuro de artistas como Hiromi Arakawa y su manga *Fullmetal Alchemist*, aunque también vuelve a tomar influencia de Horikoshi.



**Fig. 24.** Arte conceptual para *The Legend of Zelda: Skyward Sword*<sup>6</sup>. (2011). Detalle.



**Fig. 25.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Boceto digital para *Guardianes*. Detalle.

Durante la narración de *Guardianes*, Ángela se da cuenta de una de las peores formas posibles de que, aunque sea una niña con poderes y vea la venganza al alcance de su mano, sigue siendo eso: una niña de quince años. Para reflejar ese golpe final de realidad, las propias ilustraciones también cambian de registro para buscar una mayor crudeza y oscuridad.

<sup>5</sup>*Hyrule Historia*. Norma Editorial. Edición original publicada en 2011 en Japón por Shogakukan Inc., Tokyo.

<sup>6</sup>Recuperado de la página oficial de Nintendo:

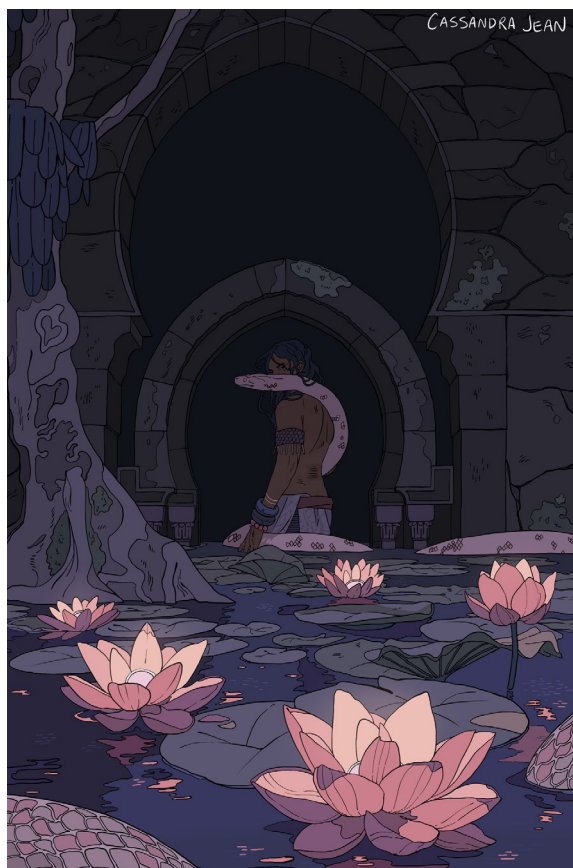
[https://www.nintendo.com/es\\_LA/games/detail/the-legend-of-zelda-skyward-sword-hd-switch/](https://www.nintendo.com/es_LA/games/detail/the-legend-of-zelda-skyward-sword-hd-switch/) el 18/05/2022.



## Barbatos

*Khâlid* es una suerte de cuento medieval sobre una doncella con una maldición. Su narrador es Barbatos, un poderoso demonio de carácter amable, olvidadizo y despreocupado. Su personalidad es de tipo ENFP-A, también llamada de «activista».

*Khâlid* está ilustrado con dibujos a falso lápiz (en digital), con especial atención en las personas representadas y sus miradas. La composición se inspira en el trabajo de Cassandra Jean, ilustradora digital, aunque también en Diego A. Bartolomé con su *Cuore dos cuernos*<sup>7</sup>, en especial en la relación entre el texto e ilustraciones y en libros ilustrados como *Leyendas de hadas*<sup>8</sup>. Las ilustraciones de este capítulo apenas han sufrido cambios desde *Temporada de patos Volumen I* más allá de correcciones tonales y de composición.



**Fig. 26.** *Follow me*. (2020). JEAN, C. Ilustración digital<sup>9</sup>.



**Fig. 27.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración definitiva para *Khâlid*. Detalle.

<sup>7</sup> BARTOLOMÉ, D. (2019). *Cuore dos cuernos*. Editorial Tres Inviernos.

<sup>8</sup> AGUILAR, RAMÍREZ. (2005). *Leyendas de hadas*. Madrid. Editorial Libsa.

<sup>9</sup> Recuperado de: <https://cassandrajp.weebly.com/> el 18/05/2022.

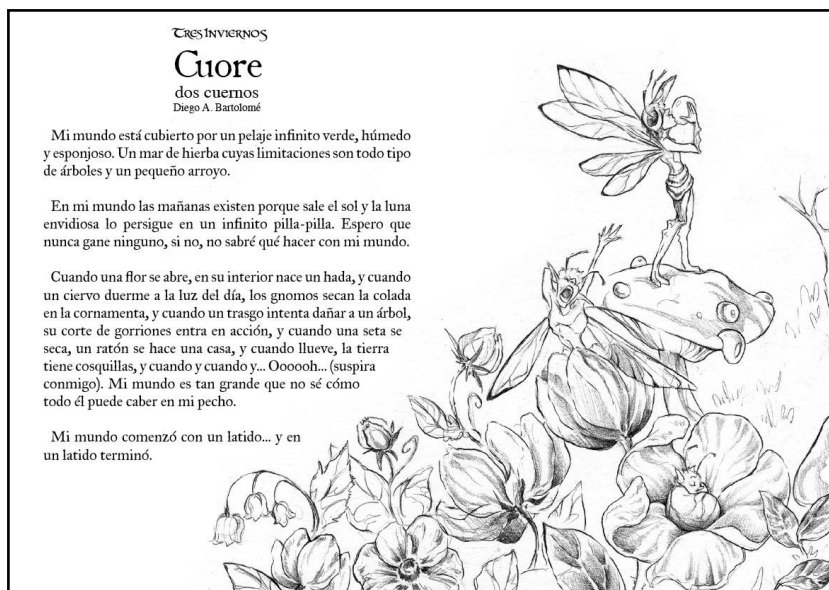


Fig. 28. *Cuore dos cuernos*. (2019). BARTOLOMÉ, D.A. Pliego del libro.

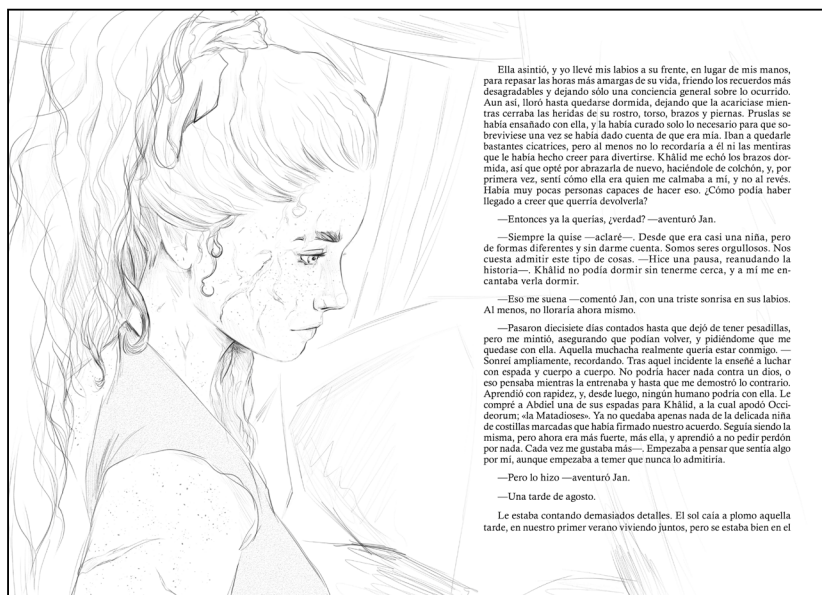


Fig. 29. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Pliego perteneciente a *Khâlid*.

## Jan

Tanto *Estofado de corazón* como *Tiempo* son narrados por Jan. El primero es una carta testimonial, mientras que el segundo es una conversación que mantiene con Barbatos sobre la naturaleza, la vida y el tiempo. Dado que Jan no sabe dibujar y no consume narrativa, pero sí que lee y escribe muchísima poesía, las ilustraciones de sus capítulos están basadas, por un lado, en las ilustraciones de Federico García Lorca, y por el otro en el aprendizaje de mi hermano Ethan, quien recientemente se propuso aprender a dibujar. Las ilustraciones para los capítulos de Jan imitan los trazos de alguien que no sabe dibujar mientras toman referencia de los dibujos a tinta

de Lorca. Esta es una de las investigaciones formales más largas realizadas para la novela, junto a las ilustraciones para los capítulos de Nacho, puesto que dependía de la colaboración de conocidos, no solo de trabajos documentados que puedan buscarse.



Fig. 30. *Olla* (2021). GÁLVEZ, ETHAN.  
Boceto digital.

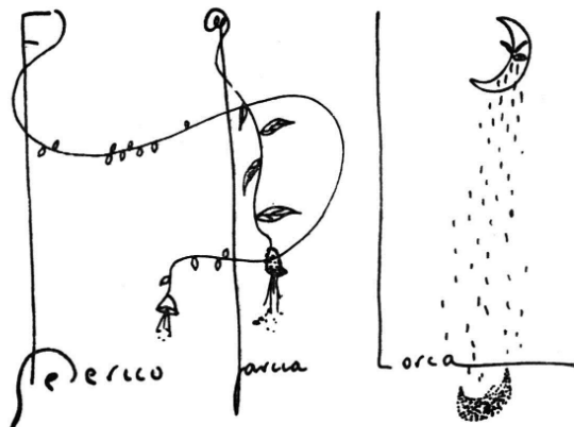


Fig. 31. *Firma con luna reflejada*. (1935). LORCA, F. Tinta sobre papel. 160 x 235 mm. Colección Margarita Xirgu. Badalona.

