

TFG

Grado en Bellas Artes. Ámbito: Ilustración y Animación
Curso Académico 2015-2016

La regeneración de Garoé
Corto de animación

Presentado por: Daniel González Díaz

Tutor: María del Carmen Reyes Duque
Catedrática de Universidad:
Dibujo del movimiento y animación

Departamento de Bellas Artes. Facultad de Humanidades
Universidad de La Laguna

RESUMEN

Proceso y desarrollo de un corto de animación tradicional (2D) realizado dibujo a dibujo con grafito y lápices de colores sobre papel, cuya duración es de 4 minutos.

Historia original que trata sobre la degradación de la naturaleza por parte de sus habitantes dentro de un mundo fantástico. Se establecen analogías entre el planeta Gliese 581c y la Tierra; y entre la Tierra y Tenerife.

Este cortometraje se presenta como una metáfora de esperanza por la regeneración de la vida, de nuestra propia vida. En él se conjugan la sutileza gráfica y lo genuino en el tratamiento de la técnica, entre la polaridad de los personajes versus su entorno y el propio mensaje de la historia. Una animación cargada de delicados y conmovedores matices que intentan, ante un futuro de decrepitud inexorable, despertarnos.

ABSTRACT

Process and development of a short traditional animation (2D) drawing made drawing with graphite and colored pencils on paper, which lasts 4 minutes.

Original story that deals with the degradation of nature by its inhabitants in a fantasy world. Analogies between the planet Gliese 581c and Earth are established; and between Earth and Tenerife.

This film is presented as a metaphor of hope for the regeneration of life, our own life. In it the graphical subtlety and genuine in treating technique, between the polarity of the characters and their environment versus own message history combine. An animation full of delicate nuances and poignant trying, to a future of inexorable decrepitude, wake

PALABRAS CLAVE

Animación dibujo a dibujo, Gliese 581c, Tenerife, Garoé, ciencia ficción, grafito, lápices de colores, papel, storyboard, animática, personajes, escenografía, lengua de signos.

KEYWORDS

Animation draw by draw, Gliese 581c, Tenerife, Garoé, Sci-fi, graphite, colored pencils, paper, storyboard, animatic, characters, scenography, sign language.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN		5
Capítulo 1: PREPRODUCCIÓN	<i>Germen</i>	9
1.1. Referentes		9
a) Narrativos-científicos		9
b) Plásticos		23
1.2. Contextualización		32
a) Formato		32
b) Género		32
c) Target		33
d) El Narrador		35
e) Estructura		35
f) Espacio y Tiempo		36
1.3. El corto		37
1.3.1. Sinopsis		37
1.3.2. Personajes		37
a) GAROÉ		37
b) ZARMINA		38
c) EL SOLITARIO		39
d) NIÑAS y NIÑOS		40
e) ESPECTROS		40
1.3.3. Localizaciones		40
a) GLIESE 581c – UCANCA		40
b) GLIESE 581c – GAROÉ – CHIMOCHE		40
c) GLIESE 581c – GAROÉ – CHASNA		41
d) GLIESE 581c – GAROÉ – CAMPO DE SETAS		41
e) GLIESE 581C – GAROÉ – INFIERNO (BARRANCO)		41
f) GLIESE 581c – GAROÉ – ABADES		41
g) GLIESE 581c – GAROÉ – VILAFLO		41
h) GLIESE 581c – GAROÉ – GALERÍA DE AGUA		42
1.3.4. Iconografía y simbolismo		42
a) EL BOSQUE		42
b) EL ÁRBOL		43
c) LA CIUDAD		44
d) EL AIRE		44
e) EL HOMBRE		45
f) EL ALMA		45
g) EL HONGO		45
h) EL BASTÓN		46
i) LA MUERTE		46
1.4. Guión fílmico		46
Capítulo 2: PRODUCCIÓN	<i>Meristemo</i>	57
2.1. Guión técnico		57
2.2. Storyboard borrador		58
2.3. Animática borrador		58
2.4. Diseño de personajes		58
2.4.1. GAROÉ		61
2.4.2. ZARMINA		61
2.4.3. EL SOLITARIO		62
2.4.4. NIÑAS y NIÑOS		62

2.4.5. ESPECTROS	63
a) LOS ESPECTROS NEGROS, VOLADORES 1 y EL ESPECTRO SEDIMENTO	64
b) ESPECTRO ALADO	64
c) ESPECTRO VOLADOR 2	65
d) ESPECTRO BOLA	65
e) ESPECTRO TRIDENTE	65
2.5. Escenografía	66
a) Props	67
b) Estudio del espacio	68
c) Elección del diseño	69
d) Proceso de elaboración final	69
e) Aplicación en el cortometraje	71
2.6. Storyboard definitivo	71
2.7. Animática definitiva	73
2.8. Animación tradicional	73
a) La elaboración de la animación	74
b) Material empleado	74
Capítulo 3: POSPRODUCCIÓN	<i>Föllum</i> 76
3.1. Sonido	76
3.1.1. Narrador en off	76
3.1.2. La música	76
3.1.3. Sonido ambiente y sonidos puntuales	77
3.2. Montaje	77
3.2.1. Edición	77
a) Adobe Photoshop	77
b) Adobe Premiere Pro	77
3.2.2. Acabado final	78
CONCLUSIÓN	79
BIBLIOGRAFÍA	82

INTRODUCCIÓN

La imagen animada se basa, como define mi profesora y tutora REYES DUQUE, *en una matriz narrativa audiovisual, es decir, del modo que tenemos para articular una acción, plano o secuencia a través de la construcción, registro y disposición correlativa de las interacciones de imágenes visuales y acústicas a la hora de contar una historia.*

La realización de un cortometraje de animación precisa de un proceso: comienza por la gestación de la historia, cuya idea central latente es la esperanza a pesar de la destrucción. En *La regeneración de Garoé*, se busca el paralelismo entre la devastación del planeta Gliese 581c y la Tierra, y entre la Tierra y Tenerife, cuyo entorno natural es degradado al intervenir la acción humana sobre el ecosistema, que conlleva la contaminación y termina por generar territorios inhabitables y como consecuencia la desaparición de sus habitantes.

En *La regeneración de Garoé* presentamos un mundo habitable dentro de una criatura viva, a la que hemos denominado GAROÉ, en homenaje al árbol sagrado del Garoé de la isla canaria de El Hierro, criatura que actúa de forma simultánea como personaje y contexto, para hacernos comprender que un planeta es un ser vivo.

La génesis de este trabajo se remonta a finales de 2014, cuando me regalan dos volúmenes por los 125 años del National Geographic, y la obra de GILES SPARROW, *Cosmos: Una guía de campo*, donde el autor da forma al vertiginoso panorama celeste con impresionantes imágenes de planetas, lunas, estrellas, nebulosas, etc., algo que va más allá, mucho más allá, de nuestra propia existencia, pero, sin dejar de formar parte de nosotros, pues carecemos de la consciencia de que hay un Universo fuera, para el que somos, ni más ni menos que polvo de estrellas, tal y como veremos a lo largo de este trabajo a través del pensamiento de diversos científicos y literatos. No obstante, y a pesar de lo ambicioso que hemos sido, este proyecto no deja de ser tan sólo un aspecto parcial que me suscita un insaciable deseo de querer conocer y saber más.

Y se plantean una serie de objetivos:

Contar una historia. Un relato que desempeñe la función de transmitir una serie de sucesos que respondan a una estructura argumental adecuada, intensa y elocuente con la capacidad de evocar imágenes.

Sustentar los conocimientos. Posibilitar que los diferentes estudios aporten riqueza en los sucesivos niveles del trabajo, tanto teóricos como prácticos.

Aplicar técnicas. Depurar y recrear diferentes procesos de dibujo y animación para lograr una estética personal y profesional.

Relacionar imagen-sonido. Generar una adecuada combinación entre los dos campos que afectan a la cognición del espectador a la hora de visualizar el corto para que susciten una experiencia totalizadora.

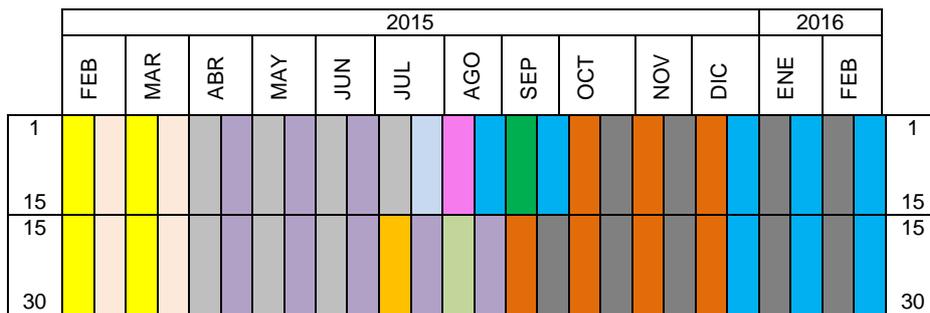
Ser resolutivo. Mostrar aptitud en la corrección de errores y en la búsqueda de alternativas. A lo largo del proceso de una animación, es muy frecuente encontrarse con incógnitas que debemos resolver adecuadamente atendiendo a los recursos de los que disponemos.

Aplicar el pensamiento autocrítico. Ser conscientes de los problemas no resueltos, así como, de los logros obtenidos que muestren nuestra propia madurez profesional frente a un proyecto de este calibre.

Llegados a este punto, es preciso fijar ciertos límites con la idea de proporcionar un conocimiento previo de la historia que se relata en este proyecto. Concebimos un planeta en el sistema Gliese 581 que recibe el nombre de Gliese 581c. En este planeta se encuentra GAROÉ, como personaje y contexto, y en su interior ubicamos diversas localizaciones adaptadas a la historia, se basan en parajes reales situados en la isla de Tenerife.

Diferenciamos dos líneas cronológicas: Una propia / INTERNA, que corresponde a lo vivido por GAROÉ y abarca miles de años. Y otra, general / EXTERNA que corresponde al resto de personajes en el proceso de regeneración de GAROÉ.

La metodología aplicada en la elaboración de este Trabajo Fin de Grado, es la propia para cualquier trabajo académico de esta índole, a partir de la planificación de un flexible cronograma:



█	Preproducción
█	Abocetado previo
█	Guión fílmico
█	Guión técnico
█	Storyboard borrador
█	Storyboard definitivo
█	Animática borrador
█	Animática definitiva
█	Animación
█	Diseño: Personajes, Fondos, Props, etc.
█	Memoria TFG
█	Montaje y Sonorización

El trabajo se justifica a través de la propia estructura planteada, consta de las siguientes partes:

Germen Abarca desde la génesis del proyecto, su correspondiente investigación narrativa – científica: búsqueda de referentes plásticos, hasta la creación del guión fílmico, construcción teórica de personajes y escenarios, y por la simbología que envuelve la historia.

Meristemo Contiene todo lo relativo al proceso creativo y técnico de la animación: storyboards, diseños, animáticas, etc.

Fõllum Desarrollo técnico – tecnológico que requiere toda animación: sonorización, edición, montaje, etc.

Se complementa con el apartado de bibliografía consultada. Esta bibliografía contiene tanto obras de carácter científico, antropológico, y narrativo, como plástico.

En el trascurso del trabajo, se emplean conceptos eminentemente técnicos o de creación consensuada que se adaptan para satisfacer las necesidades del propio proyecto y que es pertinente aclarar:

Macrocosmos: el Universo en su totalidad, a lo largo del espacio y el tiempo. Se emplea en comparación con el ser humano, que se concibe como un microcosmos, es decir, en su pequeño Universo.

Axon Kosmos: A partir de la idea de Axis Mundis, “eje del mundo”, se crea este concepto para dar cuerpo a una de las razones que motiva *La regeneración de Garoé*, la necesidad de ubicar un centro alrededor del cual todo se mueva y todo transcurra, vendría a significar “eje del cosmos”.

Y se deriva en unas conclusiones generales, donde se valoran los aspectos positivos y negativos mediante el análisis de los resultados obtenidos, de los que surgen puntos de partida a nuevos proyectos.

Candelaria a 28 de febrero de 2016

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a mi tutora María del Carmen Reyes Duque; gracias por desenmarañar el ovillo de hilo, por ayudarme a regenerar a Garoé y por contribuir a mi macrocosmos.

A mi madre, Cristina: tu nombre significa “fiel seguidora” y siempre ha sido así conmigo. También a mis hermanos, Níniver y Luis, por mostrar interés por este proyecto y por poner caras de falso entendimiento y aprobación a lo largo de este viaje.

Capítulo 1: PREPRODUCCIÓN *Germen*

1.1. Referentes

a) Narrativos–científicos

Empezar cualquier proyecto creativo conlleva, en muchas ocasiones, una explosión de ideas e imágenes compartidas que debemos ordenar para encadenar desde una lógica trama de acontecimientos y más tarde representar en el formato que mejor se adecúe al concepto que tratamos de expresar. En este caso particular, las imágenes nos remiten al mundo de la infancia, esos seres indefensos, criaturas vulnerables dentro de un entorno degradado por la violencia que ejerce el ser humano adulto frente a la naturaleza. Quizás debamos situarlo en un lugar lejano, rodeado por el inexorable manto del universo, pero..., cómo concebir ese lugar, en dónde ubicar la historia comporta dificultades, para conseguir enlazar adecuadamente estos brotes que nacen de la imaginación, necesitamos nutrirnos de ciertas bases, de ciertos conocimientos, pues consideramos que, la fantasía debe aludir a lo espiritual, a lo natural, y debe formar parte de una realidad extrañamente coherente, en un medio conocido que albergue vida.

La contemplación del mundo exterior como un macrocosmos, bajo una visión científica, es lo que nos permite tener una perspectiva más objetiva y acertada y por ende, a visualizar la naturaleza y al ser humano como un todo dentro de un continuo infinito.

De alguna manera, la ciencia coloca al ser humano en un lugar cada vez más preciso, lo que significa que nos distanciamos de nuestro inherente pensamiento antropocéntrico, ya que formamos parte de algo inconmensurable, BILL MOYERS plantea que:

No es la ciencia la que ha empequeñecido a los humanos o nos ha divorciado de la divinidad. Al contrario, los nuevos descubrimientos de la ciencia «nos unen a los pueblos de la antigüedad» permitiéndonos reconocer en este universo entero «un reflejo aumentado de nuestra naturaleza más profunda, porque somos, en realidad, sus oídos, sus ojos, su pensamiento y su habla [...]»¹

¹ CAMPBELL, Joseph. (1991) *El poder del mito. En diálogo con Bill Moyers*. Emecé Editores, Barcelona, p. 13. [Consultada: 09/08/2015]
<http://colegiodesociologosperu.org/nw/biblioteca/EI%20poder%20del%20mito.pdf>

Para ello, partimos de la obra de ALEJANDRO DE (von) HUMBOLDT, *Cosmos*, publicada en 1843, nos dice:

[...] Desde el momento en que el hombre, al interrogar la naturaleza, no se limita [á] la observaci[o]n, sino que [dá] vida [á] fenómenos bajo determinadas condiciones; desde que recoge y registra los hechos para e[st]ender la investigaci[o]n más [a llá] de la corta duraci[o]n de su existencia, la *Filosofía de la Naturaleza* se despoja de las formas vagas y poéticas que desde su or[í]gen [la] han pertenecido; adopta un carácter más severo; impulsa el valor de las observaciones, no adivina ya; combina y razona.²

Y posteriormente puntualiza:

La naturaleza, considerada por medio de la raz[o]n, es decir, sometida en su conjunto al trabajo del pensamiento, es la unidad en la diversidad de los fenómenos, la armonía entre las cosas creadas, que difieren por su forma, por su propia constitución, por las fuerzas que la animan; es el Todo animado por un soplo de vida.³

Pero porqué empezar citando a HUMBOLDT, porque a lo largo de 4 tomos, nos ofrece una serie de reflexiones que consideramos significativas sobre la naturaleza, sobre el hombre ante la naturaleza y el disfrute e inquietudes que este puede llegar a alcanzar al contemplarla.

Si me fuese permitido abandonarme [á] los recuerdos de lejanas correrías, entre los goces que presentan las escenas de la naturaleza, señalaría, la calma y ma[g]estad de esas noches tropicales, en que las estrellas privadas, de centelleo, arrojan una dulce luz planetaria sobre la superficie blandamente agitada del Océano; recordaría esos profundos valles de las Cordilleras⁴ donde los esbeltos troncos de las palmeras agitan sus cabezas empenachadas, atraviesan las bóvedas vegetales, y forman en altas columnatas, «un bosque sobre bosques⁵; describiría el vértice del pico de Tenerife, en el momento en que una capa horizontal de nubes, de deslumbrante blancura, separa el cono de ceniza de la llanura inferior, y súbitamente, por efecto de una corriente ascendente, deja que desde el borde mismo del cráter, pueda la vista dominar las viñas [del] Orotava, los jardines de naranjas y los grupos espesos de los plátanos del litoral. No es ciertamente, lo repito, el dulce encanto uniformemente esparcido en la naturaleza, lo que nos conmueve ya en estas escenas; es la fisonomía del suelo, su propia configuraci[o]n, la mezcla de las nubes, de las islas vecinas y el horizonte del mar, que confunden sus formas indecisas en los vapores de la mañana. Todo cuanto nuestros sentidos perciben vagamente, todo cuanto los parajes románticos presentan de más horrible, puede llegar [á] ser para el hombre manantial de goces; su imaginaci[o]n encuentra en todo medios de ejercer libremente su poder creador. En la vaguedad de las sensaciones, cambian las impresiones con los movimientos del alma, y, por una ilusi[o]n tan dulce como fácil creemos recibir del mundo exterior lo que nosotros mismos sin saberlo hemos depositado en él.⁶

[...] He querido únicamente probar que, sin perjudicar [á] solidez de los estudios especiales, pueden generalizarse las ideas, concentrándolas en un foco común, enseñar las fuerzas y los organismos de la naturaleza, como movidos y animados por un mismo impulso. «La naturaleza, dice SCHELLING en su poético discursos sobre las artes, no es una masa inerte; es para aquel que sabe penetrarse de su sublime

² HUMBOLDT, Alejandro de. (1874) *Cosmos. Ensayo de una descripción física del mundo*. Imprenta Gaspay y Roig. Madrid, t. 1, p. 3. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.biodiversitylibrary.org/item/71806#page/11/mode/1up>

³ Ídem. p. 4.

⁴ Corresponde a la Cordillera Dorsal, también llamada dorsal de Pedro Gil.

⁵ Frase tomada de Pablo y Virginia de BERNARDINO DE SAINT-PIERRE.

⁶ Ídem. p. 5-6.

grandeza, la fuerza creadora del Universo, agitándose sin cesar, primitiva, eterna, que engendra en su propio seno, todo lo que existe, perece y renace sucesivamente»⁷

Estamos diciendo que:

[...] Antes del descubrimiento del Nuevo Mundo, se creyó percibir por mucho tiempo desde lo alto de las costas de las Canarias [ó] de las Azores, tierras situadas al Occidente. Esa ilusi[o]n producida, no por el juego de una refracci[o]n extraordinaria, sino por el anhelo que nos arrastra [á] penetrar más allá de nuestro alcance. La filosofía natural de los griegos, la física de la edad media y lo mismo la de los últimos siglos ofrecen más de un ejemplo análogo de aquella ilusi[o]n del espíritu que se forja, por decirlo así, fantasmas aéreos. Parece como que en los límites de nuestros conocimientos, de igual modo que desde lo alto de las costas de las últimas islas, la vista turbada procura descansar en lejanas regiones; y que luego la tendencia [á] lo sobrenatural, [á] lo maravilloso, presta una forma determinada [á] cada manifestaci[o]n de ese poder de creaci[o]n ideal [de] que el hombre está dotado, ensanchando el dominio de la imaginaci[o]n, donde reinan como soberanos los sueños cosmológicos, geognósticos y magnéticos, en pugna constantemente con el dominio de la realidad.⁸

Con el objetivo de alcanzar una mayor comprensión sobre las relaciones del ser humano con la naturaleza y el universo, es decir:

Ser humano – Naturaleza – Universo

Para ello nos adentramos en el *Traite de mecanique celeste* (Tratado de la mecánica celeste, 1825) de PIERRE-SIMON DE LAPLACE donde reúne en un sólo cuerpo de doctrina homogénea, todos los trabajos dispersos de NEWTON, HALLEY, D'ALEMBERT, EULER, etc. De esta manera, y junto con sus propias aportaciones, recoge el conocimiento de su época sobre el movimiento de los cuerpos del Sistema Solar, LAPLACE plantea que el Sistema Solar proviene de una atmósfera primitiva en forma de nebulosa que rodeaba a un núcleo condensado de temperatura muy elevada, el cual giraba alrededor de un eje que pasaba por su centro. Como consecuencias del enfriamiento de las capas exteriores y de la rotación del conjunto se engendraría en su momento una serie de anillos sucesivos en el plano ecuatorial de la nebulosa. Éstos serían el origen de los planetas, siendo el Sol el núcleo central.⁹

La relevancia de la obra de LAPLACE conduce no sólo a científicos sino también a literatos interesados en el cosmos a profundizar en sus teorías. Y es EDGAR ALLAN POE quien en 1846 publica *Eureka*, un ensayo sobre el universo material y espiritual.

Podremos entender mejor el concepto de POE sobre el universo, si cambiamos un poco el orden narrativo de su obra y así enuncia la proposición general siguiente:

Puesto que nada fue, en consecuencia todas las cosas son.¹⁰

Y prosigue:

En la unidad original de la primera cosa se halla la causa secundaria de todas las cosas, junto con el germen de su aniquilación inevitable.¹¹

⁷ Ídem. p. 37.

⁸ Ídem. p. 67.

⁹ Véase: <http://historiaybiografias.com/laplace/>

¹⁰ POE, Edgar Allan. (1972) *Eureka*. Alianza Editorial, Madrid, p.3. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.poe-eureka.com/wp-content/uploads/2014/03/Eureka.pdf>

¹¹ Ídem. p. 5.