Todas las ilustraciones para los capítulos de Jan están concebidas para imitar el efecto de un rotulador de punta gruesa sobre papel, como si fuesen garabatos realizados por el propio personaje para explicar cosas que no sabría contar del todo bien con palabras. Si bien para *Tiempo* estas explicaciones no son tan necesarias, las ilustraciones resuenan con sus pensamientos y preocupaciones.

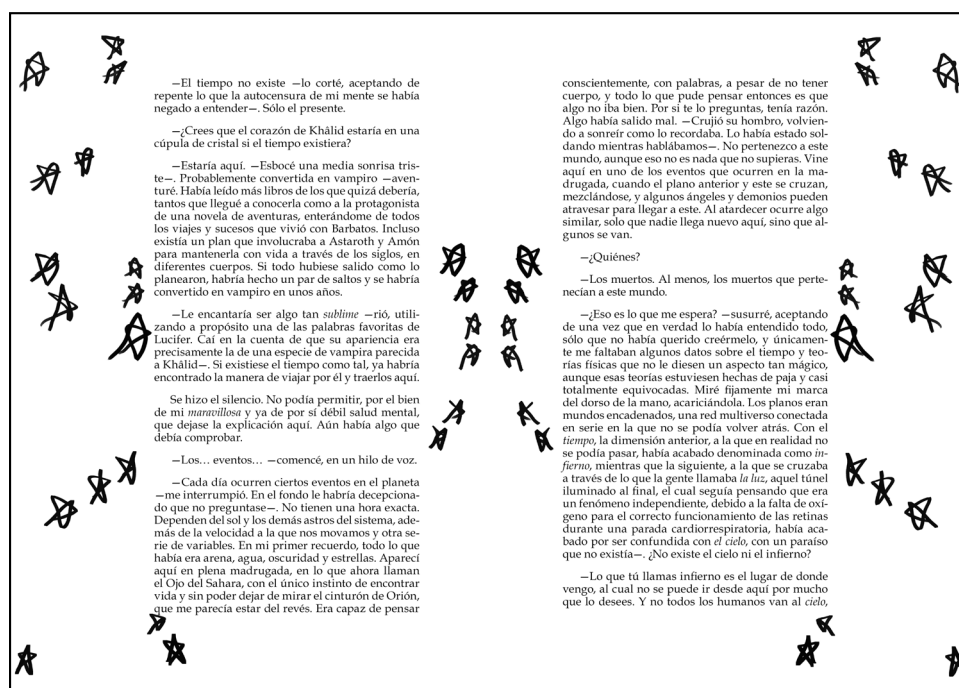


Fig. 32. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Pliego perteneciente a *Tiempo*.



## Astaroth

*Génesis* está narrado por Astaroth, el demonio que originó sin querer a los vampiros al prestar su sangre para unos experimentos. Estos hechos son precisamente los que trata el capítulo, por lo que sus ilustraciones están inspiradas tanto en cualquier libro de texto o enciclopedia de ciencias naturales como en la obra de Bernie Wrightson (1948-2017), creador de *La Cosa del Pantano* y diseñador de diversas criaturas de terror. Las ilustraciones imitan el carboncillo en lugar de la tinta para darle un aspecto más clásico a estas, debido a que los hechos narrados en *Génesis* transcurren durante el medievo, poco después de lo ocurrido en *Khálid*. Las ilustraciones de *Génesis* apenas han sufrido cambios desde *Temporada de patos Volumen I* más allá de la composición en página y tonalidad de las mismas.



Fig. 33. Sin título. WRIGHSTON, B. Ilustración realizada para DC Cómics.



Fig. 34. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *Génesis*. Detalle.

## Talia

*Doscientos treinta y cuatro* relata el reencuentro de Talia con su antiguo amigo Paco, además de cómo estos pasan a formar parte de una comunidad de gente como ellos, vampiros que no quieren problemas y buscan una vida calmada. La historia de Talia está colmada de contrastes y dualidades. Ella pretende ser buena, pero en el fondo sabe que no puede huir de su pasado ni de sus propios defectos. Las ilustraciones de *Doscientos treinta y cuatro* comenzaron como grabados a puntaseca. Sin embargo, la digitalización de estos supuso una barrera técnica tan difícil de saldar que, de nuevo, la ilustración digital se convirtió en la mejor opción. Los dibujos que acompañan al texto en el capítulo de Talia imitan con la mayor precisión posible mis propios resultados con la técnica de puntaseca en grabado, así como el efecto que deja la manera negra a partir de pinceles del programa ClipStudio creados específicamente para ilustrar este capítulo.



**Fig. 35.** *Falsa muerte.* (2021). GÁLVEZ, E. Grabado y Estampación. Grabado realizado a puntaseca y la manera negra. Fotografía de la estampación final como prueba de artista.

**Fig. 36.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado.

Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Pliego perteneciente a *Doscientos treinta y cuatro*.





## Iris

Iris es la narradora de *Angelito*, un relato sobre estar en el lugar equivocado en el momento equivocado. Iris es una huérfana de dieciséis años desencantada con el sistema a quien confunden con Ángela y acaba enredada como rehén en la trama de la novela por azares del destino. Iris es una persona simple y directa, similar a un niño que se ve envuelto en una guerra, por lo que sus ilustraciones beben más de sus circunstancias y alrededor que de ella misma, quien apenas supone una herramienta para mover la trama. Su personalidad no es importante. Ni siquiera su identidad es importante. Sólo está ahí porque la han confundido con otra. Es por esto que no hay ningún rostro definido en los dibujos que acompañan su historia, inspirados por ilustraciones como las de Mazzuchelli, de donde evolucionaron las sombras duras y casi absolutas, realizadas sin tramas y con solo blancos y negros.



**Fig. 37.** *Sin título.* (2007). MAZZUCHELLI.  
Ilustración realizada para DC Cómics.



**Fig. 38** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E.  
Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para  
*Angelito.*

## Marisa

*La casa de Schrödinger* está narrada por Marisa, la contable de Barbatos. Es una persona analítica, matemática, de personalidad ISTJ-T o de «logista», que a la vez ha aprendido a temerle a casi todo. Este capítulo narra el estudio y la réplica del arma central de la novela. Por esto, sus ilustraciones están inspiradas en planos técnicos, aunque estos no son del todo correctos, sino más bien bocetos a medio pasar a limpio, deconstruidos y realizados con pinceles digitales de delineado. Están inspirados en los dibujos de artefactos de Leonardo Da Vinci. Esta suerte de planos están acompañados por decoraciones semi simétricas inspiradas en marcas demoníacas presentes en *La clave menor del Rey Salomón*<sup>10</sup> y descripciones bíblicas.

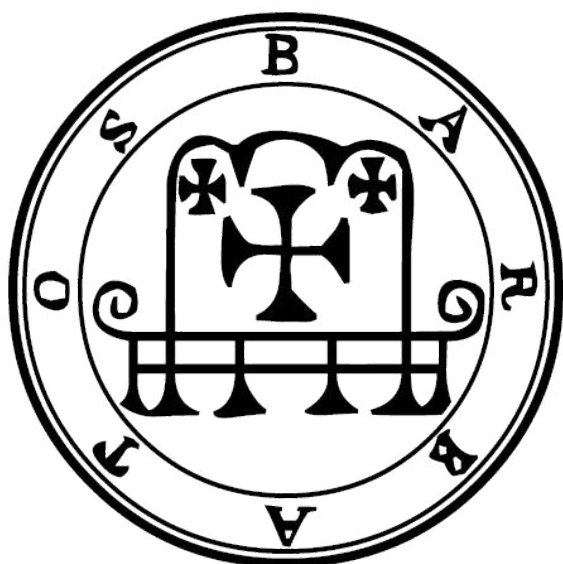


Fig. 39. Sigilo del demonio Barbatos según *El Libro de Salomón*<sup>11</sup>.

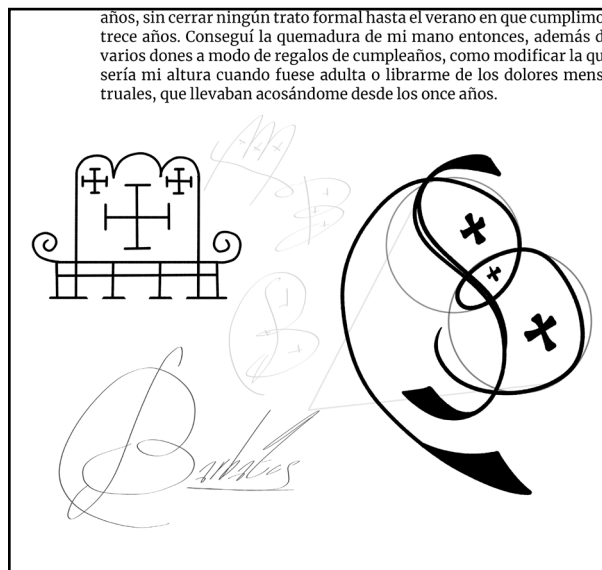


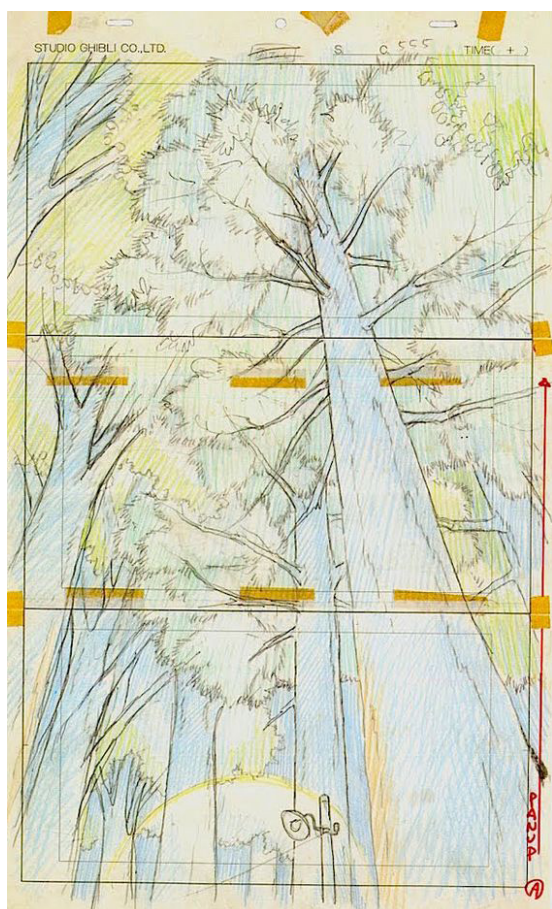
Fig. 40. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *La casa de Schrödinger*. Detalle.

<sup>10</sup> CROWLEY, ALEISTER. (1985). *La clave menor del Rey Salomón : El libro de los espíritus*. 1a ed. Mexico, D.F: Editora y Distribuidora Yug.

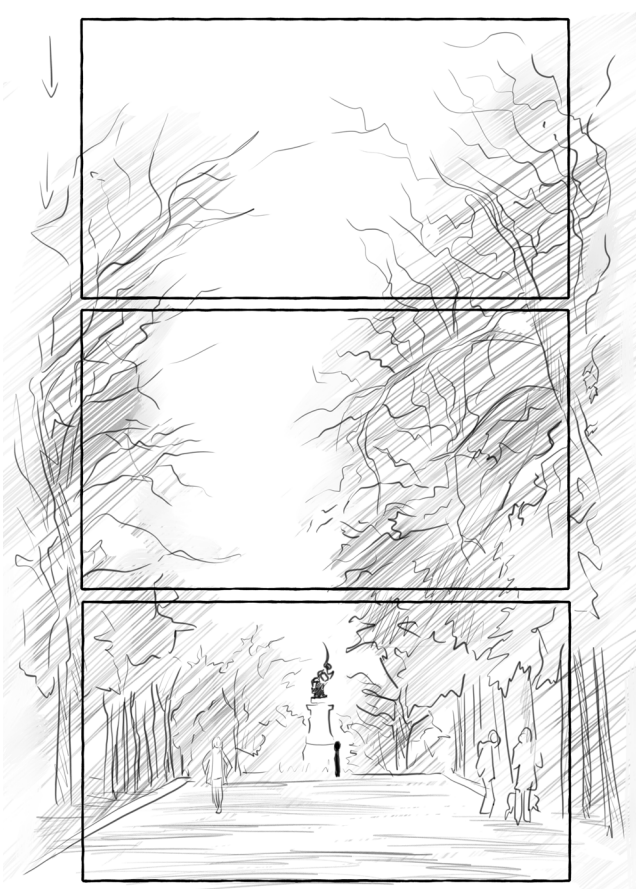
<sup>11</sup> Recuperado de: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_sigils\\_of\\_demons](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_sigils_of_demons) el 18/05/2022.

## Valeria

En *El color del Sol*, Valeria nos cuenta una historia de amor y familia entre su novia de la universidad, su marido y ella misma. Valeria tiene una personalidad de tipo ENFP-A, o «activista», como Barbatos, aunque se diferencian bastante. Es muy extrovertida y casi infantil en ocasiones. Estudió Comunicación Audiovisual, y su historia es, al menos en su superficie, una de las más amables de la novela. Las ilustraciones de su capítulo están inspiradas en los *storyboards* a lápiz de Studio Ghibli<sup>12</sup>, e incluyen marcos a 16:9 e indicaciones sobre la iluminación y el encuadre o el sonido.



**Fig. 41.** Storyboard para la película *Totoro*, de Studio Ghibli. (1988).



**Fig. 42.** *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *El color del Sol*.

## Amón

*El club de los dioses caídos* nos cuenta desde el punto de vista de Amón las razones detrás de todo lo que está ocurriendo en la novela. Amón es el antiguo dios Amón-Ra, ahora considerado un demonio, que vivía tranquilo en la España futurista de la novela junto a su esposa, Jana. Amón

<sup>12</sup> Recuperado de: <https://studioghiblimovies.com/my-neighbor-totoro-1988-layout-design/> el 18/05/2022.



es uno de los inmortales de la novela que mejor se ha adaptado a los tiempos y el mundo de su alrededor, siendo de personalidad tipo ESTP-A, o de «emprendedor», por lo que las ilustraciones de su capítulo son más conscientes que el resto del mundo donde vive, e inciden más en detalles como los de la ropa y accesorios de los personajes. Estas ilustraciones están directamente inspiradas en las que decoran el manual de rol *Cyberpunk 2020*<sup>13</sup>, tanto en la colocación con respecto al texto como en referencia a la línea de las mismas. Además, estas ilustraciones tienen motivos cotidianos, referenciando la comodidad del dios Amón en el mundo moderno.

**VIEW FROM THE EDGE**  
**LIFEPATH**

**3) Motivations**  
What makes you tick? Will you back up your friends or go for the main chance? What's important to you?

**PERSONALITY TRAITS**  
Choose or roll one:  
1 Sly and secretive  
2 Rebellious, antisocial, violent  
3 Arrogant, proud and aloof  
4 Moody, rash and headstrong  
5 Picky, fussy and nervous  
6 Stable and serious  
7 Silly and full-headed  
8 Sneaky and deceptive  
9 Intellectual and detached  
10 Friendly and outgoing

**PERSON YOU VALUE MOST**  
Choose or roll one:  
1 A parent  
2 Brother or sister  
3 Lover  
4 Friend  
5 Yourself  
6 A pet  
7 Teacher or mentor  
8 Public figure  
9 A personal hero  
10 No one

**WHAT DO YOU VALUE MOST?**  
Choose or roll one:  
1 Money  
2 Honor  
3 Your word  
4 Honesty  
5 Knowledge  
6 Vergence  
7 Love  
8 Power  
9 Having a good time  
10 Friendship

**YOUR MOST VALUED POSSESSION**  
Choose or roll one:  
1 A weapon  
2 A tool  
3 A piece of clothing  
4 A photograph  
5 A book or diary  
6 A recording  
7 A musical instrument  
8 A piece of jewelry  
9 A toy  
10 A letter

**HOW DO YOU FEEL ABOUT MOST PEOPLE?**  
Choose or roll one:  
1-2 Neutral  
3 I like almost everyone  
4 I hate almost everyone  
5 People are tools. Use them for your own goals and discard them  
6 Every person is a valuable individual  
7 People are obstacles to be destroyed if they cross me  
8 People are untrustworthy. Don't depend on anyone  
9 Wipe 'em all out and give the place to the cockroaches  
10 People are wonderful

**GO TO LIFE EVENTS**

**4) Life Events**  
You know where you came from and what you look like. Now let's take a look at the major events that made you what you are. Roll **2D6 + 16** to determine your character's age, or pick any age **16** or greater. For each year of your character's life past age **16**, roll **1D10**, check the chart below, and go to that section of the Lifepath. What happens there is the major event that shaped your character's life for that year. When you're done, come on back here and roll the next year's main event.

1-3 Big Problems, Big Wins  
4-6 Friends & Enemies  
7-8 Romantic Involvement  
9-10 Nothing Happened That Year

**36**

Fig. 43. *Cyberpunk 2020*. (1990). R. Talsorian Games Inc. Página 36 del manual. Captura tomada de la edición digital regalada con el videojuego *Cyberpunk 2077* en 2020.

vida nocturna. Si de ella dependiese, siempre sería de noche, y siempre habría tortilla de patatas para comer. Tenía el horario completamente cambiado. Dormía por las tardes, se despertaba de noche, salíamos hasta el amanecer y por la mañana íbamos a la playa, el zoo, algún museo o a donde le apeteciese hasta que volvía a darle sueño y se quedaba dormida sobre las tres de la tarde tras obligarla a comer algo. Su cuerpo necesitaba los mismos cuidados que el de cualquier humano normal, y ahora me había quedado mucho más claro que nunca lo poco que se cuidaba cuando no estaba conmigo. Ahora tenía a alguien que le recordase que bebiera agua y comiese algo más que patatas para mantener vivo su disfraz de carne.

Pocos días después de instalarnos en el hotel, llamaron a la puerta. Jana estaba probándose ropa, frustrada por las pocas prendas a juego conmigo que había conseguido comprar ayer. Teníamos estilos de vestir diferentes, y no terminaba de aceptar que yo quisiera adaptarme a lo que se fuese a poner ella sin más. A mi me daba un poco igual, pero ella era terca como una mula. Fui a abrir la puerta, sorprendido de encontrar allí a Marisa, quien ya era la favorita de Barbie con veinticuatro años. Respiró en cuanto vio que era yo.

**396**



Fig. 44. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Página perteneciente a *El club de los dioses caídos*.

## Amenet

Amenet es la narradora de *Honor y reputación*, un capítulo que pone en perspectiva las motivaciones de los creadores del arma principal de la novela. Amenet es una bruja de más de tres mil años con un objetivo muy claro. Sus ilustraciones retratan cosas en las que se fija o con las que trabaja, e imitan el efecto de la tiza sobre el suelo, en un guiño hacia los círculos

<sup>13</sup> POND SMITH. (1993). *Cyberpunk 2020*. M+D Editores.



mágicos o alquímicos tradicionales. El círculo mágico que aparece en el capítulo fue diseñado expresamente para ello según las reglas descritas en *El libro de las Sombras*<sup>12</sup>, un manual de magia moderno, además de tradiciones paganas andaluzas. Amenet utiliza el círculo en su historia para encontrar a Ángela, por lo que su nombre está inscrito en el mismo como un sigilo o un conjuro. Según avanza su historia, Amenet se va desesperando, por lo que las ilustraciones se van degradando como tiza pisoteada en el suelo. Este concepto de degradar las ilustraciones causó la eliminación de una de ellas, que, al estar intacta y no tener sentido corroída, rompía la narración causando una disonancia por estar colocada al final del capítulo.