Y puntualiza que:

La tierra debería ser considerada tan sólo en sus relaciones planetarias. Para este punto de vista, un hombre se convierte en la humanidad; la humanidad en un miembro de la familia cósmica de las inteligencias.¹²

Si continuamos con el ilustrativo cambio en el orden narrativo, POE nos comenta lo siguiente:

La mayor aproximación a esta obra se encuentra en el *Cosmos* de ALEXANDER VON HUMBOLDT. HUMBOLDT presenta el asunto, sin embargo, no en su individualidad, sino en su generalidad. Su tema es, en última instancia, la ley de cada parte del universo meramente físico. Su propósito es simplemente sinérgico. En una palabra, discute la universalidad de las relaciones materiales y descubre a los ojos de la filosofía todas las inferencias hasta entonces ocultas detrás de esa universalidad. Pero, por admirable que sea la brevedad con que ha tratado cada punto particular de su asunto, la simple multiplicidad de esos puntos ocasiona necesariamente una acumulación de detalles y, en consecuencia, una complicación de ideas que excluye toda individualidad de impresión.

Me parece que para obtener este último efecto y, junto con él, las consecuencias, las conclusiones, las sugerencias, las especulaciones o, en el peor de los casos, las meras conjeturas que puedan resultar, necesitaremos una actitud mental semejante al movimiento de girar sobre los talones. Necesitamos una revolución tan rápida de todas las cosas alrededor del punto de vista central que, mientras las minucias se desvanezcan por completo, aun los objetos más importantes se fundan en uno solo. Entre las minucias desaparecidas en una visión de esta suerte deberían figurar todas las cosas exclusivamente terrenas. [...] ¹³

POE manifiesta su indiscutible vínculo al dedicar “con profundo respeto” su obra *Eureka* a ALEXANDER VON HUMBOLDT y a los:

Pocos que me aman y a quienes yo amo, a los que sienten más que a los que piensan, a los soñadores y a los que depositan su fe en los sueños como únicas realidades, ofrezco este Libro de Verdades, no como Anunciador de Verdad, sino por la Belleza que en su Verdad abunda, haciéndola verdadera. A ellos presento esta composición sólo como un Producto de Arte, como una Novela o, si no es una pretensión demasiado elevada, como un Poema.

Lo que aquí propongo es verdadero; por lo tanto, no puede morir; y si de alguna manera fuese hollado y muriese, “nacerá de nuevo a la Vida Eterna”.

Sin embargo, sólo como poema deseo que sea juzgada esta obra después de mi muerte.

E.A. POE¹⁴

El espíritu del texto de POE se resume en la frase:

Aludo simplemente a la mayor extensión concebida de espacio, dominio tenebroso y fluctuante que se encoge y se agranda según las vacilantes energías de la imaginación.¹⁵

¹² Ídem. p. 6.

¹³ Ídem. p. 9.

¹⁴ Ídem. p. 5.

¹⁵ Ídem. p. 13.

Dentro de la complejidad que este ámbito de estudio conlleva, y tratando de enfocarlo en el contexto de *La regeneración de Garoé* hemos enlazado diferentes autores, manteniéndonos en esa relación de:

Ser humano – Naturaleza – Universo

Para continuar con este planteamiento, tomo las palabras de CAMPBELL cuando nos relata la historia de ALCE NEGRO, un niño Sioux de 9 años. El hecho sucedió antes de que la caballería blanca se hubiera enfrentado a los Sioux, que eran uno de los grandes pueblos de la pradera central norteamericana. ALCE NEGRO cae enfermo, empieza a temblar, y queda inmovilizado. La familia busca un chamán, le piden que actúe para que saque al niño del trance. Pero en lugar de liberarlo de las deidades, el chamán lo adapta a ellas, y las deidades a él.

El niño tuvo una visión profética sobre el terrible futuro de su tribu. Una visión de lo que él llamó «el aro» de la nación. En la visión, ALCE NEGRO vio que el aro de su nación era uno entre otros muchos aros. Vio la interrelación de todos los aros, de todas las naciones en gran procesión. Pero más que eso, la visión fue una experiencia de sí mismo pasando por los campos de la imaginería espiritual de su cultura, y asimilando su importancia. Y llega a una gran formulación, *que para CAMPBELL*¹⁶, es la clave de la comprensión del mito y los símbolos, dice: “Me vi en la montaña central del mundo, en el lugar más alto, y tuve una visión porque veía lo sagrado del mundo». Y la montaña sagrada central era Harney Peak (Dakota del Sur). Y después dice: “Pero la montaña central está en todas partes”.¹⁷

Pero CAMPBELL no se queda sólo en el relato, también nos ofrece una importante reflexión partiendo de dicha visión de ALCE NEGRO:

El centro del mundo es el *Axis Mundi*, el punto central, el eje alrededor del cual todo gira. El punto central del mundo es el punto donde la quietud y el movimiento se unen. El movimiento es tiempo, pero la quietud es eternidad. Comprender cómo este momento de tu vida es realmente un momento de eternidad y experimentar el aspecto infinito de lo que estás haciendo en la experiencia temporal, eso es la experiencia mitológica.

[...] Hay una definición de Dios que ha sido repetida por muchos filósofos. Dios es una esfera inteligible (una esfera que conoce la mente, no los sentidos) cuyo centro está en todas partes y cuya circunferencia se halla en ninguna. Y el centro, es esa silla en la que estás sentado. Y el otro centro es la silla donde yo estoy sentado. Y cada uno de nosotros es una manifestación de ese misterio. Es una buena idea mitológica que te da un sentido de quién eres y qué eres. Lo que aquí tenemos es algo que podría traducirse en el más crudo individualismo, si no comprendemos que el centro también está allí donde se encuentra la persona. Es el modo mitológico de ser un individuo. Eres la montaña central, y la montaña central está en todas partes.¹⁸

Y hacemos coincidir ese *Axis Mundi* con lo que en nuestra historia denominaremos *Axoon Kosmos* así damos cuerpo a una de las razones de *La regeneración de Garoé*, el egocentrismo para con el resto de las especies y con su entornos.

EDGAR ALLAN POE considera:

¹⁶ La cursiva es nuestra.

¹⁷ Op cit. CAMPBELL, Joseph. (1991) p. 122-123.

¹⁸ Íbidem.

[...] que el universo espacial, es como una esfera cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna [...]¹⁹

Si partimos de la premisa de considerar el universo como un espacio con infinitos “centros” en los que poder ubicarse, es por lo que intentamos establecer un símil entre el Sistema Solar y el Sistema Gliese 581²⁰ para poder relacionar sus respectivos orígenes. No desde un análisis científico, sino para dar cuerpo a ese espacio del universo en el que sucede *La regeneración de Garoé*. Sólo basta tomar las palabras del propio EDGAR ALLAN POE y hacer un juego de sustituciones y convertir al SOL, del texto original en GLIESE 581, y cuando se menciona GLIESE 581f, es porque en el texto original de POE se habla de SATURNO / NEPTUNO:

Si ahora, en la imaginación, elegimos cualquiera de las aglomeraciones consideradas como en su primer estado en la esfera universal, y suponemos que esta incipiente aglomeración se produce en el punto donde existe el centro de (SOL) GLIESE 581, o más bien donde existió originalmente, pues (SOL) GLIESE 581 cambia perpetuamente de posición, nos encontraremos y seguiremos por algún tiempo, al menos, la más espléndida de las teorías: la cosmogonía nebular²¹ de LAPLACE, aunque cosmogonía es un término excesivamente amplio para lo que en realidad discute LAPLACE, que es la continuación del Sistema (SOLAR) GLIESE 581 tan sólo, uno entre miles de sistemas similares que componen el universo propiamente dicho, esa esfera universal, ese cosmos omnicomprendido y absoluto que constituye el tema de mi presente disertación.

[...] Imaginemos que esa aglomeración particular, de la cual hemos hablado, la que se encuentra en el punto señalado por el centro de (SOL) GLIESE 581, se produjo hasta que una gran cantidad de materia nebulosa adquirió aquí una forma aproximadamente esférica, coincidiendo su centro, claro está, con lo que ahora o más bien fue originalmente el centro de (SOL) GLIESE 581, mientras su periferia se extendía más allá de la órbita de (NEPTUNO / SATURNO) GLIESE 581f [...]. Durante siglos esa masa de materia ha sufrido la condensación hasta llegar por fin a reducirse al volumen que imaginamos; habiendo procedido gradualmente de su estado atómico e imperceptible, a lo que entendemos por una nebulosidad visible, palpable o apreciable de algún modo.

Ahora bien, la condición de esta masa implica la rotación alrededor de un eje imaginario, rotación que, comenzando por el principio absoluto de la agregación, ha ido adquiriendo velocidad. Los dos átomos primeros que se encontraron acercándose desde dos puntos no diametralmente opuestos, debiendo de formar, al precipitarse el uno hacia el otro y dejarse parcialmente atrás, un núcleo para el movimiento rotatorio descrito. Cómo aumentó la velocidad, es fácil verlo. A los dos átomos se juntaron otros; se formó un agregado. La masa continúa rotando mientras se condensa. Pero los átomos de la circunferencia tienen, claro está, un movimiento más rápido que los que se hallan más cerca del centro. El átomo externo, sin embargo, con su velocidad superior, se acerca al centro, llevando consigo esta velocidad superior a medida que avanza. Así cada átomo que marcha hacia adentro finalmente se une al centro

¹⁹ Op cit. POE, Edgar Allan. (1972) p. 13.

²⁰ El sistema GLIESE 581 se compone de un conjunto orbital de planetas que giran alrededor de la estrella enana roja GLIESE 581. Dado que en la animación *La regeneración de Garoé*, es GAROÉ quien alberga la vida, se necesita ubicar a esta criatura en algún punto del espacio, o más bien simularlo, por lo que se escoge este sistema solar por las numerosas especulaciones de que pudiera albergar vida en alguno de sus planetas, dada la posibilidad de hallar agua en ellos.

²¹ Teoría nebular propuesta por DESCARTES en 1644 y perfeccionada de forma independiente por LAPLACE y KANT. Véase: [Consultada: 27/08/2015]
<http://www.hablandodeciencia.com/articulos/2012/04/27/7066/>

condensado, añade algo a la velocidad original de ese centro, es decir, aumenta el movimiento rotatorio de la masa.²²

A tenor de la obra *Eureka* de POE, el premio Nobel de física del 2006, GEORGE SMOOT y DAVIDSON consideran que:

La verdadera explicación fue descubierta hace más de un siglo, y no por un científico sino por un poeta: EDGAR ALLAN POE. Mucha gente conoce los relatos de POE, sus bellos cuentos de terror gótico, [...] Pero pocos saben que estaba seriamente interesado por la ciencia, en particular por la astronomía, y que le fascinaba la hipótesis nebular del astrónomo francés PIERRE SIMON DE LAPLACE, según la cual el sistema solar evolucionó a partir de una nube primordial de polvo y gas. La hipótesis “es demasiado bella para no ser esencialmente verdadera”, escribió POE.

[...] POE tropezó con el hecho de que el universo no es infinitamente viejo, sino que tuvo un comienzo en el tiempo (lo que hoy consideramos como el Big Bang). De hecho, el universo es tan joven que la luz de las estrellas más distantes está acercándose a nosotros a toda velocidad, pero todavía no nos ha alcanzado. Cuando contemplamos el oscuro cielo nocturno, miramos hacia atrás, en dirección a una época primitiva, antes que las primeras estrellas se formasen.²³

Y si a esto le sumamos que:

El cerebro humano tiene una evidente inclinación hacia el infinito y acaricia el fantasma de esa idea. Parece anhelar con apasionado fervor esta imposible concepción con la esperanza de creer intelectualmente en ella una vez concebida.²⁴

De algún modo, volvemos a retomar el pensamiento de HUMBOLDT, al como la contemplación de la naturaleza despierta en la conciencia humana la inquietud y la necesidad de ir más allá de lo que nuestro horizonte nos ofrece, para tratar de ampliarlo, avivado desde nuestra imaginación.

Añadimos una nueva, reflexión de POE, todo lo dicho no sólo en lo relativo al universo y al origen de un sistema como el SISTEMA SOLAR / SISTEMA GLIESE 581, sino también en lo concerniente al ser humano, como una parte más del infinito o de la nada.

[...] ¿Tenemos algún derecho a inferir –digamos más bien: a imaginar– una interminable sucesión de “grupos de grupos” o de “universo” más o menos similares? Respondo que el «derecho», en un caso como éste, depende absolutamente de la osadía de la imaginación que se aventura a reclamarlo. Permítaseme declarar tan sólo que como individuo me siento impelido a imaginar [...] que existe una ilimitada sucesión de universos más o menos similares al que conocemos, al único que conoceremos jamás, por lo menos hasta el retorno de nuestro universo particular a la unidad.²⁵

Reflexión importante que además se ve reforzada por las palabras de SMOOT y DAVIDSON al apuntar que GLIESE 581 no es sino una entre las cientos de millones de estrellas similares dentro de una galaxia, tal es el caso de la Vía Láctea, y como en

²² Op cit. POE, Edgar Allan. (1972) p. 29-30.

²³ SMOOT, George y DAVIDSON, Keay. (1994) *Arrugas en el tiempo*. Plaza & Janés Editores. Barcelona, p. 43-45. [Consultada: 08/08/2015]
https://asgoped.files.wordpress.com/2012/07/arrugas-en-el-tiempo_pdf.pdf

²⁴ Op cit. POE, Edgar Allan. (1972) p. 41.

²⁵ Íbidem.

otras galaxias las estrellas tienen sus fines y propósitos. Y realizan una acertada comparación:

[...] el universo es una espuma compuesta por burbujas de jabón, en las que las paredes de éstas representan concentraciones de galaxias y su interior vastas áreas vacías del espacio.²⁶

Ahora bien, una cuestión que nos fascina y a su vez nos aterra es la posibilidad de un inexorable fin, mas nuestra imaginación se esfuerza en buscar una salida, una alternativa, una “redención”, o la esperanza de un posible renacimiento, como tratamos de plasmar en *La regeneración de Garoé*. Es así como encontramos en las palabras de POE cierta esperanza:

[...] consideremos un átomo titánico existente en el espacio con la tendencia a la unidad que caracteriza a los átomos en su comienzo después de ser irradiados por la esfera universal. Así como esos átomos se precipitan unos hacia otros, y hacia sus respectivos centros. En esta atracción directa se reúnen a los sistemas en grupos, y a medida que se consolidan, alcanzan por fin el gran Ahora, el terrible Presente, la Condición Existente del Universo.

Al destruirse el equilibrio entre las fuerzas centrípetas y centrífugas de cada sistema, ocurre una precipitación caótica de las lunas sobre los planetas, de los planetas sobre los soles y de los soles sobre los núcleos; y el resultado de esta precipitación es la reunión de los millones de estrellas ahora existentes en el firmamento, en una cantidad casi infinitamente menor de esferas, entre insondables abismos, brillarán inimaginables soles. Y los majestuosos sobrevivientes de la tribu de las estrellas se precipitarán, por fin, a un abrazo común. La inevitable catástrofe se acerca.

[...]¿Pero vamos a detenernos aquí? De ninguna manera. Cabe concebir fácilmente que de la aglomeración y disolución universal puede resultar una serie nueva y quizá totalmente distinta de condiciones, otra creación e irradiación que vuelva sobre sí misma, otra acción y reacción de la Voluntad Divina.

¿No está más que justificado [...] cuando nos complacemos en la esperanza de que los procesos que nos hemos atrevido a contemplar se renueven una y otra vez eternamente? Y que un nuevo universo irrumpa en la existencia y luego se hunda en la nada, a cada latido del Corazón Divino.

Pero este Corazón Divino, ¿qué es? Es nuestro propio corazón.²⁷

Las últimas líneas que citamos de POE nos han parecido sorprendentes, ya que de pronto interviene lo espiritual, y nos abre las puertas de la regeneración a través de la renovación de los fenómenos del cosmos. Y nos une con el universo, y nos une con lo divino, y une al universo con nuestra existencia, y a nuestro corazón con el corazón divino, y por consiguiente, con la voluntad divina.

Todo lo dicho y citado hasta ahora, es la búsqueda de un porqué de una razón, de un mensaje que transmitir a través de *La regeneración de Garoé*, para no basarnos exclusivamente en la fantasía como el germen de una idea, idea que por medio de comprenderla, conocerla y desarrollarla con breves estratos del conocimiento científico, lejos de volverse la historia seca y agria, la complementa, enriqueciéndose mutuamente en una continua retroalimentación (feedback) y retomo las palabras de POE:

²⁶ Op cit. SMOOT, George y DAVIDSON, Keay. (1994) p. 18.

²⁷ Véase, op cit. POE, Edgar Allan. (1972) p. 54-55.

No existe ser viviente que en algún punto luminoso de su vida intelectual no se haya sentido perdido entre olas de fútiles esfuerzos por comprender o creer que existe algo más grande que su propia alma.²⁸

Eureka, es un ensayo sobre el universo material, pero también espiritual que nos ha permitido enriquecer las bases narrativas de *La regeneración de Garoé* y sumar a la relación:

Ser humano – Naturaleza – Universo – Espiritualidad

[...] los recuerdos que nos obseden durante la juventud. A veces nos persiguen aun en la edad adulta; asumen gradualmente formas cada vez menos indefinidas; de vez en cuando nos hablan en voz baja diciéndonos:

[...] Ten presente que todo es Vida, Vida, Vida dentro de la Vida, la menor dentro de la mayor, y todo dentro del Espíritu Divino.²⁹

POE compara en diversas ocasiones al universo con una trama narrativa. Todos los procesos y fenómenos que en él se gestan: origen de los átomos, su difusión, dispersión, regreso final, etc. Parecen ofrecer todas las semejanzas con las dificultades que pueden conllevar la realización y ensamblaje de las distintas partes de una trama novelística. Siendo la trama estelar, prototipo de cualquier relato así como metáfora de cualquier composición artística [...] El instinto del universo le lleva a configurarse simétricamente mediante metamorfosis, calificándolo POE como “el más sublime de los poemas.”³⁰

Debemos volver al ser humano, a su propia creación, a sus propias creencias y su relación con la naturaleza:

Al hombre siempre le ha obsesionado la búsqueda de sus propios orígenes. Los mitos de la creación son ubicuos, y en el mundo antiguo a veces eran centrales las imágenes del cosmos frente a todos los aspectos de la vida [...] De modo que no debe sorprendernos que el Big Bang, aun en este moderno mundo secular, tome a menudo las dimensiones de un mito.³¹

Como dice CAMPBELL:

[...] «Lo que los humanos estamos buscando en una historia de creación es una manera de experimentar el mundo capaz de abrirnos las puertas a lo trascendente, que nos informe al mismo tiempo que nos forme dentro de él. Eso es lo que la gente quiere. Eso es lo que pide el alma». La sociedad está básicamente sedienta de ciencia y de mitología, y en la teoría del Big Bang ambos aspectos están íntimamente relacionados.³²

²⁸ Ídem. p. 56.

²⁹ Ídem. p. 56-57.

³⁰ PIÑEIRO, José María. (sf.) *El viaje galáctico de la escritura. El Eureka de Poe*. [Consultada: 08/08/2015]
<http://adamar.org/ivepoca/node/977>

³¹ Op cit. SMOOT, George y DAVIDSON, Keay. (1994) p. 31.

³² Íbidem.

Así lo comprobamos en el relato que CAMPBELL³³ hace sobre dos comportamientos distintos del ser humano frente a la naturaleza: respeto o dominio.

El jefe SEATTLE, uno de los últimos portavoces del orden moral paleolítico. Alrededor de 1852, el gobierno de los Estados Unidos muestra interés en comprar tierras tribales para ciudadanos que quieran asentarse, el presidente de los Estados Unidos, FRANKLIN PIERCE, envía una oferta al Jefe SEATTLE, de la tribu Suwamish, para comprarle los territorios del noroeste que hoy forman el Estado de Washington. A cambio, promete crear una "reserva" para el pueblo indígena, el Jefe SEATTLE responde:

El Presidente en Washington dice que quiere comprar nuestra tierra. Pero ¿cómo se puede comprar o vender el cielo? ¿O la tierra? La idea nos resulta extraña. Si no somos los dueños de la frescura del aire o el brillo de las aguas, ¿cómo podríais comprarlos?

Para mi pueblo, cada parte de esta tierra es sagrada. Cada brillante aguja de pino, cada costa arenosa, cada niebla en el bosque oscuro, cada arroyo, cada insecto que zumba. Todos son sagrados en la memoria y la experiencia de mi pueblo.

Conocemos la savia que corre por los árboles como conocemos la sangre que corre por nuestras venas. Somos parte de la tierra y ella es parte de nosotros. Las flores perfumadas son nuestras hermanas. El oso, el venado, la gran águila, son nuestros hermanos. Las rocas, la hierba del prado, el calor en el cuerpo del caballo, y el hombre, todo pertenece a la misma familia.

³³ Esta versión comienza a circular por la década de los 80 tras la edición en 1988 de CAMPBELL, Joseph. *El poder del mito. En diálogo con Bill Moyers*. Véanse las distintas traducciones:

<http://www.jmarcano.com/varios/seattle/seattle1.html>

Discurso publicado por HENRY A. SMITH en el Seattle Sunday Star el 29 de octubre de 1887. Es comúnmente conocida como Respuesta del Jefe Seattle debido a que era un discurso que contestaba al gobernador territorial ISAAC I. STEVENS. Aunque no hay duda de que el jefe SEATTLE efectuó el discurso, se pone en duda la exactitud del texto de SMITH. Transcrito por SMITH, quien tomó notas a medida que el Jefe SEATTLE hablaba en el idioma lushootseed. SMITH insistía que su versión "no contenía la gracia y elegancia del original". Pese a que se sabe que SMITH no hablaba el idioma lushootseed y hay cierta incertidumbre, según la National Archives and Records Administration (Administración Nacional de Archivos y Registros), «La ausencia de toda evidencia... crea dudas acerca de la precisión de la capacidad de reproducción de SMITH en 1887, unos treinta y tres años después del presunto episodio. Por ello es imposible... ni confirmar ni desmentir la validez de este... mensaje». Ciertamente, la retórica que engalana la versión de SMITH es suya y no del jefe SEATTLE. Muchos de los conceptos y las palabras, presentes en la versión de SMITH, serían difíciles de expresar y parece claro que la interpretación de SMITH posiblemente captura el estilo de SEATTLE, más que sus contenidos específicos. Aunque el contenido del discurso está en duda, testigos contemporáneos están de acuerdo que, su duración aproximada, fue de media hora.