**Fig. 45.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital descartada para *Honor y reputación.* Detalle.



**Fig. 46.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *Honor y reputación.* Detalle. Círculo corroído y manchado por el uso. Contiene un glifo dedicado al sol y, en su interior, un símbolo creado a raíz del nombre de Ángela.

<sup>14</sup> GONZÁLEZ-WIPPLER, M. (2002). *El Libro de las Sombras.* Estados Unidos: Llewellyn Español.

## Gabriel

*Catarsis* está narrado por el Arcángel Gabriel, quien está teniendo más problemas que Amón para adaptarse al mundo moderno, lo cual lleva ocurriéndole desde antes del nacimiento de Cristo y estalló con este evento. Su capítulo habla de su crisis de identidad y falta de propósito, su necesidad de encontrar qué hacer en el presente y el futuro sin olvidar su pasado. Las ilustraciones de *Génesis* están inspiradas en cartas de tarot, tomando como referente también ilustraciones modernas de descripciones bíblicas.

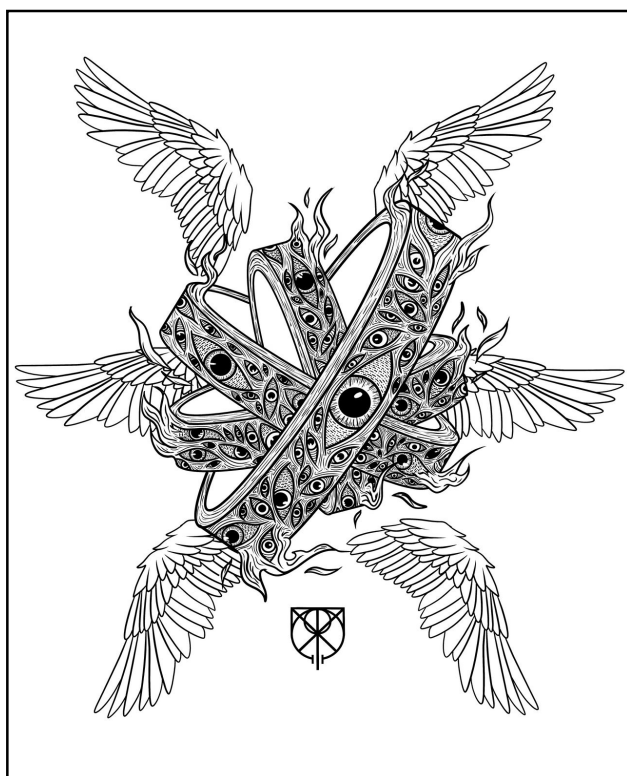


Fig. 47. *Biblically Accurate Angel*. (2020). LJORIN<sup>15</sup>.



Fig. 48. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Captura de pantalla de la versión digital en PDF. Ilustración digital para *Catarsis*.

Al principio, las ilustraciones de este capítulo iban a ser bastante diferentes, más parecidas a las de *Génesis*, imitando una mezcla entre las iluminaciones de los códices medievales y el carboncillo o el grafito, pero esta idea quedó descartada antes de terminar una sola de las ilustraciones en pos del estilo definitivo, con más significado de acuerdo a la psique del personaje del que hablan.

<sup>15</sup> Recuperado de: <https://www.deviantart.com/ljorin/art/Biblically-Accurate-Angel-856887104> el 18/05/2022.



Fig. 49. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital descartada para *Catarsis*. Detalle.

## Zita

En el último capítulo del libro, *Ikigai*, Zita nos cuenta la verdad sobre Nacho y reflexiona acerca de en lo que se ha convertido su vida a raíz de su trabajo al probar el arma capaz de matar demonios. Zita es lo que Nacho cree ser: alguien que intenta hacer lo correcto porque sabe que es correcto. Busca el mal menor, y, a pesar de sentirse perdida, trata de volver a encontrar su *ikigai*, el sentido de su vida, encarando las consecuencias de sus actos y reflexionando sobre ellos. De esta reflexión sobre el pasado nació la idea de que las ilustraciones en sí mismas estuviesen plagadas de referencias, tanto a la propia historia de la novela como a otras obras. Es por esto que el estilo de las ilustraciones está basado en el de la longeva serialización manga *Jojo's Bizarre Adventure*<sup>16</sup>, de Hirohiko Araki, famosa por hacer referencias directas a portadas de moda o ser referenciada en otros medios.



Fig. 50. *Jojo's Bizarre Adventure*. (1987-Actualidad). ARAKI, H. Página 1 del capítulo 355. Detalle.

<sup>16</sup> ARAKI, H. (1987-actualmente en publicación). *Jojo's Bizarre Adventure*.

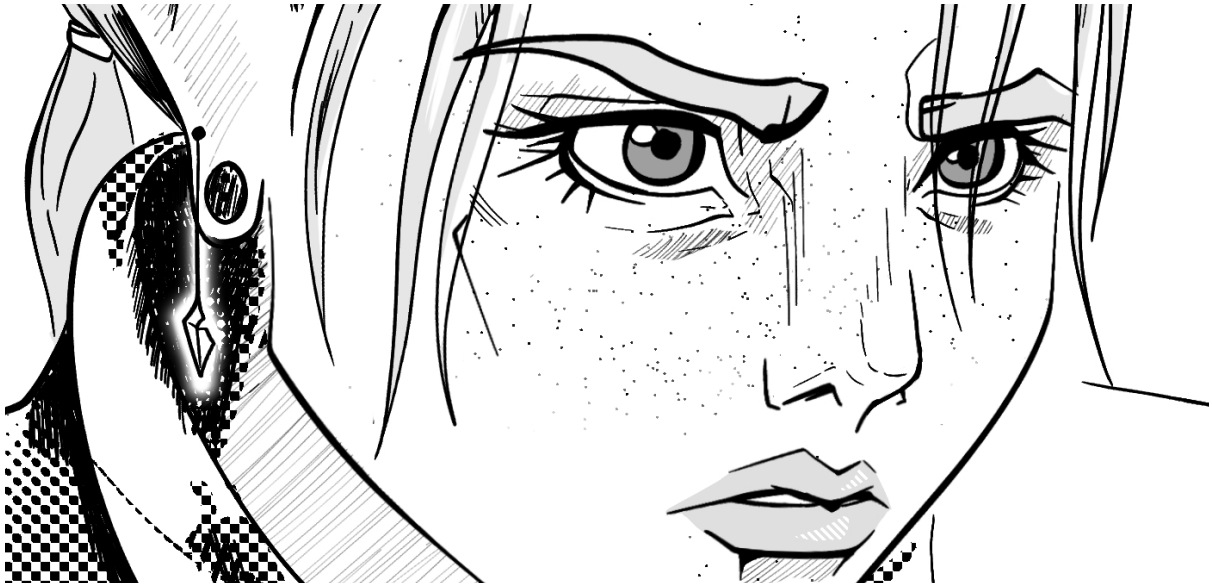


Fig. 51. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *Ikigai*. Detalle.



Fig. 52. *Jojo's Bizarre Adventure*. (1987-Actualidad). ARAKI, H. Página 22 del capítulo 418. Detalle.