<http://www.jmarcano.com/varios/seattle/seattle2.html>

WILLIAM ARROWSMITH editó en los años 60, una segunda versión del discurso en un lenguaje más actual, sin el florido estilo victoriano empleado por SMITH.

<http://www.jmarcano.com/varios/seattle/seattle3.html>

Esta versión es la más popular, escrita por TED PERRY a finales de los 70 para la película de 1972 *Home*, producida para la Convención Bautista del Sur. PERRY no tenía idea que se considerara su trabajo como otra cosa que no fuera una ficción. Trata sobre ecología y se muestra al jefe SEATTLE como un visionario ecologista, anticipado a su tiempo habla del conocimiento de su gente y su relación con la naturaleza. Y se convierte en un modelo a seguir por el movimiento ecologista.

El agua resplandeciente que corre en arroyos y ríos no es sólo agua, sino sangre de nuestros antepasados. Si os vendemos nuestra tierra, debéis recordar que es sagrada. Cada reflejo fantasmal en las aguas claras de los lagos habla de hechos y recuerdos en la vida de mi pueblo. El murmullo del agua es la voz del padre de mi padre.

Los ríos son nuestros hermanos. Sacian nuestra sed. Transportan las canoas y alimentan a nuestros hijos. De modo que debéis dar a los ríos el cariño que le daríais a un hermano.

Si os vendemos nuestra tierra, recordad que el aire es precioso para nosotros, que el aire comparte su espíritu con toda la vida que nutre. El viento que le dio su primer aliento a nuestro abuelo, también recibe su último suspiro. El viento les da a nuestros hijos el espíritu de la vida. De modo que si os vendemos nuestra tierra, debéis mantenerla aparte y consagrada, como un lugar donde el hombre puede ir a saborear el viento endulzado por las flores del prado.

¿Les enseñaréis a vuestros hijos lo que nosotros les enseñamos a los nuestros?
¿Que la tierra es nuestra madre? Lo que le sucede a la tierra les sucede a todos los hijos de la tierra.

Esto sabemos: la tierra no pertenece al hombre, el hombre pertenece a la tierra. Todas las cosas están conectadas como la sangre que nos une a todos. El hombre no tejió la trama de la vida, es apenas una hebra en ella. Todo lo que le haga a la trama, se lo hace a sí mismo.

Una cosa sabemos: nuestro dios es también el vuestro. La tierra es preciosa a sus ojos y dañar la tierra es despreciar a su creador.

Vuestro destino es un misterio para nosotros. ¿Qué pasará cuando todos los búfalos hayan sido exterminados? ¿Cuándo estén domados todos los caballos salvajes? ¿Qué pasará cuando los rincones secretos de la selva estén cargados con el olor de muchos hombres y la visión de las colinas interrumpida por los cables que hablan? ¿Dónde estará el matorral? ¡Desaparecido! ¿Dónde estará el águila? ¡Desaparecida! ¿Y qué significa decirle adiós al caballo rápido y a la caza? El fin de la vida y el comienzo de la supervivencia.

Cuando el último Hombre Rojo se haya desvanecido junto con su territorio, y su recuerdo sea sólo la sombra de una nube pasando por la pradera, ¿seguirán aquí estas costas y bosques? ¿Quedará algo del espíritu de mi pueblo?

Amamos esta tierra como un recién nacido ama el latido del corazón de su madre. Entonces, si os vendemos nuestra tierra, amadla como nosotros la hemos amado. Cuidadla como nosotros la hemos cuidado. Guardad el recuerdo de la tierra tal como está cuando la recibís. Preservad la tierra para todos los niños, y amadla, como Dios nos ama a nosotros.

Como nosotros somos parte de la tierra, así vosotros sois parte de la tierra también. Esta tierra es preciosa para nosotros. Una cosa sabemos: sólo hay un dios. Ningún hombre, sea Rojo o Blanco, puede apartarse, permanecer indiferente. Después de todo, somos hermanos.³⁴

“Todos, somos hermanos” dice el Jefe SEATTLE, y no sólo desde un punto de vista espiritual sino desde una visión universal.

La relación del ser humano y el universo se reactiva con FRED HOYLE en 1940, siempre mantuvo el criterio de que desde el azar muy pocas cosas se manifiestan.

³⁴ Op cit. CAMPBELL, Joseph. (1991) p. 58-60.

Plantea la imposibilidad de que el ADN evolucione y se constituya de una forma casual. HOYLE plantea con humor:

“Si en un hangar esparcimos por el suelo todas las piezas desmontables, tornillo a tornillo, de un Boeing 747 y en un momento dado cruza un tifón, ¿Cuál será la probabilidad de que después nos encontremos allí el avión completamente rearmado y listo para volar?”. Según HOYLE, tiene la misma probabilidad -o incluso mayor- de la que el ADN se forme de manera casual. Esta es una de tantas formas en que la materia interacciona en favor de la vida. La molécula de oxígeno (O_2) que respiramos fue un producto de la vida, generado por las primitivas algas oceánicas. Con el paso del tiempo estas moléculas de oxígeno se acumularon en la estratosfera, siendo posteriormente disociadas en átomos libres por efecto de la radiación ultravioleta, para luego recombinarse en paquetes de tres átomos de oxígeno, formándose la molécula de ozono O_3 . Estas moléculas de ozono terminaron por absorber y neutralizar la letal radiación ultravioleta permitiendo, así, que la vida saliese de los océanos y proliferasen nuevas especies que colonizaron la Pangea. ¡Qué maravillosa coincidencia!, la actividad del metabolismo aeróbico de los primeros organismos vivos autofavoreció una nueva dinámica atmosférica, es decir, la formación de una envoltura protectora que posibilitaba nuevas e ingentes formas de vida. La vida llamaba a nueva vida, esto es un hecho innegable en nuestro planeta. Resulta sugerente reflexionar si toda nuestra evolución ha sido a golpe de accidente y azar o, por el contrario, la evolución estuvo escrita en una especie de ADN cósmico. Pues digamos que una galaxia y la espiral del ADN revelan la misma e insinuante simetría, como si el universo y la vida siguiesen los mismos modelos.³⁵

Más tarde, WILLIAM A. FOWLER, GEOFFREY y MARGARET BURBIDGE y el propio FRED HOYLE demuestran cómo los elementos pesados pudieron haberse “cocinado” dentro de las estrellas, siendo sus materias primas el hidrógeno, el helio y el litio. Con el tiempo...

Estas estrellas explotaron y arrojaron los restos a la galaxia. Al cabo de millones de años, esos restos se condensaron en nuevas estrellas y planetas. La obra de estos teóricos revolucionó nuestra comprensión de la abundancia de elementos, y en la actualidad es la explicación generalmente aceptada del origen de los elementos pesados. La mayor parte de nuestro cuerpo consiste en átomos elaborados en el interior de una estrella que luego estalló. Todos nosotros estamos hechos, literalmente, de polvo de estrellas.

En consecuencia, el origen de los elementos es un proceso en dos etapas. El hidrógeno, el helio y el litio se producen en los primeros estadios de un suceso de creación primordial (el Big Bang); los elementos pesados son posteriormente elaborados por procesos nucleares dentro de las estrellas.³⁶

Lo que nos hace parte común de un mismo origen estelar.

ASIMOV plantea:

Pero ¿existen realmente esas otras formas de vida en algún lugar del universo? ¿O serán formas de vida basadas en una química completamente extraña, sin ningún punto de semejanza con la nuestra? Quizá nunca lo sepamos.³⁷

³⁵ Véase: <http://www.astrosafor.net/Huygens/2005/53/Cosmologia.htm>

³⁶ Op cit. SMOOT, George y DAVIDSON, Keay. (1994) p. 94-95.

³⁷ ASIMOV, Isaac. (1973) *Cien preguntas básicas sobre ciencia*. Ediciones Tiempo, Madrid. [Consultada: 08/08/2015] <http://jcbenavente.blog.unq.edu>.

En *La regeneración de Garoé* se habla de la existencia de un ser vivo de dimensiones colosales, cuya apariencia corresponde a una especie arbórea. Esta idea de un árbol como mundo, como lugar habitable en un entorno inhóspito, no es una mera fantasía artística, algo para ilustrar, por el contrario, surge también desde el pensamiento científico de FREEMAN DYSON.

Cuanto más examino el universo y los detalles de su arquitectura, encuentro más evidencias de que, en algún sentido, el universo sabía que nosotros íbamos a llegar.

DYSON en 1980 propuso, un árbol diseñado genéticamente para crecer en un cometa.

El interior de los cometas (o el del propio árbol GAROÉ) podría llenarse con una atmósfera respirable y así podrían servir de hábitats para la humanidad en otros sistemas solares. El árbol de DYSON es una hipotética ingeniería genética. Las plantas producirían una atmósfera respirable que utilizaría la energía solar para la fotosíntesis y la producción de nutrientes, permitiendo así un autosostenible hábitat para la humanidad en el sistema solar exterior y desde un tronco principal crecerían fuera del núcleo ramificaciones y el follaje se entrelazaría, formando una estructura esférica posiblemente de decenas de kilómetros de diámetro. Si se modificase el funcionamiento de sus hojas, separando la fotosíntesis del intercambio de gases, se obtendrían unas hojas especializadas que captarían la energía solar. Estas hojas no tendrían estomas, es decir, ni recibirían ni perderían gases por su superficie. Por otro lado, raíces especializadas absorberían el agua y los gases necesarios de un núcleo interior. Un núcleo que podría estar habitado por humanos que ocuparían las raíces de árboles de kilómetros de longitud gracias a la ausencia de gravedad, análogo a un invernadero en el espacio o a la concha de un molusco.³⁸

Disponer de hipótesis y razonamientos como los de DYSON, es lo que nos permite visualizar con mayor claridad el macrocosmos en el que habita GAROÉ. Desde sus orígenes, dentro de un espacio concreto y descrito, que conlleva el destino del universo en su regeneración, y desde su propio microcosmos, a la naturaleza y al ser humano.

Resumiendo, para CAMPBELL,

El individuo ha de encontrar un aspecto del mito que se relacione con su propia vida. Básicamente el mito sirve para establecer cuatro funciones. La primera es la función mística: [...] la que nos hace advertir cuán maravilloso es el universo, y qué maravilla eres tú, y te hace experimentar un pavor reverencial ante este misterio. El mito abre el mundo a la dimensión del misterio, a la comprensión del misterio que subyace en todas las formas. Si pierdes eso, ya no tienes una mitología. Si el misterio se manifiesta en todas las cosas, el universo se transforma, como lo era antes, en una imagen sagrada. Siempre estás frente al misterio trascendental a partir de las condiciones de tu mundo real. La segunda es una dimensión cosmológica, la dimensión relacionada con la ciencia: mostrarte cuál es la forma del universo, pero mostrártela de tal modo que el misterio se haga patente. Hoy, tendemos a pensar que los científicos tienen todas las respuestas. Pero los grandes científicos nos dicen: «No, no tenemos todas las respuestas. Les estamos diciendo cómo funciona... pero no sabemos qué es». Enciendes una cerilla, ¿qué es el fuego? Puedes hablarme sobre la oxidación, pero eso no me dice nada. La tercera función es la sociológica: fundamentar y validar un cierto orden social. Y aquí es donde los mitos varían enormemente de un lugar a otro. Puedes tener toda una mitología para la poligamia, toda una mitología para la monogamia. Cualquiera de las dos puede estar bien.

³⁸ Véase: [Ambas consultadas: 08/08/2015]

<http://www.elmundo.es/suplementos/magazine/2009/500/1240560223.html>

<http://www.rankia.com/blog/game-over/2663434-mente-maravillosa-habla-cambio-climatico>

Depende de dónde estés tú. Es esta función sociológica del mito la que se ha impuesto en nuestro mundo... y ya está anticuada.

[...] Pero hay una cuarta función del mito, y es ésta la que creo que hoy debería interesarnos a todos: la función pedagógica, la enseñanza de cómo vivir una vida humana bajo cualquier circunstancia. Los mitos pueden enseñártelo.³⁹

Y llegamos a uno de los puntos fundamentales que se ha querido dejar patente, el destino del individuo frente al futuro, frente a su propio futuro.

[...] No puedes predecir lo que será un mito, como no puedes predecir lo que soñarás esta noche. Mitos y sueños vienen del mismo lugar. Vienen de un tipo de comprensión que debe hallar expresión en forma simbólica. Y el único mito en el que valdrá la pena pensar en el futuro inmediato será uno que hable sobre el planeta, no sobre la ciudad, no sobre esta gente, sino sobre el planeta y todo lo que hay en él. Eso es lo que creo que será el mito del futuro.

Y tratará exactamente de lo que tratan todos los mitos: la maduración del individuo, desde la dependencia hasta la edad adulta, la madurez, y después la muerte; y cómo vincularse con esta sociedad y cómo vincular esta sociedad al mundo de la naturaleza y el cosmos. De eso han hablado todos los mitos, y de eso hablará éste. Pero la sociedad de la que hablará es la sociedad del planeta. Y hasta que esa sociedad exista, no habrá nada.⁴⁰

Parafraseando a MOYER y CAMPBELL concluyo: cuando era niño, leía y dibujaba, lo que me llevó a pensar en otros mundos, otras personas, algún héroe. Quería salir, adentrarme en tierras del subconsciente, lugar de mundos entre mundos, todos dispares pero todos conectados, donde todas las criaturas poseen un papel relevante en la historia. Donde yo poseo mi papel relevante en la historia. Veía dragones, veía dioses y vivía leyendas, y yo estaba allí, no como héroe o protagonista, yo era ese ser omnisciente que algún día terminaría por narrar todas las historias vividas. Que contaría como pocos ganaban a muchos, como el mal abrazaba hasta el último rincón de mi inconsciente, pero siempre había un punto de retorno para todos.

Por norma general, todo lo vivido en mi mente quedaría ahí, en la imaginación de un niño con mucha "fantasía", sin embargo, encontré una forma de mantener a ese niño despierto, activo, vivo. Hallé en el dibujo la forma de continuar con esos mundos alternativos, lleno de bosques sombríos, misteriosos, pero sobre todo vitales.

Pero he aquí una cuestión que me acompaña, ese entorno que compone el resto de individuos, un sistema bajo reglas. Donde se establece lo que tiene futuro, lo que es de provecho y lo que es propio de un sujeto maduro... y lo que no. Entonces ¿no tiene futuro mi universo interno? ¿no es provechoso tenerlo?, y por último ¿qué es lo que se gana, o acaso se pierde en la madurez? Todo esto puede alejarme de aquello que me identifica y me hace único.

Entonces escucho: Sigue tu camino, descubre donde estás, e inténtalo. A fin de cuentas es tú vida. Y esa voz se convierte en el aliciente perfecto para emprender el viaje. Yo, un microcosmos, adentrándome en este preciso momento, en el aparentemente interminable espacio de mi íntimo macrocosmos. Y tengo que dar el primer paso y parto, ¡curiosa palabra, parto de partir y parto de parir!, no para salvar el mundo, sino para encontrarme, comprendiendo en el trayecto que cualquier mundo es

³⁹ Op cit. CAMPBELL, Joseph. (1991) p. 54-55.

⁴⁰ Ídem. p. 56-57.

válido si se mantiene vivo, y mantenerlo vivo implica aceptar los cambios que en mí se puedan llegar a dar.

Si tienes a alguien que pueda ayudarte, está bien. Pero en última instancia, la aventura final es obra tuya. Lo que pienso que quiero, lo que quiero crear, lo que pienso que puedo hacer, lo que he decidido, lo que considero. Y sustituyo, un hilo, por una línea de dibujo.

Como TESEO le dice a ARIADNA: “Te amaré siempre si me muestras una salida del laberinto”. Entonces ella me da un ovillo de hilo, entonces ella me da una línea de dibujo, que desenrollo a medida que entro al laberinto, que trazo a medida que entro en el laberinto y después me sigue para mostrarme la salida. Tú dices: “No tenía más que el hilo”, yo te digo: No tienes más que la línea de dibujo. No se necesita más”. No siempre es fácil de encontrar. Pero es bueno tener a alguien que te dé una pista. Es la función del maestro, ayudarte a hallar tu hilo de ARIADNA.

SCHOPENHAUER, por su parte, en su ensayo *Sobre una intención aparente en el destino de los individuos*⁴¹, sugiere que así como tus sueños están compuestos por un aspecto de ti mismo del que tu conciencia no sabe nada, así también tu vida entera está compuesta por la voluntad que hay dentro de ti. Y así como hay personas que has conocido aparentemente por puro azar, otras se convierten en agentes principales en la estructuración de tu vida, del mismo modo, nosotros, habremos servido como agentes, sin saberlo, en la vida de otros aportando significado a ella. Y SCHOPENHAUER concluye que es como si nuestras vidas fueran rasgos de un gran sueño de un solo soñador en el que todos los personajes del sueño también sueñan; de modo que todo se enlaza con todo, movido por la voluntad única de la vida que es la voluntad universal de la naturaleza.

Es aquí cuando, como parte de mi viaje, hago que mi mente, mis pensamientos, mis recuerdos, mi imaginación... tomen cuerpo y se condensan adoptando la identidad de este corto de animación; *La regeneración de Garoé*. No es el final, sino una de tantas formas en las que la mente puede llegar a asentarse y proyectar lo que hay en ella y lo que la aviva y la hace continuar.

Al fin y al cabo, no es la meta lo que importa, sino el camino.

b) Plásticos

Entre los referentes utilizados: Obras ilustradas, Cómics, Películas, Animaciones, Videojuegos, e Híbridos se han ordenado por orden cronológico, superponiéndose tres niveles, de esta manera, se aprecia mejor su evolución y las relaciones mutuas entre:

La Temática – La Estética – La Técnica

1275-1290



SIN AUTORÍA. (fechado 1275-1290) *Bestiario de Westminster*. York, Editorial Siloé, Burgos. [Consultada: 08/02/2016]

http://www.siloe.es/es/facsimiles/bestiarios/bestiario_de_westminster/

Bestiario de la Edad Media que como otros, se realizó con un carácter divulgativo, se considera magnífico por su riqueza en colorido y decorados.

⁴¹ Perteneciente a su obra *Parerga y Paralipómena, Escritos filosóficos menores* (1851).

- 1490  EL BOSCO (1490) *Las tentaciones de San Antonio Abad*. [Consultada: 08/02/2016]
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/las-tentaciones-de-san-antonio-abad/6a50074f-304c-4c5d-a179-86be7f3b30c6>
- 1500-1505  EL BOSCO. (1500-1505) *El jardín de la Delicias*. [Consultada: 08/02/2016]
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>
- 1515  EL BOSCO (1515) *El carro de heno*. [Consultada: 08/02/2016]
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-carro-de-heno/7673843a-d2b6-497a-ac80-16242b36c3ce>

Representaciones complejas, de inquietante escenificación, cargadas de narrativa visual, que ha ejercido una importante influencia de manera directa o indirecta en el cine, y más concretamente en el cine de terror.⁴²

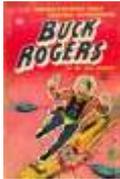
- 1524  MANDEVILLE, Juan de. (1524) *Libro de las maravillas del mundo Tomo I y II*, Valencia. Facsímil, Colección Joyas Bibliográficas, tirada de 250 ejemplares sellada ante notario, 1958, Madrid. Biblioteca Reyes Duque. [Consultada: 08/02/2016]
<http://www.bne.es/es/Micrositios/Exposiciones/BNE300/Exposicion/Seccion1/sub2/Obra12.html?origen=galeria>
- 1570  VILLAVERDE, Martín. (atribuido) (1570) *Bestiario de Don Juan de Austria*. Editorial Siloé, Burgos. [Consultada: 08/02/2016]
http://www.siloe.es/es/facsimiles/bestiarios/bestiario_de_don_juan_de_austria/
- 1865  VERNE, Julio (1868) *De la Tierra a la Luna* Ilustraciones MONTAUT, Henri de; Grabador MANNEMAKER, François. Bibliotheque d'Education et de Récréation, Paris. [Consultada: 09/08/2015]
<http://dl.wdl.org/14782/service/14782.pdf>

Obra cuyos grabados representan en numerosas ocasiones entornos de carácter industrial, algo que evidentemente acompaña al relato pero que además se contextualiza con el periodo de la Revolución Industrial.

- 1902  MELIES, George. (1902) *Viaje a la Luna* Imagen real y animación. A Trip to the Moon (HQ 720p Full) - Viaje a la Luna - Le Voyage dans la lune - Georges Méliès 1902. [Consultada: 19/08/2015]
https://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk

Película francesa basada en la obra de JULIO VERNE anteriormente citada. Se le considera el primer filme de ciencia ficción de la historia del cine, y en el rodaje se recurrió a lo que podría considerarse como los antecedentes del stop-motion.

⁴² Véase: <http://www.sinfinalenelquion.net/el-bosco-y-el-cine-de-terror/> [Consultada: 18/02/2016]

- 1929  NOWLAN, Philip y CALKINS, Dick. (1929) *Buck Rogers*. Primera serie de cómic de ciencia ficción, NOWLAN adapta su novela *Armagedón 2419 AD.*, y CALKINS la dibuja.

- 1943  SAINT-EXUPÉRY, Antoine de (2008) *El principito*. Ilustraciones SAINT-EXUPÉRY Ediciones Salamandra, Barcelona. [Consultada: 09/08/2015] <http://www.fundaciongsr.es/pdfs/principito.pdf>

Éste es, para mí, el más bello y más triste paisaje del mundo. Es el mismo paisaje de la página precedente, pero lo he dibujado una vez más para mostrároslo bien. Aquí fue donde el principito apareció en la Tierra, y luego desapareció.

Mirad atentamente este paisaje a fin de estar seguros de que habréis de reconocerlo, si viajáis un día por el África, en el desierto. Y si llegáis a pasar por allí, os suplico: no os apresuréis; esperad un momento, exactamente debajo de la estrella. Si entonces un niño llega hacia vosotros, si ríe, si tiene cabellos de oro, si no responde cuando se le interroga, adivinaréis quién es. ¡Sed amables entonces! No me dejéis tan triste. Escribidme enseguida, decidme que el principito ha vuelto...

- 1964  LALOUX, René y TOPOR, Roland. (1964) *Les Temps Morts*. [Consultada: 19/08/2015] <https://www.youtube.com/watch?v=FZ1UifrM6jI>

- 1973  LALOUX, René. (1973) *La Planète Sauvage*. [Consultada: 09/08/2015] <https://vimeo.com/79279786>
La Planete Sauvage [OFFICIAL TRAILER] [Consultada: 19/08/2015] <https://vimeo.com/62097287>
Fantastic Planet (1973) tráiler. [Consultada: 19/08/2015] <https://www.youtube.com/watch?v=SgCx CZNkQ9E>
Fantastic Planet - Traag Adult Time. [Consultada: 19/08/2015] <https://www.youtube.com/watch?v=Oo4zwiYSGfU&list=PL5C8B60828A4CEAC4&index=6>
Shpongler - Star Shpongled Banner (Fantastic Planet) [Consultada: 19/08/2015] <https://www.youtube.com/watch?v=mVLDFXIOro&list=RDmVLDFXIOro#t=49>
TIME MASTERS OF THE FANTASTIC PLANET - An Animated Music Mashup [Consultada: 09/08/2015] <https://www.youtube.com/watch?v=8BYOzcetNIO> [Consultada: 09/08/2015] https://www.youtube.com/watch?v=kQAANc5_L7Q

La Planète Sauvage film de animación, una alegoría de la ciencia ficción. Primer largometraje animado que LALOUX realiza en colaboración dibujante con ROLAND TOPOR. La historia es una adaptación libre de la novela *Oms en Série* (1957) del escritor francés STEFAN WUL, describe un futuro en el que los descendientes de los humanos, conocidos como "Oms" (palabra inventada deriva del francés "hommes", hombres), fueron traídos por unos seres gigantescos de piel azul, ojos rojos y orejas en forma de membrana llamados "Draags", tras una de sus expediciones a una Tierra asolada por la guerra y la destrucción. Ambos sobreviven en un extraño planeta llamado "Ygam" (si lo leemos al revés "magy" recuerda fonéticamente a magia)... Un lugar de impresionante apariencia plagado de inquietantes y oníricas criaturas,

algunas de ellas inspiradas en las Tentaciones de San Antonio o en las pinturas de EL BOSCO y otras dignas de figurar en los mejores bestiarios.

Como dice DOMINGO PUJANTE:

La técnica de animación propiamente dicha de *La Planète Sauvage* es el papel recortado en fases que ofrece una animación menos rígida y más fluida que el papel articulado. Desde el punto de vista gráfico, la mayor ventaja del papel recortado en fases es la calidad y el efecto final de pintura o dibujo en papel más interesante que la pintura clásica en celuloide [...] Los personajes fueron dibujados en hojas de cartulina muy fina, pintados con tinta de color y recortados a tijera. Cada dibujo recortado representaba una fracción de segundo.⁴³

Su temática y el diseño de personajes son referentes imprescindibles en nuestro proyecto, y se destacan los ojos redondos y rojos.

1975



MOEBIUS. (1975) *Arzach*.

Gran trabajo del artista francés que supuso toda una revolución en el ámbito del cómic, basado en los propios sueños del artista por lo que se convierte en un sin sentido, incluso se cambia la ortografía del propio nombre de la serie.

1976



LUCAS, George. (1976) *La guerra de las galaxias. La Guerra de las Galaxias - La Magia y El Misterio (Star Wars - The Magic and The Mystery)* [Consultada: 07/02/2016]
<https://www.youtube.com/watch?v=gj4XCCqGO2U>
Como se hizo La Guerra de las Galaxias. [Consultada: 07/02/2016]
<https://www.youtube.com/watch?v=5Fr6MuZ0eFM>

GEORGE LUCAS crea una iconografía de nuevos mitos, criaturas de una galaxia lejana se nos presentan como nuevos héroes que forman parte de nuestro imaginario colectivo y permanecen pujantes dentro de la cultura de masas.

Los componentes culturales se encuentran presentes en la obra JOSEPH CAMPBELL *El héroe de las mil caras*⁴⁴, en ella se sostiene que todas las culturas se han dedicado a contar y recontar los mismos mitos esenciales a través de los tiempos. Este libro en concreto ayuda a LUCAS a desarrollar sus personajes y construir sus historias basándose en arquetipos probados y en estructuras míticas. Con *La guerra de las galaxias*, LUCAS se propuso volver a relatar el mito atemporal del “viaje del héroe”, pero de una manera novedosa la lucha entre el bien contra el mal. La dicotomía no puede estar más clara. En las filas del bien aparecen los planetas dominados por la naturaleza; protegen la vida, la libertad... Del lado oscuro el poder imperial; los ejércitos, la tecnología y la industria...⁴⁵

⁴³ Véase: (2009) *La Planète Sauvage de René Laloux y Roland Topor o Ila Entente Cordiale entre poesía y ciencia ficción*. Quadernus de Filología. Studis literaris, Vol XIV. p. 155-172.

⁴⁴ Véase: Op cit. CAMPBELL, Joseph. (1949)

⁴⁵ Véase: GARCÍA TOJAR, Luis. (2007) *La ideología de Star Wars IX Congreso de la Federación Española de Sociología Mesa 18. Sociología de la Cultura y de las Artes*. [Consultada: 07/02/2016]
<https://www.ucm.es/data/cont/docs/471-2013-10-29-IdeologiaSW.pdf>

1976



SERAFINI, Luigi. (1976) *Codex Seraphinianus*. Abbeville Press, New York. [Consultada: 08/02/2016]
<http://www.principiadiscordia.com/downloads/CodexSeraphinianus.pdf>

1978



BACK, Frédérick. (1978) *Nada en absoluto*. [Consultada: 29/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=AayDt79SxUY>

Alegoría de la humanidad que trata de apropiarse de toda la belleza y los recursos de la naturaleza. Durante demasiado tiempo, hemos mantenido la creencia de que el mundo fue creado exclusivamente para nuestro beneficio. Un sinnúmero de especies de plantas y animales se extinguen, nuestro generoso planeta tiene ya poco que ofrecer: agua limpia y exuberantes bosques son cada vez más raros. La película termina, sin embargo, en una nota positiva, FRÉDÉRIC BACK abraza la esperanza de que las futuras generaciones redescubran la alegría de compartir y la importancia de vivir en armonía con la naturaleza.

Los temas que trata BACK son recurrentes, se preocupa por su cultura ancestral, la ecología y el medio ambiente. Realiza películas con un profundo mensaje destinado especialmente a los jóvenes, para que tomen conciencia del legado que la especie humana va a dejar a sus descendientes. En este sentido, encuentro un importante referente, ya que no sólo realiza una animación con una estética muy personal y artística, sino que presenta un alto valor educativo.

BACK se plantea que debe subyacer la atmósfera que se desprende de las descripciones de los guiones fílmicos y...

[...] transcribirse mediante la elección del ritmo y de la cadencia, ya que no existe ningún otro medio de expresión cinematográfico para conservar la poética original.⁴⁶

1978



RING, Borge. (1978) *Oh my Darling*.
Borge Ring - Oh My Darling - Oscar nominated in 1978. [Consultada: 29/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=sCwMOKXEU9Y>

Con respecto al proceso creativo de RING, la búsqueda del espíritu estético que refleje la esencia del corto, al igual que el lápiz, como técnica, son las claves para entender la animación. RING los considera, incluso antes de dibujar el Storyboard:

[...] en una búsqueda perpetua, experimenta constantemente. El grueso del trabajo consiste en analizar hacia dónde te dirige tu subconsciente. [...] Los borradores en animación poseen un encanto que a veces pierden los pasados a limpio. *Los borradores* conservan la magia de la propia animación. Son testigos del factor humano. Al utilizar la xerocopia [...] es posible conservar esta energía siempre y [...] es el momento del coloreado.⁴⁷

⁴⁶ Véase: COTTE, O. (2009) *Los Óscars de la animación*. Ediciones Omega. Barcelona, p. 104-105.

⁴⁷ La cursiva es nuestra. COTTE, O. (2009) *Los Óscars de la animación*. Ediciones Omega. Barcelona, p. 86.

RING limita la gama cromática, un recurso no sólo estético, sino sensorial, ya que ayuda a mantener un ambiente armónico, y crear una concordancia entre el “presente” y el “pasado” de los personajes.

En el presente proyecto se considera que el color no es el protagonista exclusivo de la estética, sino un recurso más a la hora de transmitir cierta carga emocional, por ejemplo, los tonos rojizos como indicadores de lo corrupto, los tonos azulados como vínculos afectivos y positivos entre los elementos y los sucesos, y los tonos verdosos aparecen al final de la historia como el aliento de la esperanza.

1980  JODOROWSKY, Alejandro y MOEBIUS (1980) *El Incal*.

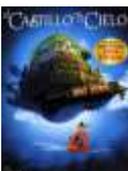
1982  HENSON, Jim y OZ Frank. (1982) *El cristal oscuro*.
 Cristal Oscuro – Trailer. [Consultada: 09/08/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=-oMltFXKoJo>

Película cuya temática, estética y técnica son de gran inspiración en el ámbito de la animación. Desde su historia, donde destaca la idea del centro del mundo como su punto más vital, hasta su técnica realizada con marionetas, que armoniza con una estética personal.

1984  MIYAZAKI, Hayao y los Estudios GHIBLI. (1984) *Nausicaä del Valle del Viento*.
 Nausicaä of the Valley of the Wind - Official Trailer. [Consultada: 29/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=6zhLBe319KE>

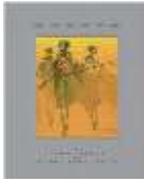
Los Estudios GHIBLI llevaron a la animación tradicional por bandera, gracias a su depurada calidad narrativa y plástica, así como del trabajo de elaboración minucioso, además de las evidentes raíces y vínculos ecologistas, sus obras son una innegable fuente de inspiración, y en mi caso, uno de los referentes principales.

Cada largometraje conserva la esencia del dibujo hecho a mano, parte esencial de la filosofía del estudio. Se realizan animaciones de alta calidad para que repercutan en las mentes de los espectadores, no importa la edad que tengan, ilustran la alegría y la tristeza de la vida.⁴⁸

1986  MIYAZAKI, Hayao y los Estudios GHIBLI. (1986) *El castillo en el cielo*.
 EL CASTILLO EN EL CIELO (Hayao Miyazaki, Japón, 1986) TRAILER.
 [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=FgWd39ziFe8>

⁴⁸ QUEIROZ, Aida, COELHO, Coelho, ZAGURY, Lea, y MAGALHAES, Marcos. (2007) Animation Now. TASCHEN, Colonia, p. 291.

- 1987  BACK, Frédéric. (1987) *El hombre que plantaba árboles*.
L'homme qui plantait des arbres (Jean Giono) [Consultada: 29/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=n5RmEWp-Lsk>
- 1988  TAKAHATA, Isao y los Estudios GIBLI. (1988) *La tumba de las luciérnagas*.
la tumba de las luciérnagas tráiler español. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=3YeP-UMHVae>
- 1989  MILLS, Pat y BISLEY, Simon. (1989) *Sláine. El dios Cornudo*.
- 1993  BACK, Frédéric. (1993) *El poderoso río*.
Le Fleuve aux Grandes Eaux - 1993 - Frederic Back. [Consultada: 29/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=TNR0H8xnl7o>
- 1995  CARPENTER, John. (1995). *El pueblo de los malditos*.
Village of the Damned (1960) Official Trailer - George Sanders, Peter Vaughan Movie HD. [Consultada: 09/08/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=-AUBIW5EWnl>
- 1997  MIYAZAKI, Hayao y los Estudios GIBLI. (1997) *Princesa Mononoke*.
Princess Mononoke - Official Trailer. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=4OiMOHRDs14>
La Princesa Mononoke Trailer HD [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=9Z8G0QzOvrY>
PRINCESS MONONOKE THE MAKING (PART 1) [Consultada: 18/07/2015]
http://www.dailymotion.com/video/xuueij_princess-mononoke-the-making-part-1_creation
- 2001  HALUKE, Chris. (2001-2016) *Halo*.
- 2001  MIYAZAKI, Hayao y los Estudios GIBLI (2001) *El viaje de Chihiro*.
El Viaje De Chihiro – Trailer. [Consultada: 18/07/2015]
https://www.youtube.com/watch?v=YqO6g_gHtaE
Making of: El viaje de Chihiro [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=z8uYdCBDsfM>

- 2003  CHIANG, Doug y los Estudios Sparx. (2003) *Robota*.
Dough Chiang Studio - Robota (trailer) [Consultada: 08/02/2016]
<https://www.youtube.com/watch?v=KfzUuBuShLk>
ROBOTA: Vengeance - Awesome Robots Fighting #3. [Consultada: 08/02/2016]
<https://www.youtube.com/watch?v=jlsTW4SiLmE>

- 2006  TREWEEK, Ree; HENDRIKZ, Jannes y SMIT, Markus GRUPO:
Blackheart Gang (2006) *The Tale of How*.
The Tale of How. [Consultada: 18/07/2015]
<https://vimeo.com/1516019>
the making of Tale of How. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=ZRIZNIIjLU8>
DUCK Studios: The Blackheart Gang: "Tale of How". [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=1p-qZkutGPo>

Maravillosa animación cuya producción combina diferentes tipos de técnicas como el multiplano, el 3D y la inclusión de imagen real. Todo esto envuelto por una acertadísima música que termina por dar una ambientación mágica a la animación.

- 2007-2012  HUDSON, Casey. (2007-2012) *Mass Effect*.

Saga de videojuegos que tienen una base científica:

Dentro del universo del juego, el efecto de masa que tiene propiedades similares a las de otras fuerzas como la gravedad y el electromagnetismo. Es lo que los físicos en la vida real llaman "energía oscura" como una explicación de la aceleración de la expansión del Universo.⁴⁹

- 2008  TREWEEK, Ree; HENDRIKZ, Jannes y SMIT, Markus GRUPO:
Blackheart Gang (2006)
United Airlines: Sea Orchestra (rhapsody in blue) [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=TFXbCSDq6Cg>

- 2010  WOODWARD, Ryan. (2010) *Thought of you*.
Thought of You - by Ryan Woodward. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw>
Making of: Thought of you. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=lclYAZgscRU>
WOODWARD, Ryan. (2010) *The turtle and the shark*.
The Turtle and The Shark. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=VEL7EZTLq6s>
WOODWARD, Ryan. (2010) *Ha - Breathe of life*.
Ha - Breath of Life - Samoa. [Consultada: 18/07/2015]
<https://www.youtube.com/watch?v=kTFKNv0Z7hs>
Ha - Breath of Life - Hawaii. [Consultada: 18/07/2015]
https://www.youtube.com/watch?v=ZPtC_71AXw
Ha - Breath of Life - Aotearoa. [Consultada: 18/07/2015]

⁴⁹ Véase: https://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect#cite_note-5 Fragmento traducido de: <http://www.1up.com/news/mass-effect-sic> [Ambas consultadas: 18/02/2016]



<https://www.youtube.com/watch?v=64rgY-OQ-Mc>

Ha - Breath of Life - Fiji. [Consultada: 18/07/2015]

<https://www.youtube.com/watch?v=TAB11LRzjp8>

Ha - Breath of Life - Tonga. [Consultada: 18/07/2015]

<https://www.youtube.com/watch?v=swfc7nmzMqM>

La estética desdibujada de sus animaciones crea un estilo característico, da gran importancia a lo que él llama “el gesto”, y a la destreza a la hora de representar el movimiento en la animación, es lo que le hace tan particular y uno de mis principales referentes. Sobre su trabajo señala:

[...] Mi enfoque es un poco diferente de la mayoría de los estilos figurativos. Me gusta incluir una gran cantidad de exageración y creatividad en las figuras. Tomar los fundamentos básicos de la proporción, la luz y la sombra, etc. Es genial, pero es luego, cuando se añade un poco de personalidad creativa, cuando siento que soy el dueño del dibujo y no sólo estoy reproduciendo lo que mis ojos están viendo.⁵⁰

2011



FLEUR & MANU. (2011) *M83, Trilogy*.

The Complete M83 VIDEO TRILOGY by CinematicDrifter. [Consultada: 09/08/2015]

https://www.youtube.com/watch?v=GHeyKQb_WPY

Making of: M83 Trilogy. [Consultada: 09/08/2015]

<https://www.youtube.com/watch?v=7SG2CzaRZW0>

Video musical del grupo francés M83, inspirado en la película *El pueblo de los malditos*, con una clara intención de manifestar un futuro incierto para la humanidad.

2011



LASCANO, Carlos. (2011) *Amnesty International. 50 years*.

AMNESTY INTERNATIONAL - 50 years. [Consultada: 09/08/2015]

<https://vimeo.com/24146622>

Making of with Spanish subtitles. [Consultada: 09/08/2015]

<https://vimeo.com/24961694>

[Consultada: 09/08/2015]

http://carloslascano.com/carloslascano/amnesty_making.html

Lo destaco por su fluidez y estética.

2011



WOODWARD, Ryan. (2011) Google Doodle, Martha Graham.

Official Google Doodle - Martha Graham. [Consultada: 18/07/2015]

<https://www.youtube.com/watch?v=lsbl1GE4DGA>

2012



HUANG, Andrew Thomas. (2012) *BJÖRK. Mutual Core*.

BJÖRK - “MUTUAL CORE”. [Consultada: 09/08/2015]

<https://vimeo.com/68675931>

Making of: Mutual Core. [Consultada: 09/08/2015]

<https://vimeo.com/69153710>

Early Test. [Consultada: 09/08/2015]

<https://vimeo.com/42896045>

Inquietante e inspirador trabajo donde intervienen diversos recursos técnicos con un resultado estético muy acertado al conjugarse perfectamente con la ambientación y la analogía entre el amor y la tectónica de placas.

2013



BRAMOULLÉ, Loïc (2013) *Space cat Hob*.

Space cat Hob [Consultada: 08/02/2016]

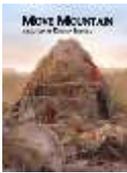
<https://vimeo.com/105475850>

[Consultada: 08/02/2016]

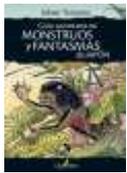
<https://www.artstation.com/artist/liok>

⁵⁰ [Consultada: 27/07/2015] <http://wonderlancer.com/artistry/ryan-j-woodward/>

- 2013  TAKAHATA, Isao y los Estudios GHIBLI. (2013) *El cuento de la princesa Kaguya*.
 The Tale of The Princess Kaguya Official US Release Trailer #1 (2014) - Studio Ghibli Film HD. [Consultada: 18/07/2015]
https://www.youtube.com/watch?v=tM6hcHp0_kU

- 2014  LEPORE, Kirsten. (2014) *Move Mountain*.
 Move Mountain. [Consultada: 09/08/2015]
<https://vimeo.com/60358403>
 Making of. [Consultada: 09/08/2015]
<https://vimeo.com/61229628>

Una joven viaja a través de un vibrante paisaje, un repentino incidente la obliga a ascender por una montaña en un intento por salvar su vida. Una historia sobre la enfermedad, la perseverancia y nuestra conexión con todo lo que nos rodea. Una animación stop-motion que conjuga de un modo magnífico la banda sonora y el sonido ambiente.

- 2014  TORIYAMA, Sekien. (2014) *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*, Quaterni, Madrid. [Consultada: 06/01/2016]

Uno de los precursores del ukiyo-e, obra desarrollada entre 1770 y 1780, es la más famosa y reconocida que existe en su temática del Japón. Los monstruos y fantasmas de la cultura popular son los únicos referentes visuales que tenemos de ellos. La publicación en 2014 supone la primera edición en una lengua occidental.

- 2015  BRAMOULLÉ, Loïc (2015) *Strange alloy*.
 Strange alloy - indy very short film. [Consultada: 08/02/2016]
<https://vimeo.com/140719975>
 Strange alloy: making of. [Consultada: 08/02/2016]
<https://vimeo.com/137428089>

1.2. Contextualización

a) Formato

Atendiendo a su duración de 4 minutos corresponde a un cortometraje, cuyas imágenes son generadas por medio de la animación, yuxtaposición de fotogramas creados individualmente a 12 ips y cuya técnica empleada es dibujo a dibujo con técnicas secas sobre papel.

16:9 HD

b) Género

Se inscribe en el género de ciencia ficción, al narrarse en un futuro imaginario, cuyo argumento se justifica desde un punto de vista científico, aunque existan elementos inverosímiles.⁵¹

⁵¹ Véanse: [Consultados: 14/10/2015]

c) Target

El segmento de población al que va dirigido *La regeneración de Garoé*, precisa de un proceso inicial de identificación, por medio de una serie de atributos convencionales como criterios demográficos y socioeconómicos, cuyo resultado señala: joven estudiante entre 14 a 18 años de clase media. Pero se plantea superponer los niveles de comprensión y así definir un target mucho más amplio, lo que conlleva valerse de un mapa de empatía e ir más allá, y al personalizar se logra dar vida a cada individuo desde sus creencias y entorno para encontrar elementos comunes que los unan como una especie de ecosistema que se ve afectado por los que le rodean, lo que nos permite construir interrelaciones y solapamientos entre los mismos.

Si retomamos su base narrativa:

Ser humano – Naturaleza – Universo – Espiritualidad

Estamos en disposición de establecer una relación entre las diferentes etapas de la vida de cualquier individuo. Por un lado, sabemos que tanto los niños, como los ancianos, poseen una conexión mayor con lo espiritual, los primeros por su grado de pureza e inocencia, y los segundos por su cercanía a la muerte. Por otro lado, las relaciones interpersonales forma parte de la socialización, común en todas las etapas de nuestras vidas, además de nuestra relación con la naturaleza, nuestro Mundo, a veces olvidada pero ineludible. Sin embargo, es el Universo, quizás, el que a pesar de que somos parte de él lo contemplamos como algo que no nos concierne. En síntesis, podemos decir que es la socialización y lo que ella implica, el valor que une a un infante, a un joven, a un adulto y a un anciano, y es este, por tanto, el que les une en *La regeneración de Garoé*.