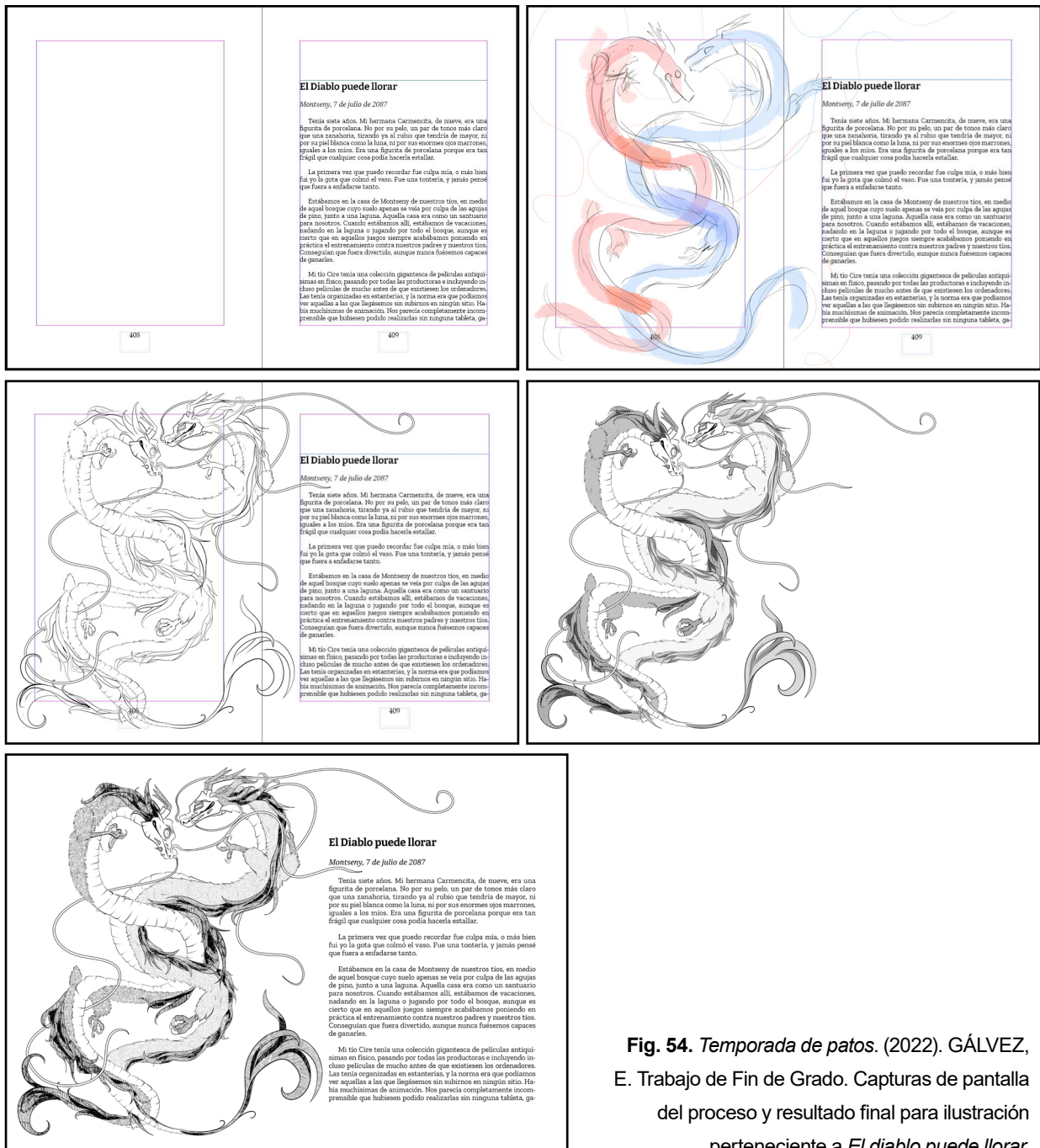


Fig. 53. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *Ikigai*. Detalle.



# Proceso digital

Todas las ilustraciones están realizadas digitalmente en el programa de dibujo ClipStudio Paint con una tableta gráfica de dibujo, utilizando recursos como el videojuego *Los Sims 4* para componer los fondos y escenarios, así como el vestuario de algunos personajes. Todas las ilustraciones fueron realizadas con la misma metodología, trabajadas a partir de una captura de pantalla donde se mostraba el hueco en el texto para el dibujo. Así, su composición tuvo en cuenta desde el primer momento el formato disponible.

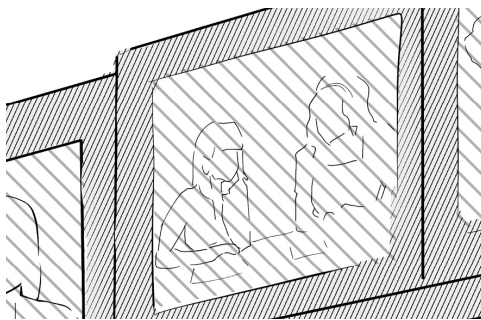


**Fig. 54.** Temporada de patos. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Capturas de pantalla del proceso y resultado final para ilustración perteneciente a *El diablo puede llorar*.

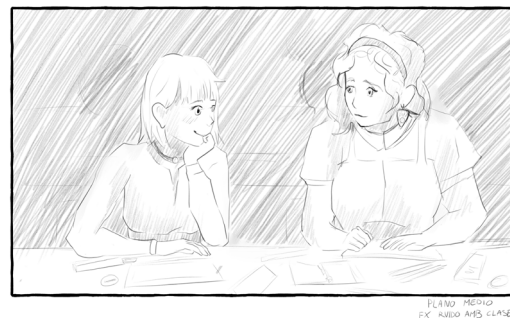
Todas las ilustraciones contienen elementos del texto y el subtexto al que acompañan. El ejemplo más claro de ello se encuentra en esta ilustración para *Ikigai*, el último capítulo, donde aparecen los hermanos protagonistas en su primer momento de relativa paz en casi un año entero. Están de luto, en su casa por primera vez en meses, y en las fotografías enmarcadas de su salón, además de mostrar cerca de ellos a sus padres, sus tíos y sus mascotas, enseñan, más alejadas de ellos en la pared, ilustraciones de todos los capítulos de la novela. Son puntos y personajes importantes para la trama, repartidos en forma de fotografías en el salón de su casa como recordatorio de las causas de su situación actual.



**Fig. 55.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *Ikigai*.



**Fig. 56.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *Ikigai*. Detalle.



**Fig. 57.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Ilustración digital para *El color del Sol*. Detalle.



Por último, la cubierta de la edición física de la novela está inspirada en los carteles de Isidro Ferrer por su paleta de color, sencillez y efectividad, mostrando una ilustración interior de uno de los momentos troncales de la trama, modificada para presidir la portada. La impresión de los volúmenes físicos corrió a cargo de una imprenta tradicional.



Fig. 58. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Boceto digital descartado para la cubierta.

Fig. 59. Carteles de Isidro Ferrer para el Centro Dramático Nacional<sup>17</sup>.



Fig. 60. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Diseño digital de la cubierta.

<sup>17</sup> Recuperado de: <https://grafica.info/premiosgrafica/centro-dramatico-nacional/> el 18/05/2022.

*Temporada de patos* es una novela de narrativa experimental que pone especial atención en sus personajes y evolución por encima de la trama principal en sí. Se centra en las acciones y consecuencias de los personajes, y juega con diversos arquetipos, esquemas narrativos y clichés para contar su trama y dar a conocer a sus protagonistas. Robert Mckee comenta en su libro *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*<sup>18</sup> que la estructura no es más que una selección de acontecimientos de las vidas de los personajes, escogidos de manera estratégica para dar una visión concreta del mundo y producir en el espectador emociones específicas. Bebiendo de esta idea, la estructura de *Temporada de patos* depende directamente de los testimonios en primera persona de los personajes, ya que, como también comenta Mckee, los acontecimientos narrativos dependen directamente de las acciones de los personajes y su entorno. Las consecuencias de estos acontecimientos tienen un gran significado e influencia en la vida de los personajes, y se suelen alcanzar a través del conflicto.

A partir de este concepto, la novela se estructura de forma no cronológica. En realidad, los capítulos de *Temporada de patos* pueden funcionar como relatos independientes. Cada uno de ellos contiene la suficiente información para entender la historia de cada uno de los narradores, si bien esta se ve enriquecida por los detalles contados en otros capítulos. La novela propone un orden de lectura de los capítulos, pero este no es necesariamente obligatorio para disfrutar de su lectura, sino simplemente el que resultaba más interesante para descubrir los acontecimientos que narra y a los personajes a los que retrata, por encima de una estructura cronológica lineal, ya que esto ayuda a jugar con las expectativas.

Se podría decir que el esquema narrativo central que utiliza la novela, desde el punto de vista del *equipo* de Nacho, es la pirámide de Freytag, un dramaturgo alemán que en su libro *Técnicas de drama*<sup>19</sup> desarrolló una estructura para las historias acabadas en tragedia. Esta

---

<sup>18</sup> MCKEE, R. (2011). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial; N.º: 9 edición (29 noviembre 2011).

<sup>19</sup> FREYTAG, G. (1863). *Die Technik des Dramas* (1ª Ed.). Leipzig: Hirzel.



estructura está pensada para resaltar un final pesimista mediante una catástrofe central, y la clave para que funcione está en hacer creer al lector que el plan mostrado en la trama puede salir bien. Nacho y su *equipo* tienen un plan basado en no separarse demasiado de lo que se espera de ellos como cazadores. Solo deben probar un arma nueva y retirarse. Es fácil. Lo logran. El problema viene cuando aspiran a demasiado, caen al abismo y todo empieza a salir mal, con un error y desgracia tras otra, hasta que, al final de la novela, tras lo que parece un descanso para los personajes, la historia se cierra con la catástrofe final.

No todas las estructuras narrativas que forman *Temporada de patos* son así de pesimistas. También hace uso de estructuras clásicas como la del viaje del héroe, reflexionado en libros como *El Héroe de las mil Caras*<sup>20</sup>, de Joseph Campbell. Vogler adapta mejor esta estructura a la narrativa moderna en su libro *El viaje del escritor*<sup>21</sup>, definiendo doce puntos en lugar de los diecisiete en tres actos de los que hablaba Campbell, más centrados en los héroes clásicos. Estos doce puntos del viaje del héroe planteados por Vogler son: El mundo ordinario, la llamada de la aventura, el héroe indeciso, el sabio anciano, la travesía del primer umbral, pruebas, amigos y enemigos, la gruta abismal, la prueba suprema, la recompensa, el camino de vuelta, resurrección y regreso con el elixir. En el capítulo *Guardianes* se presenta a Ángela haciendo parecer, a través de la estructura narrativa del episodio, que ella es quien se convertirá en la heroína principal de la historia, el paladín de los demonios contra la inquisición que les está dando caza. Lógicamente, esto tiene el único objetivo, de nuevo, de jugar con las expectativas del lector, al igual que ocurre con los arquetipos de personajes mostrados.

Un ejemplo con el que esto queda bastante claro es la historia narrada en *Khâlid*. Khâlid es un personaje que podría definirse como *chica especial*, un arquetipo que hace referencia normalmente al interés amoroso de un protagonista masculino. Habitualmente se trata de una chica joven, guapa, atractiva y en numerosas ocasiones incluso virgen, como parte de la fetichización occidental de la mujer sumisa. Además, esta chica es *especial*. Es *la elegida*, ya sea por el protagonista o por una fuerza mayor. Khâlid, como personaje, juega con las expectativas de este arquetipo. Si el lector la conoce a través de los ojos de su interés amoroso, la recordará como un hada; pura, buena y encantadora. Otros personajes solo recuerdan de ella que fue la primera humana de la historia en vencer a un demonio en un duelo singular de esgrima.

---

<sup>20</sup> CAMPBELL, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York: Bollingen Foundation, Inc.

<sup>21</sup> VOGLER, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ed. Robinbook.