Si aplicamos la Resolución 2728 de 16 de febrero de 2010, del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, por la que se establecen criterios para la calificación por grupos de edad de las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales, así como pictogramas informativos (BOE 44 de 19/02/2010) atendiendo a los criterios vigentes del ANEXO I Criterios orientativos para la calificación por grupos de edad de las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales:

Los criterios que se establecen a continuación no deben interpretarse como reglas de aplicación normativa automática. Su finalidad no es otra que la de servir de principios para orientar a la Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas. Y, por consiguiente, también la de permitir la orientación de padres, educadores y otros responsables de menores de edad, así como de los profesionales del sector cinematográfico, prestadores de servicio de radiodifusión o emisión televisiva y demás profesionales a los que pueda afectar la decisión, acerca de qué existe en cada caso detrás de una determinada calificación atribuida a una película.⁵²

Se considera *Apta para todos los públicos* porque cumple con los siguientes criterios orientativos:

<http://xlpv.cult.gva.es/files/generoscine.pdf>

<http://cineyvalores.apoclam.org/generos-y-subgeneros-cinematograficos.html>

http://labutacadecine.blogspot.com.es/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html

https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico#Clasificaciones

⁵² BOE 44 de 19/02/2010 https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2010-2728

La película no contiene ningún elemento que pueda resultar perjudicial para el desarrollo psicológico en la infancia, con independencia del grado de dificultad que presente su contenido.

No se incluyen escenas que puedan generar ansiedad, miedo, dolor o tensión emocional.

No se incluyen escenas que contengan algún tipo de violencia, sea física o verbal.

Si se incluyen prácticas discriminatorias -con especial atención a la discriminación de género, origen racial o étnico y orientación sexual- se plantean como no modélicas ni ejemplares.

Si se incluyen referencias o descripciones de conductas antisociales, incívicas, ilegales o perjudiciales para la salud, deberá ser en un contexto que no conduzca a percibirlos como cívicas, legales o beneficiosas o inocuas para la salud.

Si se incluyen escenas que incluyan desnudez o diálogos con connotaciones de carácter erótico o sexual, no deberán herir, a juicio de la Comisión, la sensibilidad del común de los espectadores, ni por su contenido ni por su duración.

El lenguaje empleado en esta categoría de películas evitará herir, a juicio de la Comisión, la sensibilidad del común de los espectadores.⁵³

Podría contemplarse también como *Especialmente recomendada para la infancia*:

Esta clasificación se añadirá a la anterior, cuando se trate de películas con contenido narrativo y visual destinado a este público objetivo.

Para ello no sólo es necesario que la película cumpla los requisitos de calificación mencionados, también ha de incluir una narración atractiva y fácilmente comprensible para las niñas y niños.

Puede tratarse de películas que transmitan valores pedagógicos y sociales específicamente dirigidos a la infancia –aunque no se descarten otros públicos–, que estimulen positivamente a la imaginación o, simplemente, películas que constituyan un entretenimiento específicamente realizado para el disfrute del público infantil.⁵⁴

Y además, si aplicamos la Resolución 18717 de 16 de noviembre de 2011, del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, por la que se establecen criterios para el otorgamiento a las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales de categoría “Especialmente recomendada para el fomento de la igualdad de género”, así como pictograma informativo (BOE 286 de 28/02/2011) puede plantearse *Especialmente recomendada para el fomento de la igualdad de género*:

Que transmitan una imagen igualitaria de ambos sexos, sin situaciones vejatorias o discriminatorias para uno de los dos.

Que promuevan la eliminación de prejuicios, imágenes estereotipadas y roles en función del sexo e impulsen la construcción y difusión de representaciones plurales y reales de ambos sexos, como diversos son las mujeres y los hombres.

Que promuevan el uso de un lenguaje no sexista que nombre, también, la realidad femenina.

Que incorporen una visión igualitaria de las relaciones afectivas y de la convivencia doméstica.

Que representen de manera igualitaria la presencia y la capacidad de las mujeres en aquellos sectores y niveles claramente masculinizados y de los hombres en los feminizados.

Que promuevan el conocimiento y el rechazo del fenómeno de la violencia en todas sus dimensiones.⁵⁵

⁵³ Op cit.

⁵⁴ Ibidem.

⁵⁵ Resolución 18717 de 16 de noviembre de 2011, del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, por la que se establecen criterios para la el otorgamiento a las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales de categoría “Especialmente recomendada para el fomento de la igualdad de género”, así como pictograma informativo (BOE 286 de 28/02/2011) https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2011-18717

Desde el comienzo de la preproducción y dadas las características de la propia historia, los personajes cuyo género pueda ser identificado debían aparecer en mismo número. En otras palabras, si se presenta a dos niños, también se presentan a dos niñas, y si se muestra a una niña con características espirituales superiores, como ZARMINA, debe aparecer un niño con el mismo nivel de espiritualidad, EL SOLITARIO. De este modo, se contempla junto con el mensaje del cortometraje, que tanto lo bueno como lo malo nos atañe por igual, independientemente del género.

d) El Narrador

Para desarrollar los textos audiovisuales se requieren del encadenamiento de operaciones sucesivas que conllevan: desde el diseño más elemental de la idea, el story-line, el tema, el argumento, la sinopsis y el tratamiento, para culminar con el guión fílmico.⁵⁶

En nuestro caso particular, el narrador es el que muestra los hechos para mover la historia hacia adelante, transmite aquello que el espectador tiene que conocer y otros elementos que deben destacarse. Comienza como un narrador omnisciente neutral, que evoluciona junto al relato, conoce en profundidad tanto a los personajes como todo lo que ocurre a lo largo del tiempo, se expresa en tercera persona y terminar convirtiéndose en un narrador testigo al formar parte como observador de los hechos, pero no participa de la acción y se expresa en primera persona.⁵⁷

Su narrador es ZARMINA.

e) Estructura

Nos encontramos ante una estructura clásica formulada en tres actos:

1er Acto. Presentación = Comienzo = Planteamiento

Corresponde, al inicio de la historia, donde se da a conocer el escenario, los personajes y las circunstancias que rodean a estos. En *La regeneración de Garoé*, el planteamiento expone los antecedentes de la historia, a un tiempo que se remonta a los orígenes de GAROÉ como un ser ambulante en las tierras de UCANCA del planeta GLIESE 581c, hasta su decrepitud a consecuencia de la acción humana sobre él.

2do. Acto. Desarrollo = Conflicto

Muestra los diferentes estados de tensión e incertidumbre que se generan en la historia, es decir, aquello que altera la tranquilidad de GAROÉ, se sitúa un punto de trama 1, cuando cae enfermo, y la oscuridad como gangrena se apodera de todo a su paso; puntos de trama 3, como momento de tensión, de cambio, y punto de trama 2,

⁵⁶ Véase: REYES DUQUE, María del Carmen; YÁNES, Víctor; MARTÍN, Antonio y RODRÍGUEZ, Antonio. (1999) *Cómic, Animación y Metodología del sentido*. Depósito Legal: TF-2079-99, Santa Cruz de Tenerife.

⁵⁷ Véase: STEVICK, Philip. (editor) (1967) *Theory of the Novel*. FRIEDMAN, Norman. *From of the Plot*. The Free Press, New York. [Consultada: 11/02/2016]
https://books.google.es/books?id=jpSfa6LjZ50C&pg=PA145&lpg=PA145&dq=norman+friedman+theory+of+the+novel&source=bl&ots=5rFwm_c8ru&sig=GAIC-M_Abk5iAEmlkD2vO2_vATc&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwinpOC-xfDKAhVMaRQKHVvJAIUQ6AEIHDA#v=onepage&q=norman%20friedman%20theory%20of%20the%20novel&f=false

coincide, cuando EL SOLITARIO, personaje de la historia que encarna la limpidez y la esperanza alcanza su objetivo al llegar al núcleo, al corazón de GAROÉ.

3er. Acto. Solución = Desenlace

Los problemas se resuelven lo que permite una estabilidad. El clímax de *La regeneración de Garoé* se alcanza en el momento en el que EL SOLITARIO salva a GAROÉ de la muerte, regenera su núcleo y se abre a un futuro incierto pero claramente esperanzador.

Las unidades temporales de Planteamiento / Conflicto / Desenlace se articulan siguiendo la proporción:

UNO – DOBLE – UNO

En *La regeneración de Garoé*, la narración se determina en gran medida bajo la proporción del canon americano:

UNO – DOBLE – MITAD

Se diferencia en el desenlace, de la MITAD al UNO, porque en el corto no nos limitamos a concluir una historia, sino que requiere de una reflexión sobre lo acontecido y el valor de esperanza que acompaña al relato.

f) Espacio y Tiempo

Espacio y tiempo se combinan y forman un todo más complejo ya que tratamos con la relatividad.⁵⁸ A lo largo de la animación coexisten las diversas percepciones que los personajes tienen sobre su entorno y distinguimos los siguientes espacios:

1. Planeta GLIESE-581c: cuerpo celeste en el que habita el gigantesco GAROÉ y por ende, el resto de personajes.
2. UCANCA: la tierra por la que deambula.
3. GAROÉ: personaje y entorno al mismo tiempo, ya que el resto de personajes habitan dentro de él.
4. Y el resto de espacios que se mencionan como pueden ser: CHIMOCHÉ (bosque), CHASNA (caminos), ABADES (industria) o VILAFLORE (asentamientos, áreas pobladas) son parte de GAROÉ.

Siempre se contemplan los espacios como INTERIORES, ya que, se encuentran dentro del planeta GLIESE-581c, el único espacio que se define como EXTERIOR, corresponde al espacio del Universo que envuelve al planeta GLIESE-581c.

⁵⁸ Hablamos de relatividad del espacio desde un punto de vista cognitivo de los personajes, ya que evidentemente GAROÉ supone un planeta en sí mismo para aquellos que viven dentro de él, sin embargo, el verdadero planeta no deja de ser Gliese 581c. Sirva como símil el ejemplo de la hormiga y el balón: si una hormiga recorre la superficie de un balón percibe dicha superficie como plana, sin apreciar de forma alguna la curvatura. De la misma forma, nosotros no nos damos cuenta de la redondez de la Tierra.

Véase: [Consultada: 12/11/2015]

<http://teoria-de-la-relatividad.blogspot.com.es/2009/04/24-la-ruta-geodesica.html>

El uso de las partes del día se muestran similares al de la Tierra como transcurso: desde el amanecer, el día, la tarde, y el crepúsculo hasta que llega la noche. A su vez, nos apoyamos en el aspecto simbólico de las diferentes partes del día, del crepúsculo JEAN CHEVALIER dice:

Símbolo estrechamente ligado a la idea de Occidente, la dirección que el sol declina se apaga y muere. Expresa el fin de un ciclo y, en consecuencia, la preparación de un renuevo.⁵⁹

Y relaciona, tal como sucede con la aventura de EL SOLITARIO para salvar a GAROÉ.

Las grandes hazañas mitológicas, que preludian una revolución cósmica, social o moral, se ejecutan en el curso de un viaje hacia el oeste [...] ⁶⁰

El crepúsculo es una imagen espacio-temporal: el instante suspendido. El espacio y el tiempo van a zozobrar a la vez en el otro mundo y en la otra noche. Pero esta muerte de lo uno es anunciadora de lo otro: un nuevo espacio y un nuevo tiempo sucederán a los antiguos. La marcha hacia el oeste es la marcha hacia el porvenir, pero a través de transformaciones tenebrosas. Más allá de la noche, esperan nuevas auroras.

El crepúsculo reviste [...] la belleza nostálgica de una decadencia. Es la imagen y la hora de la melancolía.⁶¹

1.3. El corto

1.3.1. Sinopsis

Oculto bajo espesas capas de polvo cósmico se halla el grandioso árbol GAROÉ, una criatura que camina errante sobre las tierras del planeta Gliese 581c, bajo la luz y el calor de una estrella de igual nombre. Desde tiempos antiguos, alberga tanta vida como el planeta Tierra, y las civilizaciones se desarrollan en él de forma similar. Pero por desgracia, esa vida se ha contaminado por culpa de la conducta de sus habitantes: su falta de instinto protector hacia su entorno, el poco valor que le otorgan al resto de criaturas y su carácter codicioso, son un veneno letal para GAROÉ. Un veneno, que transforma el mundo natural, en algo siniestro, triste, y lleno de oscuridad agota de forma dramática todo rastro de vida. Las nuevas generaciones nacen envueltas en tinieblas que consumen sus pequeños corazones e inundan sus vulnerables mentes, convierten su inocencia en depravación, y hacen de las víctimas, verdugos. Sin embargo, en ocasiones, tan sólo hace falta un pequeño rastro de luz, algo o alguien que nos guíe hacia la regeneración, un espíritu bondadoso, puro, que mantenga en sus entrañas, la vida del mundo natural.

1.3.2. Personajes

a) GAROÉ

Es el personaje principal, y al mismo tiempo, el escenario donde transcurre la mayor parte de la historia. GAROÉ desde sus orígenes, un árbol de dimensiones planetarias,

⁵⁹ CHEVALIER, Jean. (1986) *Diccionario de los símbolos*. Editorial Herder, Barcelona. p. 355. [Consultada: 12/11/2015]

<http://es.slideshare.net/katecon2006/diccionario-de-los-simbolos-jean-chevalier>

⁶⁰ Idem.

⁶¹ Ibídem. p. 355.

única fuente de vida asentada en las volcánicas tierras de Ucanca, en el planeta Gliese 581c. Mas, en su interior la diversidad biológica se desarrolla a un ritmo sin precedentes hasta el comienzo de las civilizaciones, cuyos individuos adquieren un rol dominante sobre GAROÉ, se adueñan de su tierra y explotan sus recursos sin piedad, ávidos de riquezas. Los antiguos sabios, los guadameñes, como castigo, invocan a los vientos huracanados con la esperanza de despertar a GAROÉ y arrancarlo de la tierra, para que así pueda deambular por el planeta y en un principio los habitantes empiezan a temerle y cesan en su actividad destructiva. Pero, con el trascurso del tiempo vuelven a quebrantar la vida de tan grandiosa criatura.

GAROÉ, tal y como su nombre indica se basa en el Árbol Sagrado del GAROÉ, un ejemplar de *Ocotea Foetens*⁶² comúnmente llamado til o tilo, de la familia de las lauráceas, que se ubica por última vez en la isla de El Hierro hacia principios del 1600, cuando fue derribado por una tormenta. El GAROÉ tiene carácter sagrado para los bimbaches, pueblo aborigen de la isla de El Hierro, porque sus hojas destilan el agua de la niebla que recogida en un estanque con capacidad suficiente abastece a su población, era además, el único depósito de agua potable de la Isla.⁶³ Decía FRAY BARTOLOMÉ DE LAS CASAS en su *Historia de Las Indias*:

En lo alto de este árbol siempre hay una nubecilla y el Garoé deja caer unas gotas de agua que los hombres encauzan hacia una modesta fuente; gracias a ella, viven, durante los periodos de sequía extrema, seres humanos y animales [...]⁶⁴

b) ZARMINA

Representa a un ente omnisciente con cierto rasgo divino e inmortal, hace la función de narradora y se encarga de transmitir lo acontecido, lo que acontece y lo que acontecerá en el mundo de GAROÉ. Con apariencia de niña en su parte superior y el resto del cuerpo se halla mimetizado con el de GAROÉ.

ZARMINA como nombre del personaje procede del astrónomo STEVEN S. VOGT, cuando en el año 2010, tras anunciar el descubrimiento del exoplaneta en el sistema planetario Gliese 581, STEVEN de forma no oficial, denomina al Gliese 581g⁶⁵ como ZARMINA por ser el nombre de su esposa.

Orbitando una cercana estrella enana roja llamada Gliese 581 se hallan 6 planetas. Uno de ellos es una bola rocosa, mayor que la Tierra, en la “zona habitable” donde el agua es líquida y las temperaturas son aptas para los humanos. Siendo factible que pudiésemos vivir ahí.

⁶² Véase: Til (*Ocotea foetens*) descripción general [Consultada: 12/11/2015]

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ecoescuela/?attachment_id=2575

⁶³ Véase: Árbol Santo del Garoé [Consultada: 12/11/2015]

<http://www.israelhierro.com/info/arbol-santo-del-garoe>

⁶⁴ Véase: Extracto del Artículo *El Árbol Fuente* del Nº 132 de MUNDO CIENTÍFICO. Febrero, 1993 (Alain Gioda, Acosta Baladón, Pierre Fontanel, Hernández Martín y Arnaldo Santos). [Consultada: 12/11/2015]

<http://www.arbolesymedioambiente.es/Pagina20.html>

⁶⁵ El motivo por el que a pesar de todo, en *La regeneración de Garoé* trabajamos con el planeta Gliese 581c, es porque en el año 2014 un estudio concluye que Gliese 581c no existe, y que su “presencia” se debe a una falsa detección del planeta Gliese 581g debido a la propia actividad estelar del sistema Gliese 581. Véase: Stellar activity masquerading as planets in the habitable zone of the M dwarf Gliese 581 [Consultada: 12/11/2015]

<http://science.sciencemag.org/content/early/2014/07/02/science.1253253.abstract>

Distinto a la Tierra, este planeta llamado Gliese 581g, posee una fijación de marea⁶⁶ con respecto a su estrella. Eso significa que una cara del planeta siempre da a la estrella, y la otra cara se mantiene en la oscuridad. Las temperaturas en las dos caras serían extremadamente diferentes, con un área de habitabilidad en una franja entre las dos caras. Vivir en Gliese 581g supondría encontrarse en un eterno crepúsculo [...]⁶⁷

c) EL SOLITARIO

Un niño de aspecto un tanto endeble, pero apacible y dulce. Es la encarnación de la pureza, el equilibrio, la inocencia, y ante todo de la esperanza, no tiene un nombre propio, dado que representa a cualquier niño, ni un origen concreto, ya que posee un papel sacro en el mundo de GAROÉ, se halla más cerca de lo espiritual que de lo mundano o natural.

El personaje de EL SOLITARIO surge a raíz del concepto de niños índigos y la simbología asociada a los niños divinos. Según la Revista: *Intercontinental de Psicología y Educación*:

Hay quienes afirman que una nueva generación de seres humanos, que se caracterizan por presentar un aura de color azul, está llegando al planeta para ayudar a la evolución social, educativa y espiritual de la humanidad.

[...] los índigos serían la generación de niños que están naciendo en la actualidad; su denominación proviene del supuesto color azul de su aura, la cual sería una energía que todos emanarían y que sólo algunos podrían ver sin la ayuda de dispositivos especiales.⁶⁸

Y añade:

[...] Se ha sostenido que los niños índigo estarían naciendo con una alta espiritualidad, gran intuición, extrema sensibilidad, energía en exceso e incluso una diferente estructura cerebral y de su ADN; que les resultaría imposible adaptarse a los modelos educativos tradicionales, que serían muy creativos, con facilidad para comunicarse con los animales, una importante fragilidad emocional y habilidades innatas de curación y fenómenos parapsicológicos, como la telepatía.

Un niño índigo sería, en resumen, aquel que muestra una nueva y poco usual serie de atributos relacionados fundamentalmente con su capacidad espiritual, los cuales se interpretan por sus promotores como indicadores de excelencia y superioridad de facultades.⁶⁹

⁶⁶ En el texto original en inglés utilizan la expresión entrecomillada "tidally locked", lo que conllevaría una traducción literal de "anclaje mareal", un fenómeno como el que se produce en la Luna con respecto a la Tierra. Este fenómeno de fuerza de marea fue objeto de estudio también de Jean-Pierre Laplace. Véase: (2013) *Las mareas y la Luna, Curso de Iniciación a la Astronomía*. Eureka! Zientzia Museoa, San Sebastián. p. 15. [Consultada: 13/11/2015]

<http://www.eurekamuseoa.es/images/stories/pdfs/LasMareas.pdf>

⁶⁷ Véase: *Astronomers have discovered a habitable planet 20 light years away*. [Consultada: 12/11/2015]

<http://io9.gizmodo.com/5651589/astronomers-have-discovered-a-habitable-planet-20-light-years-away>

⁶⁸ AA.VV. (2010) Revista Intercontinental de Psicología y Educación. Universidad Intercontinental, México. p. 36. [Consultada: 12/11/2015]

<http://es.scribd.com/doc/33523493/Revista-Intercontinental-de-Psicologia-y-Educacion-Vol-12-num-1>

⁶⁹ Ídem. p. 39.

Por su parte, FEDERICO REVILLA recoge el concepto de Niño Divino:

La manifestación de algunas divinidades en forma infantil [...] constituye una alusión al fenómeno del nacimiento, a la vez que combina la indefensión transitoria del niño con el poder que se supone al dios. “La figura del niño divino está cargada, a lo largo y a lo ancho de todo el mundo, de un simbolismo iniciático en que se manifiesta el misterio de un “renacer” de orden místico” (Mircea Eliade)⁷⁰

d) NIÑAS y NIÑOS

Grupo compuesto por dos Niñas y dos Niños, de edades muy similares en torno a los 10 años y aspecto común, salvo por sus grandes ojos rojos y su postura hastiada. Son huérfanos en su mundo, no representan el mal que azota a GAROÉ, sino la herencia de ese mal, testigos silenciosos de la decadencia del mundo. Son víctimas convertidas en verdugos.

e) ESPECTROS

Criaturas nacidas de la propia decrepitud, la desolación, la contaminación, la avaricia y la autodestrucción. Son los pobladores transformados en su propia oscuridad, que germina gracias a su inconsciencia y sus ansias de dominio. Ellos sí representan el gran mal que padece GAROÉ.

1.3.3. Localizaciones

Ubicamos la historia en el planeta Gliese 581c, cuerpo celeste que se estima dentro del sistema planetario Gliese 581. Este planeta, recibe el calor y la luz de una estrella enana roja homónima. Se encuentran dentro del sistema planetario en la constelación de Libra.⁷¹

Las diferentes localizaciones se inspiran en diversos territorios de la isla de Tenerife.

a) GLIESE 581c – UCANCA

Es el escenario principal, se encuentra en el interior del planeta Gliese 581c, territorio por el que deambula GAROÉ, un paisaje volcánico, donde sólo contrastan las zonas bañadas por el agua de mar. Un espacio cercado por colosales estructuras milenarias de intrincadas formas geológicas, se asientan sobre la inmensa planicie de intenso ocre, desde la que emergen capas de piroclastos y brotan coladas de lava, unidos a la gran diversidad de colores y matices que atienden a la composición de cada uno de los materiales que integran las rocas magmáticas, dibujan el complejo escenario en el que se halla el inmenso árbol GAROÉ.