Otro factor muy tenido en cuenta durante el desarrollo de *Temporada de patos* fue el concepto de *salvar al gato* de Snyder. En su libro *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*<sup>22</sup>, Snyder analiza cómo todos los protagonistas necesitan ganarse al espectador en el primer tercio de la obra a la que pertenecen si el autor desea mantener su atención durante la narración. Este concepto funciona en ambos sentidos, tanto para personajes buenos y perfectos como pérfidos. El objetivo no es sólo conseguir que un personaje malvado en apariencia tenga un gesto que nos indique su buen corazón, sino humanizar a personajes que todo lo hacen bien con pequeños defectos que hagan empatizar al espectador. Así, por ejemplo, aunque la novela presente a Nacho, el cazador que va a intentar matar demonios, con una vampira inmovilizada en su cama y a punto de ser asesinada por él, lo que viene a continuación es una conversación con su madre acerca de su familia, su trabajo y su mascota, un pato llamado Psyduck. Esta conversación pretende humanizar a Nacho, aunque siga siendo prepotente y creído. Al fin y al cabo, él realmente piensa que es un héroe, y que está haciendo lo correcto. Todos los detalles que forman su personalidad pretenden humanizarlo. Las personas de verdad no son perfectas. Ocurre lo mismo con los demonios, cuyas personalidades, virtudes y defectos pretenden dejar claro que en esta historia no hay buenos ni malos, sino tan solo *gente* y sus diversas inquietudes.

Para desarrollar los personajes de *Temporada de patos*, herramientas como juegos de rol de mesa a la manera de *Dragones y Mazmorras*<sup>23</sup> o *Cyberpunk 2020* resultaron la mar de útiles, teniendo un sistema de fichas de personaje a través de las cuales la mayoría de las preguntas quedan resueltas, mas, como herramienta para reafirmar la identidad de un personaje, el Indicador Myers-Briggs resulta más completo. Se trata de un sistema que evalúa a través de un cuestionario cómo las personas perciben y se relacionan con el entorno. Fue diseñado durante la Segunda Guerra Mundial por Katharine Cook Briggs y su hija Isabel Briggs Myers. Este test clasifica las personalidades en dieciséis tipos complejos. No se ha probado su efectividad psicológica real, pero en materia de ficción ayuda a comprobar si un personaje está bien escrito o no, en ocasiones por el resultado, y en ocasiones por el propio proceso de contestar las preguntas en nombre del personaje en cuestión.

---

<sup>22</sup> SNYDER, B. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Barcelona: Alba Editorial.

<sup>23</sup> VGRAY, CARTER, SIMS, WILKES (ED.). (2019). *Dungeon Master's Guide*. Lietuva, Lituania: Edge.

Como ya se menciona en el apartado correspondiente a la investigación formal, las ilustraciones de *Temporada de patos* están basadas eminentemente en estas diferencias de personalidad entre personajes narradores y sus formas de relacionarse con su entorno y sus mini historias dentro de la novela.

En *Temporada de patos* aparecen también personajes procedentes de la mitología de diversas culturas. La mayoría son personajes principales, por lo que existía una capa extra de documentación en la que basar sus identidades. Siguen siendo personajes originales, creados específicamente para la novela, mas resulta interesante resaltar que proceden de una investigación previa. Detrás de la novela hay una rigurosa investigación acerca de la historia y mitología del antiguo Egipto y la religión sumeria, mesopotámica, la mitología pagana celta y la japonesa, además de la Málaga fenicia y su mitología junto con ciertos detalles de Historia de la península, como la invasión de San Fernando (Fernando III de Castilla) a Guadalcazar (Córdoba) en 1236, mencionada en el capítulo *Khâlid*. Fernando III no es un personaje principal, pero sí que lo son figuras como Abdiel, quien fue la diosa Noctiluca, o Barbatos, quien tuvo muchos otros nombres de dios antes de ser considerado un demonio.

El mundo de *Temporada de patos* y sus reglas también beben del wicca moderno, explicado en libros como *El libro de las sombras*<sup>24</sup>, de González-Wippler, o *Wicca: El manual de la bruja moderna*<sup>25</sup>, de Clover-Jones, así como de tradiciones relacionadas con la brujería en la región de Andalucía practicadas por mi familia desde hace generaciones. *El libro de San Cipriano: Tesoro del hechicero. Tratado completo de la verdadera Magia*<sup>26</sup>, habla extensamente de diferentes demonios y cómo pactar con ellos, y *El Libro de Salomón* contiene una larga lista de demonios y sus sigilos o sellos propios. Estos sigilos juegan un papel fundamental tanto en la historia como en las ilustraciones de la novela.

---

<sup>24</sup> GONZÁLEZ-WIPPLER, M. (2002). *El Libro de las Sombras*. Estados Unidos: Llewellyn Español.

<sup>25</sup> VCLOVER-JONES, M. (2000). *Wicca: El manual de la bruja moderna*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S.A.

<sup>26</sup> SUFURINO, J. (1001). *El libro de San Cipriano: Tesoro del hechicero. Tratado completo de la verdadera Magia* (1ª Ed). México, D. F.: Biblioteca Ciencias Ocultas.S.A.

### Publicación ideal

El aspecto final de los ocho volúmenes impresos para el proyecto a través de una imprenta online es precisamente el que esperaba, si bien, al ser una novela de seiscientas páginas, para hacer una tirada comercial escogería encuadernación francesa en lugar de fresada por su alegada durabilidad y mayor rango de apertura de las páginas sin hacer sufrir al lomo del libro. Por tanto, la publicación ideal para *Temporada de patos* consistiría en un formato A5, con interior impreso en blanco y negro sobre papel de 90 gramos, cubierta laminada de 300 gramos a color sin solapas y encuadernación francesa (cosida).



Fig. 61. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Impresión física final.



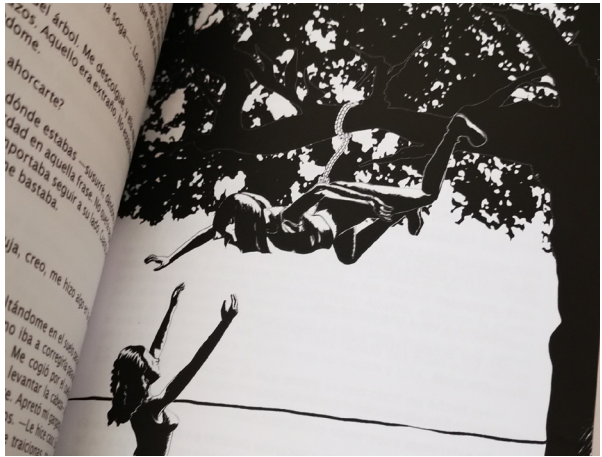
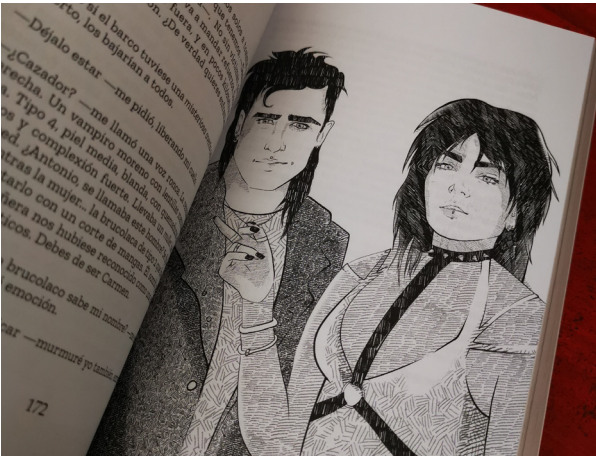
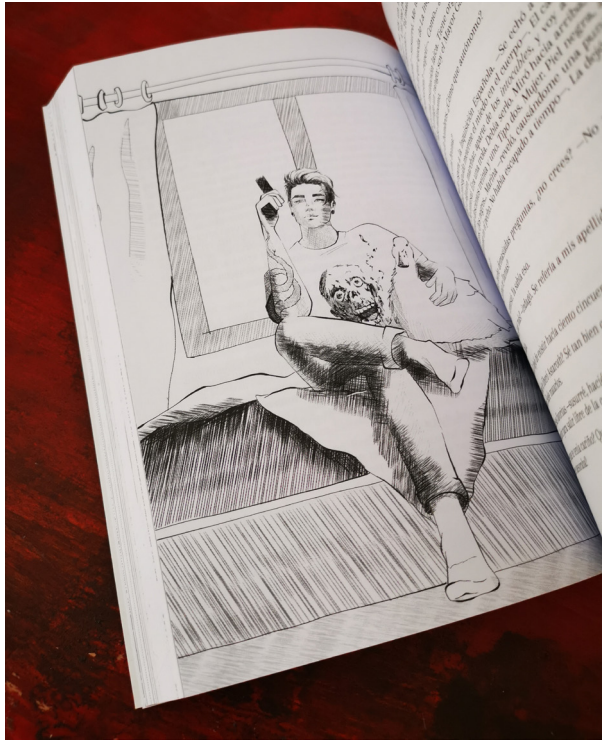


Fig. 62-66. Temporada de patos. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Impresión física final. Detalles.



## Exposición ideal

Dado que la obra final es el libro impreso, en una exposición se daría prioridad a las ilustraciones del mismo. Aún así, al tratarse de una obra gráfica, el libro debe estar en la sala expositoria a disposición del público para su posible lectura. Una idea interesante sería colocar algún tipo de mobiliario para que los visitantes pudieran sentarse a leer cómodamente.



**Fig. 67-68.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Boceto digital de exposición en galería realizado con *Los Sims 4* y *ClipStudio Paint*.

La planta colocada junto a los asientos cumple la función de aportar un toque de color para llamar la atención de los visitantes hacia donde se encuentran los ejemplares físicos de los libros. La exposición en sala dentro de la facultad bebe del mismo concepto a menor escala.