Inspirado en el Llano de Ucanca, paraje único dentro del Parque Nacional de Las Cañadas del Teide.

b) GLIESE 581c – GAROÉ – CHIMOCHE

Cada una de las ramas y hojas que conforman a GAROÉ dan cuerpo a su vez a CHIMOCHE, un bosque de seculares pinos canarios, antaño un área de sobrecogedora belleza. Debido a las antiquísimas erupciones volcánicas de UCANCA,

⁷⁰ REVILLA, Federico. (2007) *Diccionario de Iconografía y Simbología*. Ediciones Cátedra, Madrid. p. 432. [Consultada: 28/07/2015]

⁷¹ Véase: [Consultada: 15/11/2015] https://es.wikipedia.org/wiki/Gliese_581

en la que se depositaron restos de material magmático, pasa a convertirse en un paisaje singular, abarca todo el cuerpo de GAROÉ, donde cada conífera alberga parte de la historia de su mundo. Mucho tiempo después, con la contaminación y el egoísmo de sus habitantes, se ve drásticamente reducido, mostrándose enfermo y envuelto en un profundo silencio que oscurece al propio aire. En lo más profundo del bosque, encontramos su núcleo, un hongo gigante, su punto vital.

Basado en la pista forestal que conforma el Barranco de Los Arcos de Chimoche, en el municipio de La Orotava.

c) GLIESE 581c – GAROÉ – CHASNA

Junto a las faldas del bosque se halla el sinuoso camino de CHASNA, una travesía cubierta de pinocha que recorre el interior del bosque, un lugar umbrío y de gran peligro.

Nos apoyamos en los diversos senderos que existen en la isla de Tenerife y que adoptan el nombre genérico de Chasna: el Camino Real de Chasna, y el camino de Chasna–Paisaje Lunar, ambos toman partida o regreso al municipio de Vilaflor.

d) GLIESE 581c – GAROÉ – CAMPO DE SETAS

Ubicado a un lado del camino de CHASNA, de grandes y globosas setas, en sus orígenes de gran importancia ecológica, pero ahora, debido a sus emanaciones químicas, el límpido aire se ha transformado en terriblemente tóxico.

Nos encontramos con la especie de seta: *amanita muscaria*, que posee un alto poder neurotóxico, que abunda en las islas.

e) GLIESE 581C – GAROÉ – INFIERNO (BARRANCO)

Las gigantescas hendiduras de la corteza de GAROÉ, dan forma a este barranco por donde corre el agua que condensa GAROÉ hasta precipitarse más allá de su cuerpo, hacia el vacío cósmico.

Tratamos de recordar la Reserva Natural Especial del Barranco del Infierno, que se caracteriza por la presencia de barrancos profundos.

f) GLIESE 581c – GAROÉ – ABADES

Corresponde a la zona de máxima putrefacción, ocupa un área mayor incluso que el bosque, donde se acumula toda la podredumbre que gangrena su mundo. Metáfora de la contaminada órbita terrestre, aunque no está en el interior de nuestro planeta, podríamos contemplarla como una extensión de la misma. Se estima que más de dos millones de toneladas de residuos, entre ellos restos de satélites, naves espaciales e incluso cadáveres flotan alrededor de la Tierra.

En ABADES, un pequeño pueblo ubicado al sudeste de Tenerife, se encuentra un conjunto inacabado de edificios abandonados que en su día se proyectaron como sanatorio para leprosos.

g) GLIESE 581c – GAROÉ – VILAFLOR

Compone los espacios poblados de GAROÉ, conecta con CHASNA y CHIMOCHÉ mediante una galería de agua. Tiempo atrás ejemplo perfecto de sintonía con la

naturaleza, ahora, sus edificios construidos principalmente de basaltos se encuentran profundamente deteriorados.

Inspirado en VILAFLORES de Chasna municipio y pueblo de la isla de Tenerife, situado en una altitud máxima de 2.848 metros, se localiza en los riscos que cierran el Llano de Ucanca.

h) GLIESE 581c – GAROÉ – GALERÍA DE AGUA

La principal vía para llegar al bosque de CHIMOCHE, resquicio de la relación simbiótica que en su día mantuvieron los habitantes de GAROÉ con su entorno. Su estructura la forma la propia roca del terreno perforada de manera rudimentaria.

Evocan las galerías de agua, sistema propio de las Islas Canarias para la obtención de aguas subterráneas, gracias a la porosidad del suelo volcánico por el que se filtra el agua proveniente de la lluvia o del deshielo de las cumbres.

1.3.4. Iconografía y simbolismo

La regeneración de Garoé es una historia cargada de simbolismo, por lo que es necesario establecer las conexiones entre elementos iconográficos y simbólicos, más allá de la mera explicación superficial. Nos adentramos desde los aspectos generales a los elementos y detalles particulares.

a) EL BOSQUE

CHIMOCHE es el bosque de nuestro corto de animación, el lugar que alberga tanto los momentos positivos como los negativos, y no para que adopten roles contrapuestos de bueno o malo, al contrario, ambos se generan de forma simultánea. En este sentido nos habla JEAN CHEVALIER sobre el misterio ambivalente del bosque:

[...] genera a la vez angustia y serenidad, opresión y simpatía, como todas las poderosas manifestaciones de la vida. Menos abierto que la montaña, menos fluido que el mar, menos sutil que el aire, menos árido que el desierto, menos oscuro que la gruta, pero cerrado, arraigado, silencioso, verdoso, sombrío, desnudo y múltiple, secreto, el bosque [...]

En diversas regiones, especialmente entre los celtas, el bosque constituía un verdadero santuario en estado natural: así el bosque de Brocelianda, y el bosque de Dodona entre los griegos [...] En el Japón, el *torii* designa, más que la entrada al dominio de un templo, la de un verdadero santuario natural, que por lo general un bosque de coníferas [...]

Pero el bosque, que constituye verdaderamente la cabellera de la montaña, constituye su fuerza, la cual le permite provocar la lluvia, es decir, en todos los sentidos del término, los beneficios del cielo [...] ⁷²

FEDERICO REVILLA, también establece percepciones contrapuestas:

El bosque es el reducto de lo inaccesible, lugar de sombras [...] y, por consiguiente, sede de potencias temibles. La intuición del bosque como ámbito propicio a la manifestación de los entes superiores fue causa de que en el mismo se celebrasen algunos de los más antiguos cultos [...]

⁷² Op. cit. CHEVALIER, Jean (1986) p. 194-195.

El bosque, en el folclore de muchos pueblos de que es vestigio la literatura infantil, es propicio al extravío, a las penalidades e incluso al encantamiento: es frecuente el tema del propio "bosque encantado". Suele estar habitado por seres fantásticos, muchos de ellos malignos, pero también otros benévolos.

[...] en cualquiera de los casos, el tránsito por el bosque ha supuesto una aventura empeñosa.

Los terrores del bosque durante la noche, que se explican naturalmente por el ruido producido por las alimañas, la desorientación, etc., simbolizan en el psicoanálisis de Jung la faceta peligrosa del inconsciente.⁷³

b) EL ÁRBOL

Volvamos a CHEVALIER, cuando dentro del bosque, menciona a su componente individual.

El árbol puede ser considerado, en cuanto símbolo de vida, como un lazo, un intermediario entre la tierra en la que hunde sus raíces y la bóveda del cielo que alcanza o toca con su cima.⁷⁴

GAROÉ se alza hacia los cielos, más allá del vasto espacio cósmico, sin embargo, es un árbol que ha perdido su conexión con la tierra, GAROÉ es un ser vivo vagabundo, en busca de un lugar preciso donde echar raíces.

Numerosas son las interpretaciones alrededor de la idea del Cosmos vivo en perpetua regeneración.⁷⁵ En *La regeneración de Garoé*, se recoge el término que menciona CHEVALIER en relación al

Árbol – Cosmos

El árbol pone en comunicación los tres niveles del cosmos: el subterráneo, por sus raíces hurgando en las profundidades donde se hunden; la superficie de la tierra, por su tronco y sus primeras ramas; las alturas, por sus ramas superiores y su cima, atraídas por la luz del cielo.

Eje del mundo. Dado que sus raíces se sumergen en el suelo y sus ramas se elevan en el cielo, el árbol es universalmente considerado como un símbolo de las relaciones que se establecen entre la tierra y el cielo. Posee en este sentido un carácter central, hasta tal punto que el "árbol del mundo" es un sinónimo del "eje del mundo".^{76 77}

Y añadimos ahora, el término, que contempla REVILLA:

Árbol – Hombre

No solamente la presencia del árbol se ha impuesto a la consideración del hombre desde el despuntar de la razón de éste, sino que le ha ofrecido paulatinamente una

⁷³ Op. cit. REVILLA, Federico (2007) p. 97.

⁷⁴ Op. cit. CHEVALIER, Jean (1986) p. 195.

⁷⁵ Véase: Íbidem p. 117-118.

⁷⁶ Ídem.

⁷⁷ Según CHEVALIER, el árbol axial se encuentra a menudo particularizado: roble en la Galia, fresno en Escandinavia, olivo en el islam, abedul en Siberia o el tilo entre los germanos. GAROÉ es un espécimen de tilo y según se cuenta, los germanos se reunían en numerosas ocasiones y por numerosos motivos bajo un tilo. Es, además, una de las especies que en Europa central ha protagonizado mayor número de leyendas y tradiciones.

Véase: [Consultada: 23/11/2015] <http://www.asociacionnaturista.com/tilo.html>

especie de resumen de los grandes temas que, desde diversos ángulos, pudieran preocuparle [...]

Además, es un ser vivo, donde suelen producirse los fenómenos cíclicos de la naturaleza: brotar, florecer, fructificar, decaer, secarse (vida y muerte en perpetua sucesión). Por otra parte, el árbol vincular los tres planos concebibles por el hombre: sus raíces se hunden en la tierra, obteniendo precisamente de sus profundidades la nutrición necesaria; se hace presente sobre la superficie de ella, proyectando además su sombra; y se remonta hacia las alturas, apuntando al cielo [...]

Mundo superior, mundo terrenal y submundo quedan, por consiguiente, unidos por el árbol, que opera como nexo entre los mismos.⁷⁸

c) LA CIUDAD

Se transforma en un elemento enfrentado al bosque, es aquí donde se manifiesta una primera forma de desvinculación del hombre con la naturaleza, otro de los elementos que influyen en la historia:

La ciudad, en cuanto empeño humano para ordenar y racionalizar el entorno, se contrapone a la libre vitalidad de la naturaleza indómita (campo, selva, sabana, desierto, bosque). La ciudad es el reducto que ofrece seguridad frente a un exterior amenazante, peligroso o en todo caso incierto (tal y como hemos visto, el bosque puede ser un ejemplo de ello). Aunque tiempo atrás la ciudad había sido símbolo de progreso incluso a nivel individual para cada humano (por potenciar aspecto como la solidaridad entre sus semejantes), la realidad es bien distinta, ya que el individuo se atrinchera en su refugio propio. Consecuencias derivan de este fenómeno y no sólo en el aspecto simbólico, sino también ético, a unos niveles incalculables. Algunos valores de la ciudad antigua, han sido traspuestos a la vivienda propia, microcosmos engastado en un macrocosmos adverso; pero semejante cambio dimensional los altera, hasta el punto de convertirlos en los contravalores precisamente más "incívicos": individualismo, insolidaridad, aislamiento. En definitiva, una separación de sus rasgos más primigenios (y seguramente más en armonía con el bosque).⁷⁹

d) EL AIRE

Uno de los cuatro elementos, junto con la Tierra, el Agua y el Fuego según las cosmogonías tradicionales, es un importante indicador de la conducta de las poblaciones hacia el ecosistema, tanto por su simbolismo el aire representa la espiritualidad, como por el aspecto físico, ya que se manifiesta, entre otras, a través del viento, y transporta las sustancias contaminantes, podríamos decir que la propia espiritualidad de los habitantes se halla profundamente contaminada. REVILLA nos habla sobre el concepto de:

Aire Libre

Experiencia contrapuesta a la del aire polucionado de las ciudades industriales: un ambiente y otro pasan a simbolizar así la pureza, la libertad y la soltura, frente a la corrupción, la sujeción y la alineación, según la sensibilidad del hombre contemporáneo.⁸⁰

⁷⁸ Op. cit. REVILLA, Federico (2007) p. 51-52.

⁷⁹ Ibídem. p. 140-141.

⁸⁰ Op. cit. REVILLA, Federico. (2007) p. 27.

e) EL HOMBRE

Figura fundamental para entender el vínculo simbólico que acompaña a *La regeneración de Garoé*, es la propia condición del hombre lo que le lleva a erigirse como símbolo, patrón o molde, punto de referencia inexcusable, el hombre no puede dejar de considerar la realidad desde su propia condición. El hombre se cree microcosmos. El hombre se halla erguido en su mundo, valga como analogía con el árbol: terrestre, en sus pies; atmosférico, en su torso, y celestial, que alcanzaría con la cabeza. En cuanto a materia y espíritu, REVILLA considera que el hombre combina la armonía y la tensión; el acuerdo y la paradoja.⁸¹

Todo ser humano tiene una etapa inicial en su vida, una etapa de socialización tanto con su entorno cívico, como con el natural, siendo esta etapa la que corresponde a la niñez, es la que se representa en la historia de GAROÉ. La idea de infancia es símbolo de lo nuevo y lo prometedor como posibilidades de realización, evoca nociones de inocencia, espontaneidad, limpidez y alegría.⁸² Un aviso del nivel de envilecimiento de una sociedad, es el momento en la que los pequeños adopten posturas tan perturbadoras en un período tan temprano de sus vidas.

f) EL ALMA

Debemos retomar la unión del individuo con lo espiritual, y entra el concepto de alma de forma alegórica en *La regeneración de Garoé*.⁸³ El alma es, en algunas creencias, la parte del hombre que mueve el cuerpo. Podríamos decir que, al igual que hicieron los romanos, en la historia de GAROÉ los personajes se dividen en aquellos en los que predomina el pneuma (espíritu) como es el caso de EL SOLITARIO o por el contrario aquellos en los que predomina la psyche (alma), y corresponden a los habitantes ya sean grupo de NIÑOS, como ESPECTROS. Esto justifica el rol de cada uno, al ser EL SOLITARIO el espíritu puro, y los NIÑOS y los ESPECTROS almas corruptibles.⁸⁴

g) EL HONGO

Existe otra simbología de interés a tener en cuenta. En lo más profundo de CHIMOCHE se encuentra el núcleo de GAROÉ, el punto más sensible del gran árbol, el único lugar donde es posible su regeneración. La elección de un HONGO GIGANTE es debido a su carga simbólica:

El hongo [...] es un símbolo de longevidad. La razón es tal vez que después del secado se conserva largo tiempo. Figura en los atributos del dios de la longevidad [en China]. Los inmortales lo consumen y obtienen de él la ligereza del cuerpo [...]

En un plano enteramente distinto, la cosmología thai considera el hongo, debido a la forma de cúpula de su sombrero, como imagen del Cielo primordial.

Para los orotch, pueblo tungús de Siberia, las almas de los muertos se reencarnan en la luna en forma de setas y son arrojados a la tierra en esta forma.

Para ciertos pueblos bantú del Congo central el hongo es igualmente un símbolo del alma [...]

⁸¹ *Ibíd.* p. 291-292.

⁸² *Ibíd.* p. 432.

⁸³ *Ibíd.* p. 29.

⁸⁴ *Op. cit.* CHEVALIER, Jean. (1986) p. 80.

Todas estas creencias tienen un punto común, hacen del hongo el símbolo de la vida regenerada por la muerte.⁸⁵

h) EL BASTÓN

Lo sujeta uno de los NIÑOS durante toda la historia, cuya simbología:

Uno de los más primitivos enseres del hombre: apoyo, arma y consiguientemente insignia. La forma del bastón lo refiere al simbolismo de la vertical, del eje y también del miembro viril o falo. Su múltiple utilidad refuerza la presencia del hombre que lo porta, lo cual encamina a una noción de autoridad.

[...] el bastón está relacionado, por otra parte, con el fuego, el agua, la regeneración y la fertilidad: otras tantas formas de poder [...]

Desde la prehistoria, el bastón ha sido también atributo de quien detenta el mando. Esta relación con el mando se ha conservado hasta nuestro tiempo [...]

Por otro lado, la autoridad de éstos resulta enlazarse, remota pero claramente, con la del pastor que dirige su rebaño con su tosco bastón (cayado).⁸⁶

i) LA MUERTE

Se encuentra en constante acecho a lo largo de todo el relato, aunque no se la mencione de forma explícita, su llegada se hace casi inminente, y esa presencia tácita, es por su importancia iconográfica y simbólica:

Con la muerte algo finaliza: un ciclo se cierra. Por otra parte, la periódica renovación de la naturaleza, el rebrotar de la vegetación [...] debió de sugerir las primeras nociones de regeneración, concibiendo el hecho de la muerte como uno más en la constante universal del "eterno retorno". Ello dota a la muerte [...] de un carácter ambivalente: es terminación, pero también comienzo. [...]⁸⁷

1.4. Guión fílmico

⁸⁵ *Ibidem*. p. 575-576.

⁸⁶ *Op. cit.* REVILLA, Federico. (2007) p. 82.

⁸⁷ *Ibidem*. p. 415-417.

LA REGENERACIÓN DE GAROÉ
Daniel González Díaz

Candelaria a 14 de julio de 2015

FADE IN

1. INT. ATARDECER. PLANETA GLIESE 581c-UCANCA (LLANO).

1

Bajo una espesa capa de polvo cósmico procedente de estrellas moribundas, surgen blanquecinas fumarolas de dióxido de carbono y por entre las negras grietas de rocas magmáticas ascienden las sulfataras columnas de vapor de agua y se arrastran los amarillentos y malolientes vapores de ácido sulfhídrico.

A su alrededor, se elevan muros de enorme complejidad estructural, generados durante milenios, un conjunto geológico que se alza sobre la ocre planicie sedimentaria en la que se apilan estratos de lava y capas de piroclastos, entre ellas: un cúmulo de negra arena de picón; las coladas de lava que conforman campos de escoria irregulares y otras caen laderas abajo para asomarse sobre los volcanes más antiguos en forma de lenguas serpenteantes, o se disgregan en enormes bloques sobre un vítreo lecho de obsidiana de un negro brillante; esparcidas, las bombas volcánicas redondeadas u ovaladas debido a la rotación de la caída se clavan o se abren junto a las enormes bolas de acreción que salpican el lugar.

Un espacio desértico originado por erupciones cíclicas durante miles de millones de años, en sucesivas fases de construcción y destrucción, cuyo armazón interno queda al descubierto en la siguiente depresión, depresión construida por colosales deslizamientos gravitacionales en las que emergen grandes masas de fondos marinos o por avalanchas provenientes de las primigenias estructuras circundantes, al pie, un inmenso campo de lava, un conjunto que se completa con las planicies endorreicas de materiales sedimentarios apiladas a lo largo de la línea del Axoon Kosmos.

Los colores y la infinidad de matices responden a la composición de cada uno de los materiales que integran las rocas magmáticas debido al constante proceso de oxidación: destacan las blanquecinas de la piedra pómez; resaltan las verde olivino y las rojas inmersas en una masa homogénea gris o negra de los basaltos, y las basanitas, traquibasaltos, fonolitas, traquitas, etc. modelan conos de cenizas de las tonalidades más oscuras a las verdiazules, desde el rojizo al negro o al negro más profundo y vítreo de la obsidiana.

El limpio cielo hace que la nítida luz de la tarde se transforme en alargadas y cálidas sombras espectrales, un ambiente de sobrecogedora soledad, tan sólo los vientos alisios, que se cuelan por cada recodo, por cada una de las aristas de las puntiagudas y cortantes fonolitas que suenan y resuenan desde las profundas hondonadas, sonoridades de reverberaciones primigenias que nos rodean.

El solitario y viejo GAROÉ deambula herido desde los confines de los tiempos, desde aquel fatídico día, cuando los gadameños invocaron a los vientos huracanados como castigo a un pueblo condenado a la eterna esclavitud, y una maldita ráfaga arranca a GAROÉ de cuajo y entre remolinos de primitivas nebulosas lo deja caer y roto, desde entonces, GAROÉ carga con su pesado tronco rugoso de corteza renegrida, por cada lento paso, se le clavan los afilados cristales de las traquitas, por cada herida libera un olor característico, su madera fresca expelle un hedor insoportable, el hedor de un insufrible dolor. En su copa, las ramas se retuercen para abrirse en dos grandes ojos, redondos y tristes que proyectan una suave luz, a cada lado dos ramas, una pequeña en forma de cuerno a la derecha y a la izquierda, una larga se arquea hacia el cielo en

(CONTINÚA)

1. (CONTINÚA 1) 1
busca de clemencia, culmina en hojas, con dos extrañas protuberancias y en el reverso se transforman en dos cavidades pilosas que se mantienen vacías, sensores de humedad para orientar las hojas y destilar el máximo de humedad de la cálida y seca brisa.

ZARMINA
(off)

Perdido, en la inmensidad del universo, existe un lugar al que sus habitantes llaman Garoé, un ser vivo, una criatura grandiosa que deambula incesante sobre las solitarias tierras de Ucanca, bajo la luz y el calor de la estrella Gliese. (CONT.)

2. INT. NOCHE. PLANETA GLIESE 581c-CHIMOCHE (BOSQUE). 2

El ininterrumpido mecanismo del universo activa la tramoya y cae el telón del firmamento, un tenue y uniforme velo de minúsculos puntos luminosos, a lo lejos, el Sol no es sino uno de los cientos de millones de estrellas similares de entre una de las millones de enormes galaxias, espirales y rotatorias, diluidas en la sutil banda lechosa en el cielo proceloso, y da paso a esa especie de espuma compuesta por burbujas de jabón, cuyas paredes encarnan las concentraciones de galaxias y su interior representa las vastas áreas vacías del espacio.