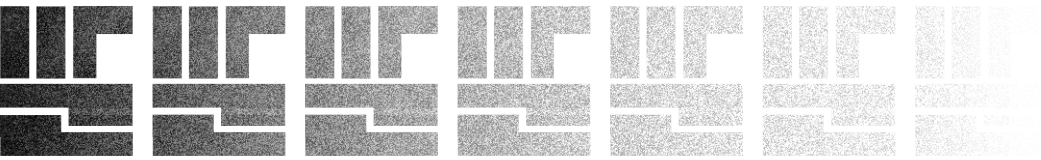


**Fig. 69.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Boceto digital de exposición en galería realizado con *Los Sims 4* y *ClipStudio Paint*.



**Fig. 70.** *Temporada de patos.* (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Impresiones de ilustraciones para exposición. 297x420mm.





## Producción

10 enero-23 mayo de 2022.

### Edición y maquetación del texto

11 enero-10 marzo.

1. Corrección del texto y añadido y eliminación de escenas: 11-17 enero.
2. Maquetación del texto y espaciado para las ilustraciones: 11 enero-10 marzo.

### Ilustraciones

20 enero-10 mayo de 2022.

1. Planificación de los motivos de las ilustraciones: 20 enero-10 marzo.
2. Bocetos: 20 enero-20 marzo.
3. Pruebas plásticas: 25 enero-4 abril.
4. Pulido ilustraciones: 15 marzo-10 mayo.

### Impresión

13-23 mayo.

## Memoria

11 enero-9 junio de 2022.

1. Diario de campo: 11 enero-13 mayo.
2. Documentación y organización de la información: 11 enero-23 mayo.
3. Redacción de la memoria: 11-24 mayo.
4. Revisión y maquetación de la memoria: 24 mayo-9 junio.

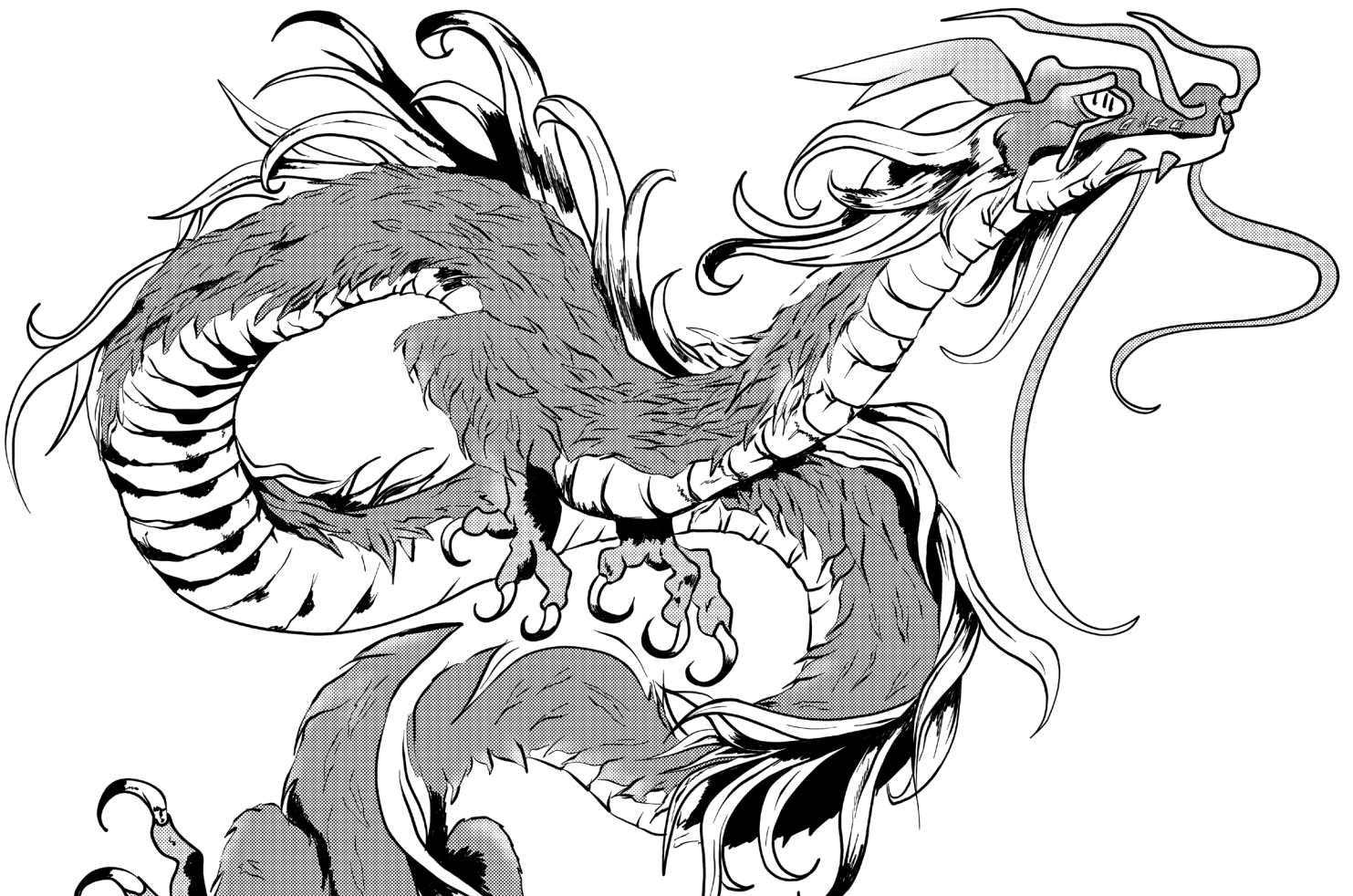


# Presupuesto

<b>Costes no exclusivos del proyecto</b>	<b>Precio</b>
Ordenador de sobremesa (periféricos incluidos)	2038,70€
Primer portátil	325€
Segundo portátil	1050€
Primera tableta de dibujo digital (Wacom Cómico)	90€
Los Sims 4 con varios de sus DLCs	618,98€
ClipStudio Paint	80€
Paquete Adobe Estudiantes	98,30€
<b>Total no exclusivos</b>	<b>4300,98€</b>

<b>Costes exclusivos del proyecto</b>	<b>Precio</b>
Tableta de dibujo digital (XP-Pen 12 Pro)	237,90€
Impresiones de prueba	76€
Cuadernos	42,50€
Impresión y encuadernación definitivas	99,92€
Impresión ilustraciones para exposición	27,30€
<b>Total exclusivos</b>	<b>661,92€</b>

<b>Total</b>	<b>4.962,90€</b>
--------------	------------------



## Libros, ensayos y cómics

**AGUILAR, RAMÍREZ.** (2005). *Leyendas de hadas*. Madrid. Editorial Libsa.

**ARAKAWA, H.** (2001-2010). *Fullmetal Alchemist*.

**ARAKI, H.** (1987-actualmente en publicación). *Jojo's Bizarre Adventure*.

**BARTOLOMÉ, D.** (2019). *Cuore dos cuernos*. Editorial Tres Inviernos.

**CAMPBELL, J.** (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York: Bollingen Foundation, Inc.

**CLOVER-JONES, M.** (2000). *Wicca: El manual de la bruja moderna*. Barcelona: Océano Grupo Editorial, S.A.

**CROWLEY, ALEISTER.** (1985). *La clave menor del Rey Salomón : El libro de los espíritus*. 1a ed. Mexico, D.F: Editora y Distribuidora Yug.

**FREYTAG, G.** (1863). *Die Technik des Dramas* (1ª Ed.). Leipzig: Hirzel.

**GÁLVEZ, E.** (2020). *Truzk Aaru*. (Documento inédito). Universidad de Málaga. Málaga.

**GÁLVEZ, E.** (2021). *Headcanon*. (Documento inédito). Universidad de Málaga. Málaga.

**GÁLVEZ, E.** (2021). *Temporada de patos Volumen I*. (Documento inédito). Universidad de Málaga. Málaga.

**GONZÁLEZ-WIPPLER, M.** (2002). *El Libro de las Sombras*. Estados Unidos: Llewellyn Español.

**GRAY, CARTER, SIMS, WILKES** (Ed.). (2019). *Dungeon Master's Guide*. Lietuva, Lituania: Edge.

**HORIKOSHI, K.** (2014-actualmente en publicación). *Boku no Hero Academia*.

*Hyrule Historia*. Norma Editorial. Edición original publicada en 2011 en Japón por Shogakukan Inc., Tokyo.

**MCKEE**, R. (2011). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (Fuera de campo). Alba Editorial; N.º: 9 edición (29 noviembre 2011).

**PONDSMITH**. (1993). *Cyberpunk 2020*. M+D Editores.

**SNYDER**, B. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Barcelona: Alba Editorial.

**SUFURINO**, J. (1001). *El libro de San Cipriano: Tesoro del hechicero. Tratado completo de la verdadera Magia* (1ª Ed). México, D. F.: Biblioteca Ciencias Ocultas.

**VOGLER**, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ed. Robinbook.

## Otras fuentes consultadas

Página web de la ilustradora Cassandra Jean.

(<https://cassandrajp.weebly.com/>)

16 Personalities. Acerca del Indicador Myers-Briggs y los 16 tipos de personalidad.

(<https://www.16personalities.com/>)

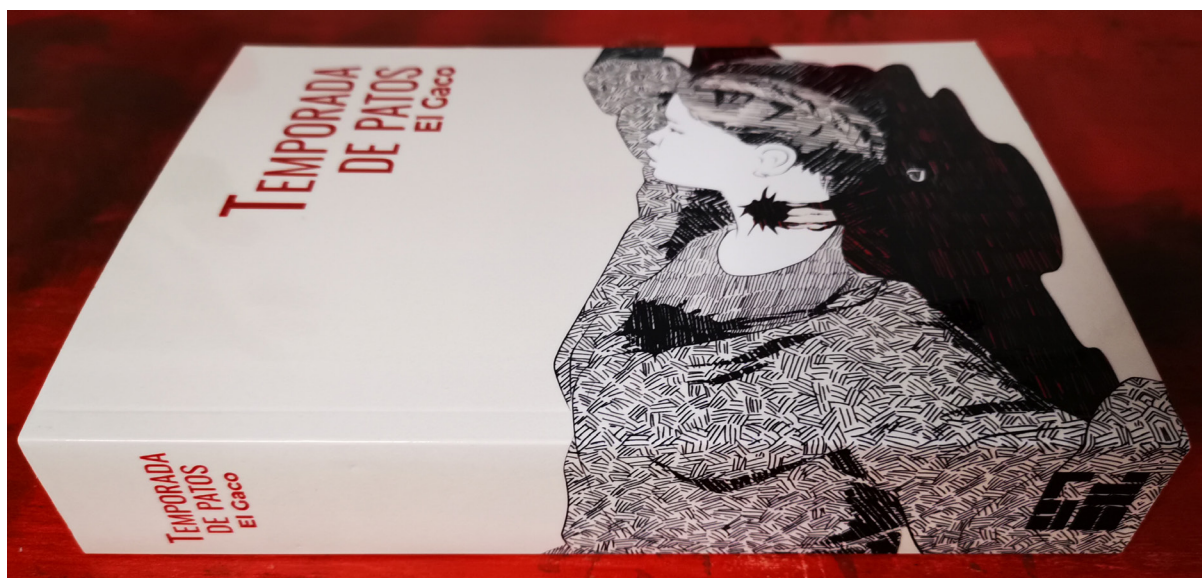
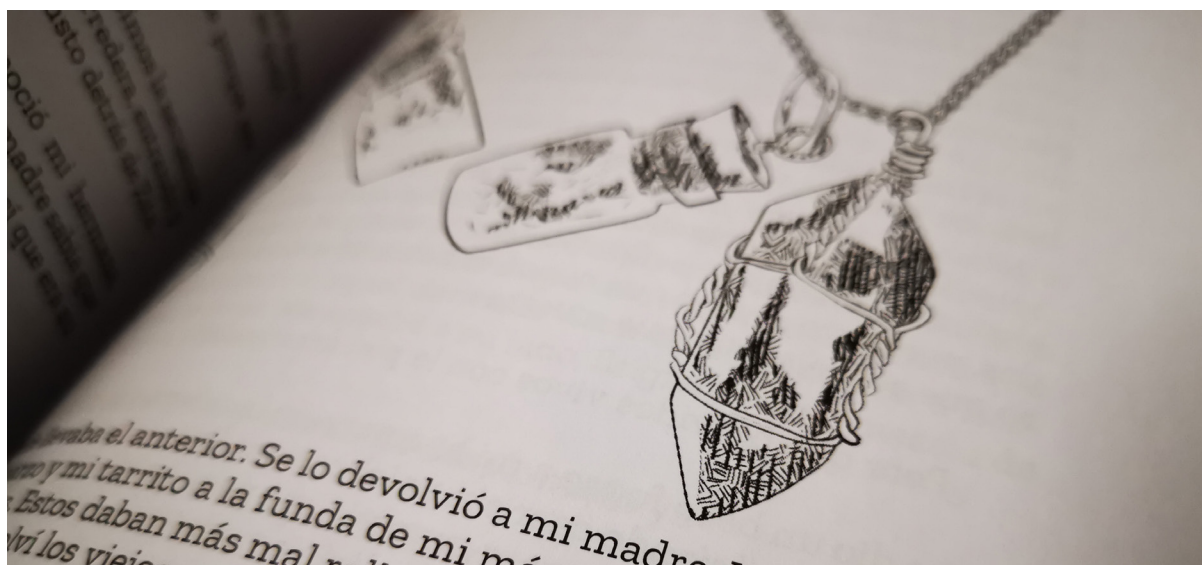


Fig. 172-173. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Detalle de página y lomo del libro.

*Temporada de patos*, 2022.

Elena Gálvez Cobo

21x14'8cm. 34mm de lomo.

Novela ilustrada. Ilustración digital. Interior impreso en blanco y negro en papel de 90g. 608 páginas. Cubierta impresa a color en papel de 300g. Edición digital en PDF de 608 páginas.



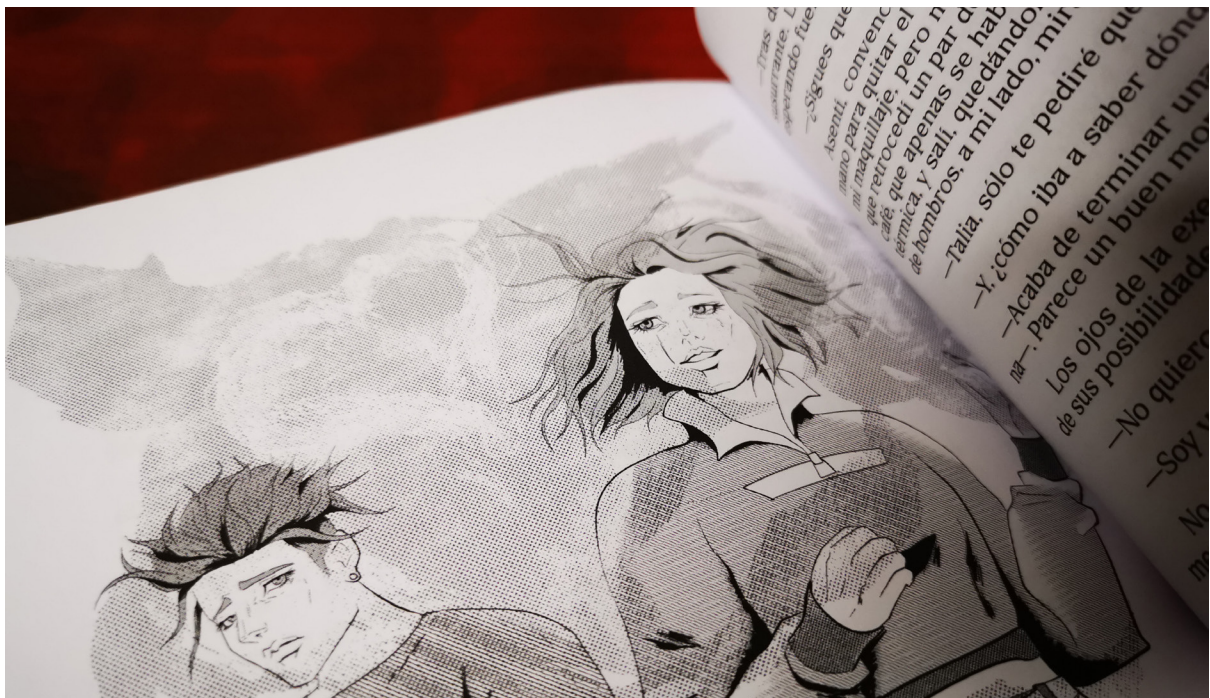
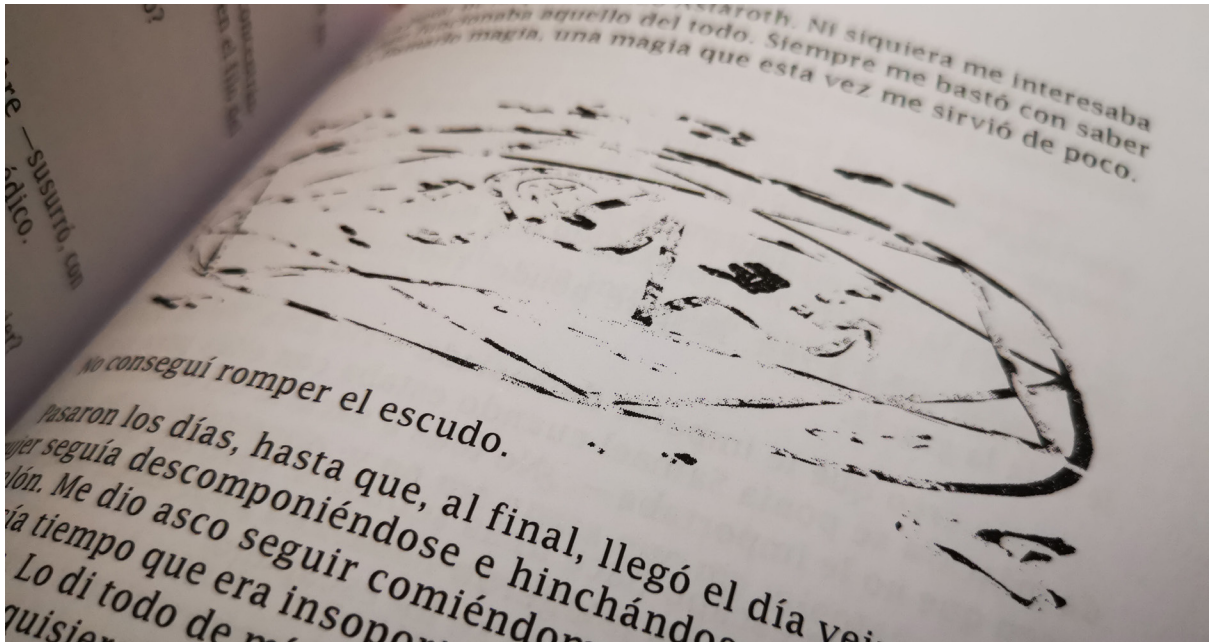


Fig. 174-176. *Temporada de patos*. (2022). GÁLVEZ, E. Trabajo de Fin de Grado. Detalle de página y lomo del libro.