Oculto, entre los mares inasibles de nubes, las copas del misterioso bosque de seculares pinos canarios. Las rítmicas mareas golpean los ejemplares viejos, varias veces milenarios, tras la lucha, presentan formas caprichosas, cada uno según su propia historia. Las olas se enredan a los extremos de las ramas más jóvenes y se agarran y salpican a las largas y finas acículas, unidas de tres en tres en grandes manojos, y absorben, se condensan, destilan. El silencio, sólo es roto por el tintineo de las gotas de esa lluvia horizontal que caen lágrima a lágrima para crear riachuelos de dolor y pequeñas cascadas de lamentos. Las raíces principales, gruesas y pivotantes se sujetan entre las ciclópeas y escarpadas laderas volcánicas y penetran hacia las entrañas; con sus sistemas radiculares se aferran en los taludes y se extienden vigorosamente en diferentes direcciones en busca del sustento. A medida que pasan los años, la corteza del tronco se hace más gruesa, la tea, es prácticamente incorruptible, superponiéndose una capa tras otra, a la vez que se cuartean en placas regulares de tonalidades grisáceas y rojizas. Esta coraza de cortezas laminadas los hace tan fuertes que resisten las sucesivas erupciones y los continuos movimientos telúricos, capaces de soportar el calor que emana de la tierra y sus posteriores incendios, volviendo a rebrotar incluso cuando han perdido todas sus hojas y ramas. Y de esta manera, entran en un estado de latencia, sin crecimiento radial, reponiéndose y manteniendo una escasa copa consistente en los brotes generados después del cataclismo y se pueden conservar en ese estado durante largos años, y quedan a la espera de su completa regeneración para continuar con su destino.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Durante miles de años, Garoé había albergado un mundo en su interior, cada rincón de su corteza se fue llenando de vida, hasta cubrirse por completo de una frondosidad tal, que a los ojos de cualquiera resultaría imperecedera. (CONT.)

(CONTINÚA)

2. (CONTINÚA 1)

2

Amanece, se despierta la naturaleza y el rumor del bosque renace: comienzan los pinzones azules del Teide, se alternan los jilgueros, se sincopan los mirlos, GAROÉ nota la caricia gélida y húmeda de la niebla, se estremece y, se deshace la niebla y quedan miles de diamantes que penden de sus hojas y brillan en infinitas luces de cristales multicolores, la luz blanca pasan a través de ellos y GAROÉ se alza hacia la eternidad.

3. INT. AMANECER. PLANETA GLIESE 581c-CHASNA (CAMINO).

3

Desciende y serpentea suave cubierto de pinocha, una travesía junto a las faldas del bosque, más adelante una vertiente de lava inmóvil junto al camino da paso al otro lado a un campo tapizado de globosas setas, amanitas muscarias, de un brillante rojo escarlata moteadas de blanco, un lugar umbrío de corrompido aroma, nos avisa de su peligro.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Donde la delirante esencia de su cuerpo daba forma a sus intrincados caminos. (CONT.)

4. INT. DÍA. PLANETA GLIESE 581c-CAMPO DE SETAS.

4

Las ideas se agolpan y el pensamiento se adentra en lo profundo de los sentimientos, el microcosmos se amplía y se incrementa la visión periférica como ojo de pez, la luz brilla aún más, y se distorsiona en patrones de estrellas y en un ilimitado arcoíris. Alrededor el tiempo se congela y los recuerdos se vuelven reales, las memorias contenidas salen a flote, el miedo se apodera, y tu percepción se vuelve pura, las líneas parecen ondularse y formas parte del flujo de la naturaleza sustituida por una matriz holográfica más holística e intuitiva, enfocada al entendimiento de tu realidad que junto al entorno, da forma a la experiencia de una explosión de esporas que en millones de partículas iluminan y disgregan el espacio de tu conciencia universal y germina en un jardín de cristales de roca que se diluyen en una limpia y suave corriente.

5. INT. DÍA. PLANETA GLIESE 581c-INFIERNO (BARRANCO).

5

Desde lo alto una fuerte y fina cascada cae hacia un intrincado laberinto de basálticas rocas, penetra entre las profundas hendiduras, saltos y recodos hacia el abismo pétreo, para al fin, precipitarse en el vacío cósmico.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Y desde las cotas más altas de su ser, el agua descendía por las escarpadas formas de la tierra hasta las profundidades del bosque, nutriendo uno a uno, los árboles que allí moraban. (CONT.)

6. INT. TARDE. PLANETA GLIESE 581c-ABADES (INDUSTRIA).

6

ZARMINA (CONT.)

(off)

Guiados por los Guadameñes, los antiguos habitantes de estas tierras se adaptaron a un territorio en apariencia hostil, en el que labraron un paisaje insólito (CONT.)

Ordenados bancales de roca volcánica, junto a las acequias, los hornos y las casas cuevas, se hallan lapidados por un incomprensible puzle de hediondos residuos.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Oculto ahora bajo la basura sedimentada por la indiferencia de un pueblo transformado por la ambición. (CONT.)

Una espesa nube tóxica se eleva entre el calor y los desechos, sepultura de la naturaleza, triste paisaje recorrido ansiosamente por MÁQUINAS AUTÓMATAS 1 de movimientos cíclicos, sus formas onduladas construidas con corroídas aleaciones de aluminio en la que se distinguen sus cabezas diseñadas en forma de faroles de fondeo en roñoso latón, sus válvulas vomitan los gases de la incineración desde sus vísceras, y no paran de engullir los residuos que encuentran sostenidos por sus cuadrúpedas patas, clavan en la podredumbre sus enormes garras de acero movidas por rótulas fuertemente unidas al cuerpo mediante bridas y afianzadas con grandes pernos y tuercas, desde las cabezas unos dogales refuerzan las articulaciones, en su interior un sistema de engranajes permite un movimiento perpetuo, agresivo, un planificado descontrol que convierte su existencia en símbolo de la enfermedad de GAROÉ.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Toda esa vida se ha visto corrompida por la conducta de sus habitantes, por su codicia, han destruido cualquier indicio de esperanza, y se han convertido en un veneno letal para Garoé. (CONT.)

7. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c-CHIMOCHE (BOSQUE).

7

Erguidos, como un ejército en orden de parada, permanecen los pinos cubiertos por un manto de la desolación, sus propias partículas muertas se mantienen en suspensión y dejan al bosque sumido en absoluto silencio, muestran sus troncos renegridos y las cortezas resquebrajadas, los restos de un escudo que cede a cada paso que da un agónico GAROÉ. Los pinos que se alzan ante el frío del desamparo y la desnudez al que se ven sometidos, nada queda de sus aciculares hojas verdes, ni del color pardo de sus figuras leñosas. No se vislumbran brotes, ni jóvenes yemas, sus raíces se hallan enterradas entre los rescoldos de sus propios cuerpos, y sólo una leve brisa eleva las últimas y brillantes chispas.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Paisaje siniestro consecuencia de la obstinación de un pueblo desvinculado de sus orígenes. (CONT.)

(CONTINÚA)

7. (CONTINÚA 1)

7

GAROÉ cede, se inclina hacia delante y cambia a un color rojo purpúreo y sus ojos dejan de brillar, levanta sus brazos para aferrarse a su pecho, un último aliento, se muere.

8. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c- VILAFLORES (CALLE).

8

Los asentamientos chasneros envueltos por una masa viscosa. Tras la penumbra tóxica se alzan los edificios que conforman la ciudad, se vislumbran los restos de construcciones pareadas de baja altura con tejados de tejas, edificaciones carentes de ornamentación, erigidas con paredes de basalto y barro irregulares, algunas presentan sillares esquineros de cantería basáltica, se observan aún restos de pinturas de un blanco neutro entre otras de corrosión y contaminación, manchas sombrías chorrean desde las onduladas cornisas, caen por entre las ventanas rectangulares de madera de pino reseco y se unen a la pintura de esmalte verde botella derretida hasta llegar a la larga calle adoquinada de roca volcánica, de aspecto desigual. La silueta de HOMBRE 1 y HOMBRES 2 de mediana edad arrastran sus cuerpos, a punto de tropezarse, en sentido contrario, las siluetas de una MUJER 1 y HOMBRE 3 ambos de mediana edad con los cuerpos encorvados apenas se mueven. Del cielo caen pinzones muertos al chocar contra el suelo se deshacen en polvo, las siluetas de HOMBRE 1 y HOMBRE 2 se desploman y se retuercen sobre los adoquines, se expanden y agresivos se transforman en ESPECTRO NEGRO 1 y ESPECTRO NEGRO 2, antropomorfos, de brazos largos y delgados, los ojos redondos y rojos, golpean las casas y rompen los muros y las ventanas.

ZARMINA (CONT.)

(off)

La vida tal y como era desaparece y en su lugar nuevas formas oscuras se apoderan de él. (CONT.)

9. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c- GALERÍAS DE AGUA.

9

Un túnel de grandes dimensiones y composición geológica irregular, parte de su estructura derruida, recubierta por un manto de escombros, pinocha y cenizas, tragaluces estratégicamente colocados unas tuberías oxidadas y melladas absorber los gases que emanan de las profundidades, del techo derrumbado caen gotas de agua sobre una acequia que rezuma la humedad y el frío. La silueta de HOMBRE 4 alto, muy delgado, erguido y de puntillas, su cuerpo tenso. Levanta la cabeza y abre la boca, de su interior se desprende el vaho de su hálito oscuro, y se introduce en ESPECTRO ALADO 1, de brazos largos y delgados terminados en dos dedos, con grandes protuberancias en su cuerpo, que se condensan al tiempo que el HOMBRE 4 desaparece.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Criaturas espectrales surgen de las sombras alimentándose de un mundo ya casi marchito. Ánimas de un lugar abyecto por las ansias de poder. (CONT.)

10. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c- VILAFLORE (CALLE). 10

Lentamente, los pies enrojecidos de EL SOLITARIO se abren paso sobre el camino pedregoso, los ESPECTROS NEGROS 1 y 2 destrozan de forma sistemática las casas con grandes rocas.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Resulta difícil imaginar que entre tantas tinieblas aún pueda existir algo de luz. (CONT.)

Se detienen los ESPECTROS NEGROS 3, inmóviles, intuyen su presencia dirigen sus miradas hacia EL SOLITARIO.

11. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581C- CHIMOCHE (BOSQUE). 11

Entre los cercenados troncos de los pinos se vislumbra un GRUPO DE NIÑOS en la penumbra con un aura plomiza, se acentúan sus cabezas de gran tamaño, NIÑO 1 lleva una rama retorcida de sabinas negras a modo de bastón, de pelo corto y fleco ondulado, con pantalones cortos grises, detrás, sentado en una roca cubierto por un montículo de pinocha, NIÑO 2 de pelo liso caído sobre la cara, pantalón bajo de lino a rayas azules y blancas, más atrás entre mortecinos pinos asoman NIÑA 1 con el pelo largo, oscuro y liso, lleva camiseta gris y NIÑA 2, más pequeña, de pelo corto estilo "bob", camiseta de asillas grises y pantalones bajos de lino gris.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Y es que, la oscuridad, siempre termina por despertar nuevos sentimientos, inunda los corazones más pequeños, y abraza un futuro cada vez más tenebroso, donde las mentes más vulnerables se ven rápidamente infectadas, y la inocencia se torna en maldad, y las víctimas, en verdugos. (CONT.)

De sus oscuras siluetas surgen ojos, esferas de un rojo sangre, todo el desastre y la calamidad concentrados en ellos, mantienen la mirada al frente, para terminar diluyéndose en la bruma.

12. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581C- VILAFLORE (CALLE). 12

Despacio, EL SOLITARIO camina, las piernas delgadas asoman por debajo de unos terrosos pantalones raídos a mitad del muslo, atado en la cintura con una estrecha cinta beige, los brazos caídos junto al cuerpo, el delgado rostro de cutis de una transparente blancura, tan sólo muestra algo de color en sus mejillas sonrosadas, el pelo muy corto de un rubio casi blanco, sus ojos redondos de un azul intenso y luminoso.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Pero, a veces, tan sólo hace falta un espíritu decidido, para cambiar por completo el transcurso de la historia. (CONT.)

13. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c- GALERÍAS DE AGUA. 13

EL SOLITARIO entra, camina despacio, entre las grietas y los orificios se cuela una mortecina luz azulada y llegar a la salida un chillido resuena y se apaga en la lejanía.

EL SOLITARIO sale y se adentra en el bosque.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Alguien que conserve la pureza, el alma limpia y la suficiente bondad capaz de restaurar su mundo. Una especie... de guardián. (CONT.)

14. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c- CUERNO DE GLIESE. 14

Los ESPECTROS VOLADORES 1 transformados en mantarrayas despliegan sus aletas pectorales y vuelan majestuosas impulsándose lentamente alrededor del uno de los cuernos más pequeños de GAROÉ, su corteza estructurada por espejuelos grisáceos se presentan difusos en la base, entre la densa niebla que los rodean, desde lo alto, en uno de los salientes el NIÑO 2 mira hacia el infinito, se asoma, salta al vacío y cae sobre ESPECTRO VOLADOR 2 que se lo lleva volando.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Más la oscuridad no se detiene, y en una incansable carrera por la propia existencia, se desliza ágil en todas direcciones hacia las profundidades del bosque. (CONT.)

15. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581C- CHIMOCHE (BOSQUE). 15

EL SOLITARIO camina despacio entre los árboles muertos, a su paso deja sus efímeras huellas en la calcinada tierra, con los brazos caídos y la mirada al frente, desaparece... y aparece unos metros más adelante, diluyéndose grácilmente entre los millones de partículas que conforman la bruma... camina y las siluetas de los ESPECTROS NEGROS 4 se mueven entre los árboles, EL SOLITARIO llega a un claro en el bosque y ESPECTRO VOLADOR 2 sobrevuelan la zona, EL SOLITARIO mantiene la mirada al frente, y acelera el paso, llega a una elevación del terreno se desvanece... y reaparece en lo alto del desnivel.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Justo donde la esperanza aguarda... (CONT.)

16. INT. TARDE. PLANETA GLIESE 581c-ABADES (INDUSTRIA). 16

Una de las MAQUINAS AUTÓMATAS 2 implacable camina sobre la basura sentada en la parte más alta la NIÑA 1 agarrada, la larga melena al viento, mira insistente hacia una dirección, y lanza ratones muertos a uno de los ESPECTROS BOLAS 1 de enorme boca y barriga prominente, se desliza sobre sus brazos y atrapa en el aire los ratones que caen por doquier.

(CONTINÚA)

16. (CONTINÚA 1)

16

MAQUINAS AUTÓMATAS 2 camina y pasa entre las piernas del gigante ESPECTRO TRIDENTE 1, los brazos terminan en tres garras, de la cabeza le salen dos cuernos retorcidos hacia detrás, en uno de ellos se aferra el NIÑO 1 con el bastón, mantiene una postura muy recta y amenazante, el ESPECTRO TRIDENTE 1 mueve la cabeza de un lado a otro ansioso y el NIÑO 1 en sintonía mueve la cabeza a la vez. Los ojos de ESPECTRO TRIDENTE 1 se hacen cada vez más grandes y sangrientos.

17. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581C- CHIMOCHE (BOSQUE).

17

EL SOLITARIO mira fijamente desde el claro del bosque a ESPECTRO TRIDENTE 1, que mueve con ímpetu la cabeza, se detiene en seco. EL SOLITARIO da unos pasos despacio sin apartar la mirada del ESPECTRO TRIDENTE 1 y EL SOLITARIO se aleja entre los pinos, se diluye... para volver a condensarse entre las partículas del aire y recuperar su forma.

ZARMINA (CONT.)

(off)

Pero el tiempo apremia, y hay que apresurarse, la energía de Garoé se apaga, los latidos del bosque se debilitan, sólo queda un atisbo de vida, el fin es inminente. (CONT.)

EL SOLITARIO llega a una charca de aguas contaminadas, fluyen hacia el bosque como una ponzoña, algunas rocas sobresalen sobre la charca, EL SOLITARIO salta dos rocas... salta y se desvanece en el aire... llega a lo más profundo de CHIMOCHE, a la entrada del núcleo, lo flanquean dos estatuas de piedra basáltica de gran porte se alzan a cada lado del camino, la de la derecha muestra a una niña de pelo largo liso recogido con un cordel, en la cabeza una corona de hojas cordiformes propias del til, la cubre un peplo, su mano izquierda levantada y el índice señala al cielo y en su mano derecha una varilla sujetan unas esferas unidas por su base en forma de raíces, la otra estatua muestra una copia exacta de EL SOLITARIO, en su pecho un corazón sobre una estrella, las manos caídas a cada lado, ambos sobre peanas de basalto talladas con forma de tocones de pino. Al fondo un hongo, un ejemplar de boletus edulis de dimensiones descomunales, de estipe robusto y blanquecino, el píleo pardo y liso con el borde nítidamente blanco, la entrada es un orificio en la base de la seta, a su alrededor el fondo del bosque muerto.

EL SOLITARIO se desvanece hacia el interior del gran núcleo, detrás de EL SOLITARIO LOS ESPECTROS SEDIMENTOS se agolpan protegidos entre las sombras, miran el núcleo, su forma se asemeja al corazón de un humano pero traslúcido, contiene un líquido rojo purpúreo en su interior, señal de su estado crítico, desprende un leve brillo, EL SOLITARIO se estremece y corre hacia el núcleo, salta y lo abraza fuertemente con todo el cuerpo, con los brazos y las piernas, LOS ESPECTROS SEDIMENTOS saltan detrás para atraparlo pero el núcleo empieza a brillar y desprende con gran intensidad una luz azul.

18. INT. NOCHE. PLANETA GLIESE581c- UCANCA (LLANO). 18

GLIESE yergue su enorme cuerpo, recupera su frondosidad, eleva la mirada y sus ojos comienzan a brillar con la misma e intensa luz azul.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Una nueva energía fluye ahora por el mundo. (CONT.)

19. INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581c- CHIMOCHE. 19

Una impresionante, cálida y penetrante luz recorre como una gran ola el bosque, los pinos se llenan de sus aciculares hojas verdes, y los renegridos troncos recuperan todo su esplendor.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Una nueva oportunidad para recuperar la vida que nos rodea, devolver a la naturaleza su lugar. (CONT.)

20. INT. AMANECER. PLANETA GLIESE 581c- ABADES. 20

Una fina cobertura de hierba cubre el terreno NIÑA 1 y NIÑA 2 corren, animadas, por una tierra renacida, sus ojos relucen, a un lado LAS MÁQUINAS AUTÓMATAS 1 destartalada cubierta por la vegetación, NIÑO 2 sentado con la espalda apoyada en la MÁQUINA AUTÓMATAS 2, en su cabeza un pequeño pinzón azul, NIÑO 1 con el bastón, de pie, levanta la vista y observa unas mariposas que volan.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Es, la regeneración de Garoé. Una nueva era, un canto al universo, una llamada al futuro. (CONT.)

21. EXT. DÍA. PLANETA GLIESE 581c- CHIMOCHE (BOSQUE). 21

Unida al tronco de un gigantesco pino se presenta ZARMINA, una niña idéntica a la estatua que se encuentra en lo profundo del bosque, mantiene su mano izquierda apoyada sobre su regazo, la levanta y unas esferas brillantes aparecen y flotan a su alrededor como un sistema planetario, la otra mano se eleva y señala el cielo.

ZARMINA (CONT.)
(off)

Vivimos en un mundo entre mundos, un todo en el todo, y cada mundo tiene su historia, crecemos con las historias, debemos saber que no siempre es posible... y aprender a respetar... y logramos que nuestro último aliento sea nuestro mayor aprendizaje.

GAROÉ caminar y ZARMINA se integra como parte del cuerno del grandioso árbol.

FIN

FADE OUT

Capítulo 2: PRODUCCIÓN

Meristemo

2.1. Guión técnico.

SEC. 17	INT. CREPÚSCULO. PLANETA GLIESE 581C- CHIMOCHÉ (BOSQUE).							SEC. 17
Plano 1	Plano General (Plano Master)	Zoom Out	5s		EL SOLITARIO y EL ESPECTRO TRIDENTE cruzan miradas en el bosque, EL SOLITARIO corre hacia el interior del bosque.	Planetas y estrellas Chirrido	Corte	Plano 1
Plano 2	P.G.	Travelling Acompañamiento	5s		EL SOLITARIO corre en el interior del bosque.	Choque contra ramas Pasos sobre ramas Rocas cayendo	Corte	Plano 2
Plano 3	Plano Medio	Travelling Acompañamiento	2s		EL SOLITARIO corre en el interior del bosque.	Choque contra ramas Pasos sobre ramas Rocas cayendo	Corte	Plano 3
Plano 4	Primerísimo Primer Plano	Travelling Acompañamiento	2s		EL SOLITARIO corre en el interior del bosque.	Choque contra ramas Pasos sobre ramas Rocas cayendo	Corte	Plano 4
Plano 5	P.G. (P.M.)		3s		EL SOLITARIO llega a una charca de aguas contaminadas, EL SOLITARIO salta dos rocas... salta y se desvanece en el aire...	Salto	Corte	Plano 5
Plano 6	P.G. (P.M.)		4s		EL SOLITARIO llega a lo más profundo de CHIMOCHÉ, a la entrada del núcleo, se desvanece hacia el interior del núcleo.	Brisa	Corte	Plano 6
Plano 7	Plano Americano (P.M.)		6s		EL SOLITARIO en el interior se encuentra rodeado por ESPECTRO SEDIMENTOS, y se estremece.	Sedimentos se mueven Latidos corazón	Corte	Plano 7
Plano 8	P.G.	Travelling Acompañamiento	3s		EL SOLITARIO corre en el interior del núcleo hacia el corazón de GAROÉ.	Latidos corazón	Corte	Plano 8
Plano 9	Plano Figura (P.M.)		5s		EL SOLITARIO salta y abraza con fuerza el corazón de GAROÉ, que se ilumina con intensidad.	Latidos corazón	Fundido: La luz de EL SOLITARIO y el corazón de GAROÉ llena el plano.	Plano 9
	(Tipo de plano)	(Cámara)	(Tiempo)	(Bosquejo de Imagen)	(Descripción: Imagen y Acción)	(Sonido)	(Cambio de plano: indicaciones)	

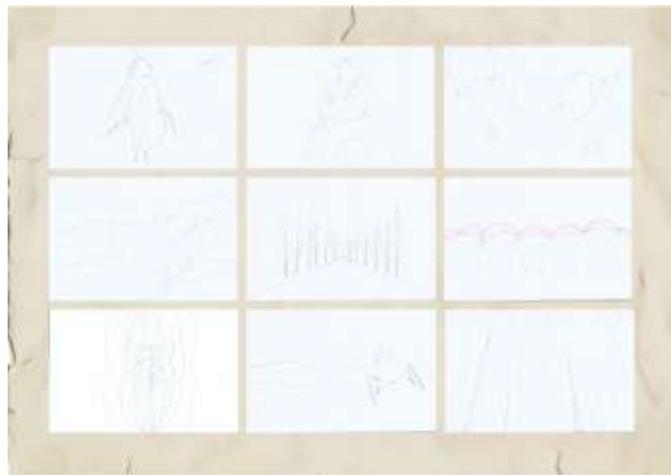
Secuencia 17.

2.2. Storyboard borrador

Es la visualización de la película, un avance de lo que se va a obtener, plano a plano y secuencia a secuencia. Se trata de una serie de croquis más o menos desarrollados en dónde se esboza la posición de los personajes, así como la colocación relativa de estos, del mobiliario imprescindible para su ambientación, de las trayectorias de los personajes, de la posición y movimientos de la cámara en los diversos y sucesivos planos.⁸⁸

Dicho de otro modo, es la primera traducción y síntesis visual de todo aquello descrito en el Guión Fílmico.

El storyboard borrador se compone de 21 secuencias dividido en 41 planos.



Secuencia 1 – 7.

2.3. Animática borrador

También llamada Tira Leica (leica reel):

Es el Storyboard filmado (a veces con los dibujos del layout definitivo en animación 2D) en sincronización con la banda sonora, previo a la animación, para que pueda retocarse todo aquello referente a cómo se verá dicha película.⁸⁹

En esta animática borrador sólo se trata de un montaje preliminar sin incluir los movimientos internos de los personajes, los de la cámara, ni los de transición entre planos.

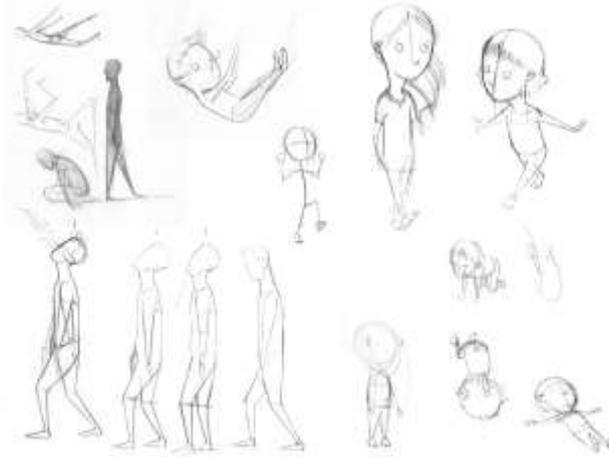
2.4. Diseño de personajes

Todos los personajes fueron trabajados con grafito, barras de esbozo Conté y lápices de colores, tanto en el proceso de abocetado como en la animación a lápiz.

⁸⁸ REYES DUQUE, María del Carmen; YÁNES, Víctor; MARTÍN, Antonio y RODRÍGUEZ, Antonio. (1999) *Cómic, Animación y Metodología del sentido*. Depósito Legal: TF-2079-99, Santa Cruz de Tenerife. Bloque III, p. 36.

⁸⁹ WHITE, Tony. (2010) *Animación, Del lápiz al píxel. Técnicas clásicas para animadores digitales*. Ediciones Omega. Barcelona. p. 485.

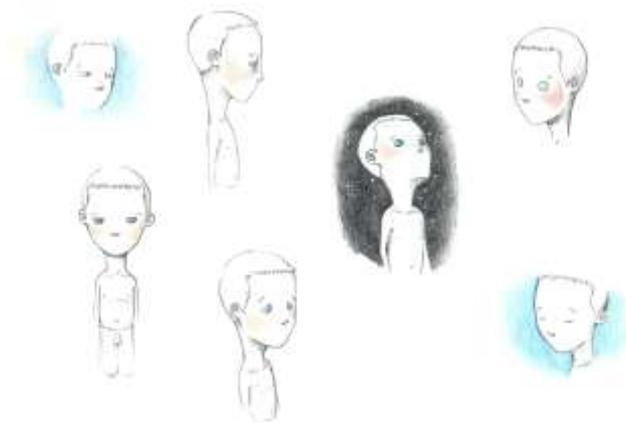
Cada personaje requiere del diseño de sus respectivas vistas: frente, tres cuartos, espalda, perfil, y es necesario un estudio de sus movimientos, por ejemplo, la forma en la que mueven los brazos en una determinada acción, del mismo modo, se han de hacer estudios de la indumentaria, y por supuesto una profunda investigación sobre sus múltiples expresiones faciales.



Estudio del movimiento.



Expresiones faciales en NIÑAS y NIÑOS.



Expresiones de EL SOLITARIO.

Modelado de personaje:

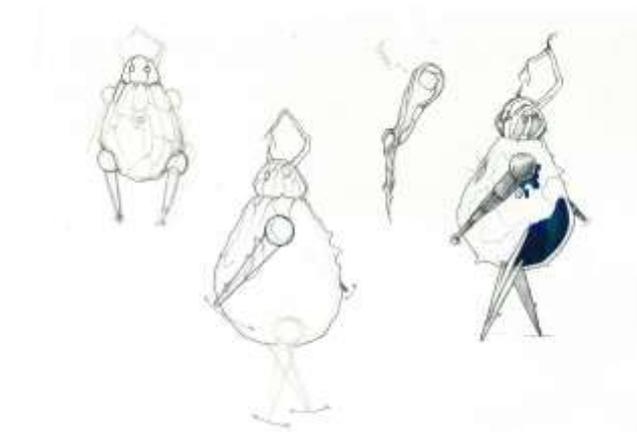


Modelado de GAROÉ en pasta de modelar.

Proceso del diseño de un personaje:



Primeros bocetos de GAROÉ.



Primeros estudios de GAROÉ.



Últimos bocetos de GAROÉ.

2.4.1. GAROÉ

El diseño debe de reunir ciertas características: un aspecto arbóreo, tanto en su estado de decrepitud como en el de mayor frondosidad, una constitución oronda para otorgarle una mayor apariencia de mundo y aire bonachón.



GAROÉ: lápiz grafito y edición digital.

2.4.2. ZARMINA

Desempeñar el papel de la memoria de GAROÉ, una existencia tan remota como la del propio árbol, para así poder realizar la función de narradora omnisciente, y un aire de sabiduría.

Inspirado en los personajes como la ABUELA SAUCE de Pocahontas⁹⁰ y en la descripción de la mitología griega de APOLO y DAFNE en el relato perteneciente a las *Metamorfosis* de OVIDIO⁹¹.

⁹⁰ Sauce parlante con rostro de anciana en su tronco al que la protagonista va a ver en busca de consejo. Véase *Pocahontas* (1995), Disney Pictures. [Consultada: 16/01/2016]
<https://www.youtube.com/watch?v=9q1QF8G47oU>

⁹¹ Véase: OVIDIO NASÓN, Publio. (s.f.) *Metamorfosis, Libro primero*. [Consultada: 16/01/2016]
http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/o/Ovidio%20-%20Metamorfosis.pdf

ZARMINA termina convirtiéndose en un ser mimetizado con las ramas de GAROÉ, siendo en su parte superior una niña, para mantener la unidad con la historia y el resto de personajes.

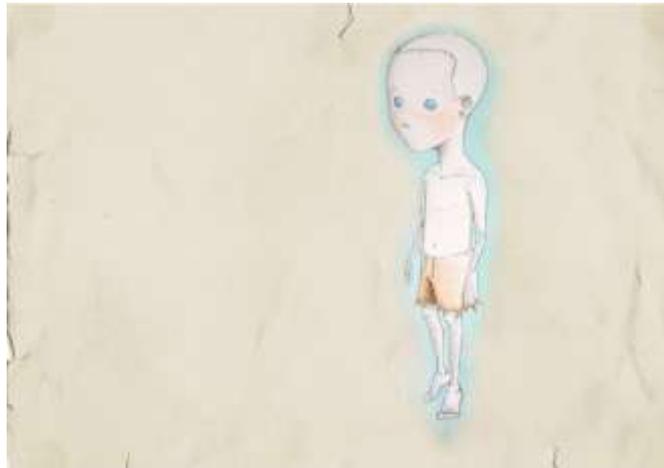


ZARMINA: lápiz grafito y lápices de colores.

2.4.3. EL SOLITARIO

Dada su naturaleza de espíritu de gran pureza, personifica la inocencia, el equilibrio y la esperanza, se busca una estética sencilla, humilde, carente de elementos llamativos y complementos.

El diseño del personaje con cabello corto, casi llega al rapado, una notable palidez, y como indicación de su estatus etéreo, unos ojos de un intenso azul.⁹² La sensación de levedad en su cuerpo con un halo espiritual, es fundamental para concederle la misma movilidad y sutileza que se contempla en la simbología del alma.



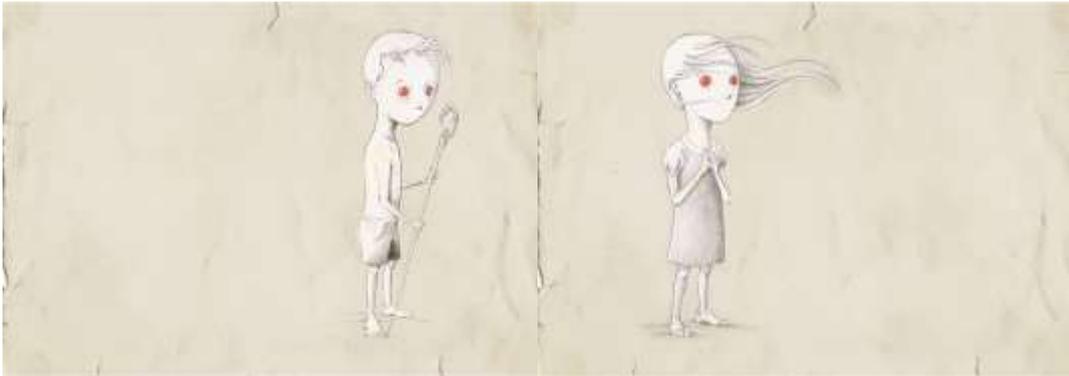
EL SOLITARIO: lápiz grafito y lápices de colores.

2.4.4. NIÑAS y NIÑOS

⁹² Nos dice CHEVALIER: el azul es el más inmaterial de los colores: la naturaleza generalmente nos lo presenta sólo hecho de transparencia, es decir, de vacío acumulado, vacío del aire, vacío del agua, vacío del cristal o del diamante. Es el más frío de los colores, y en su valor absoluto el más puro (además del blanco neutro). El azul aligera las formas, las abre, las deshace, el azul desmaterializa todo cuanto toma su color. El azul no es de este mundo; sugiere una idea de eternidad tranquila y altiva, que es sobrehumana, o inhumana. Véase: CHEVALIER, Jean. (1986) p. 163-164.

La inspiración conceptual se basa en los niños de la película de *El pueblo de los malditos* (1960 y 1995), se acentúan las cabezas de gran tamaño, casi desproporcionadas por asumir en ellos la apariencia infantil, cuerpos delgados y ojos grandes, y rojos.⁹³

El diseño de los atuendos debe ser de lo más corriente, prendas sin distintivos, una especie de pijamas, que los diferencie entre ellos pero los haga iguales al resto. En un momento determinado se les añade una tez plomiza.



NIÑO 1: lápiz grafito y lápices de colores.

NIÑA 1: lápiz grafito y lápices de colores.



NIÑA 2: lápiz grafito y lápices de colores.

NIÑO 2: lápiz grafito y lápices de colores.



BASTÓN del NIÑO 1: lápiz grafito y lápices de colores.

2.4.5. ESPECTROS

⁹³ El rojo es para muchos pueblos un color ligado a la vida, y al conocimiento esotérico, representa la ciencia secreta. Por estar unido a la vida, también lo está a la muerte, el rojo rememora la sangre derramada. Simbólicamente unido a: la valentía, el furor, los vicios, la crueldad, el homicidio, la matanza, la cólera, así como al fuego, la dificultad, lo inaccesible, lo intenso... Véase: *Ibidem*. p. 888-890.

Dada su naturaleza malvada y corrupta, el diseño debe manifestar desequilibrio, deformidad, maleabilidad. Todo acompañado con un aura oscura. Al partir de esta base, se busca jerarquizar a los ESPECTROS por medio de su aspecto, y se diseñan con ciertas características comunes dentro de la misma especie. Hablamos en este caso de:

a) LOS ESPECTROS NEGROS, VOLADORES 1 y EL ESPECTRO SEDIMENTO



ESPECTROS NEGROS (izquierda), ESPECTROS VOLADORES 1 (centro) y ESPECTRO SEDIMENTO (derecha): lápiz grafito, lápices de colores y edición digital.

Los ESPECTROS NEGROS de apariencia menos significativa y de inspiración antropomorfa.

Los ESPECTROS VOLADORES 1 basados en una mantarraya.

El ESPECTRO SEDIMENTO como un cúmulo ameboide.

A partir de aquí se dibujan otros ESPECTROS con características específicas:

b) ESPECTRO ALADO

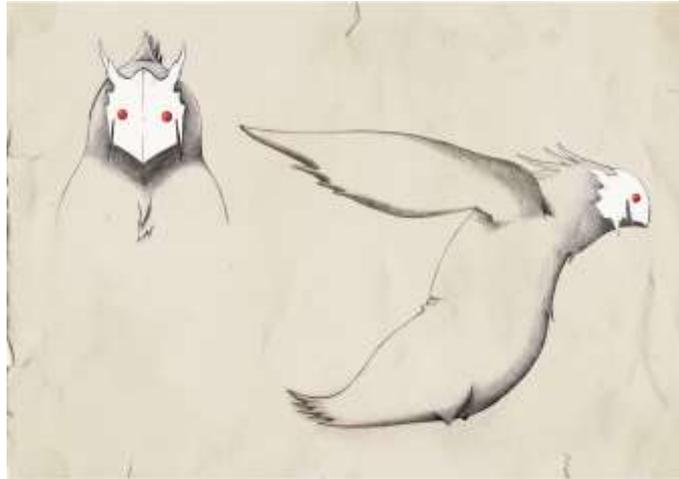
ESPECTRO que tiene que recordar a la muerte, de ahí su delgadez, sus alas, y la forma en la que aparece en la historia. Son numerosas las ocasiones en las que la muerte se presenta de forma alada, no sólo en imágenes alegóricas, sino también en el propio campo de la animación.



ESPECTRO ALADO: lápiz grafito y lápices de colores.

c) ESPECTRO VOLADOR 2

Su diseño se basa en un ave y un complemento para personalizarlo, de ahí la máscara que lleva a modo de pico.



ESPECTRO VOLADOR 2: lápiz grafito y lápices de colores.

d) ESPECTRO BOLA

Supone otra alternativa en la representación de LOS ESPECTROS que caracterizan los defectos propios del comportamiento humano. Diseño de una criatura grotesca, agresiva, dos brazos como únicas extremidades y una gran boca en la barriga.

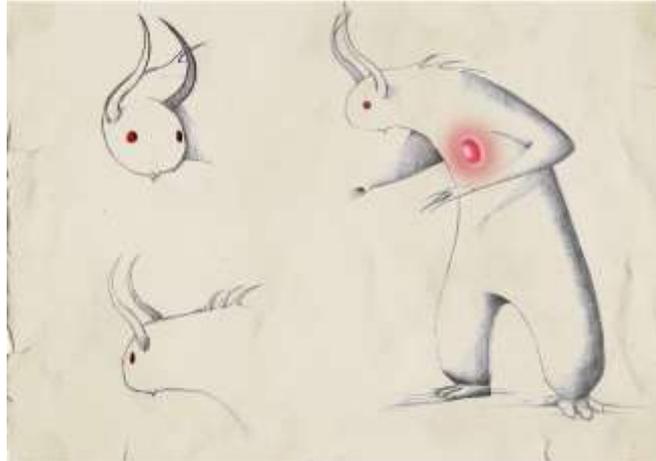


ESPECTRO BOLA: lápiz grafito y lápices de colores.

e) ESPECTRO TRIDENTE

Nos limitamos a dibujarlo con proporciones colosales y cuernos en la testuz.⁹⁴ En su pecho se añade una forma ovalada, y roja, que simula un corazón, un resquicio de su naturaleza original.

⁹⁴ Según REVILLA, la simbología del cuerno atiende fundamentalmente a un carácter sacro, alude entre otros al toro, y al vigor y potencia genética del animal. Véase: Op. cit. REVILLA, Federico (2007). p. 168.



ESPECTRO TRIDENTE: lápiz grafito, lápices de colores y edición digital.



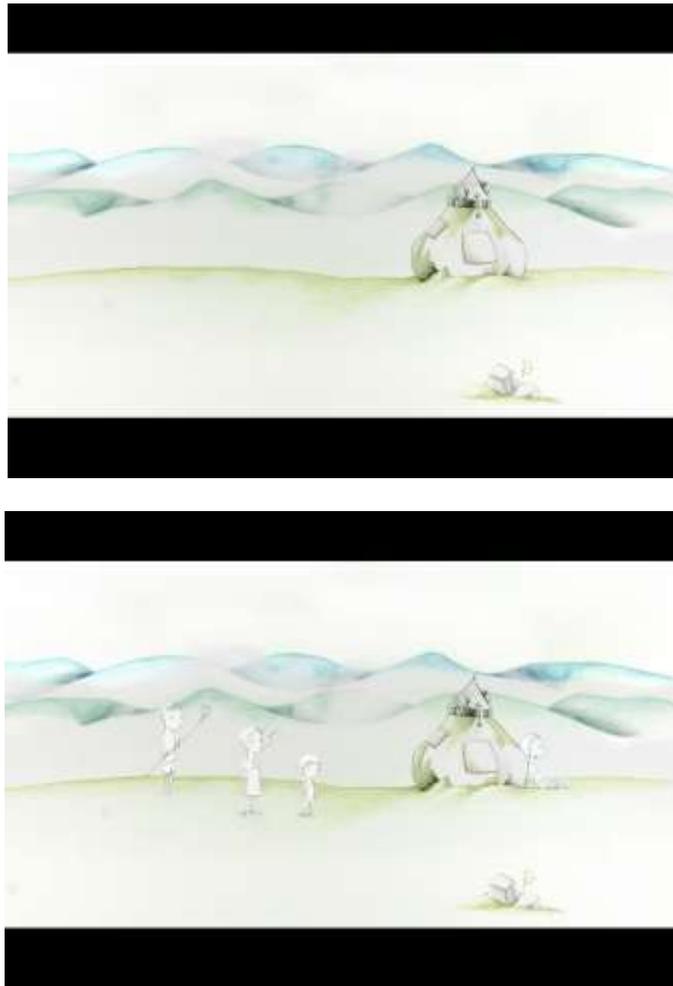
Escala de tamaños 1 (NIÑA2, NIÑA1, NIÑO2, SOLITARIO, NIÑO1, ZARMINA).



Escala de tamaños 2 (Garoé, Luna, Tierra, Gliese 581c).

2.5. Escenografía

En los fondos se compone el espacio y la ambientación en la que van a desarrollarse las acciones de los personajes, sirve de guía para los encuadres, para establecer las correspondientes proporciones y deben crearse con un criterio estético general, para que exista una relación coherente sin que compitan entre ellos.



Comparación: sólo fondo (arriba) / y fondo con personajes (abajo).

Los fondos que conforman *La regeneración de Garoé* han conllevado un proceso minucioso de análisis: en cuanto a la estética, a los niveles de profundidad y de detalle.

a) Props



Props pertenecientes al BOSQUE.



Props (Overlay).

b) Estudio del espacio

Primeros bocetos de aproximación.



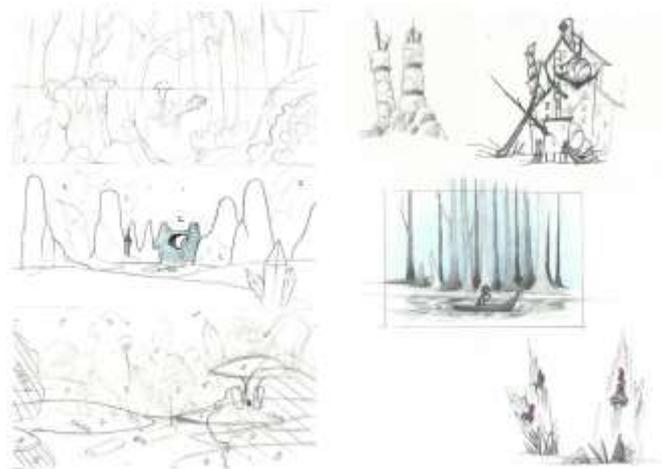
Primeras aproximaciones al espacio.



Arquitectura orgánica 1.



Arquitectura orgánica 2.



Acercamiento a la estética final. A la izquierda los más cercanos a los fondos finales.

c) Elección del diseño.

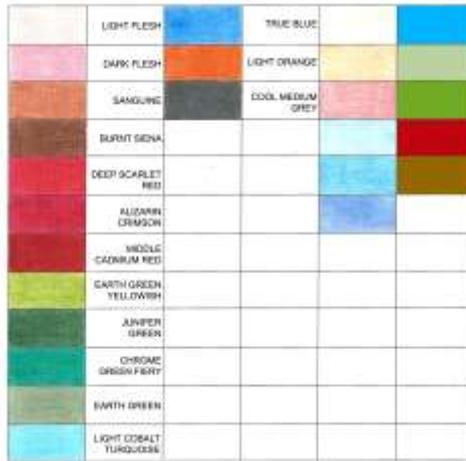
Dada la diversidad de los escenarios: UCANCA, BOSQUE, ABADES, VILAFLO, etc., se escoge una estética común, y se seleccionan aquellos diseños más ricos y viables.



Pinos renegridos (arriba), Abades tras la regeneración (centro izquierda), casas de Vilaflor (centro derecha y abajo derecha), amanitas muscarias (abajo izquierda).

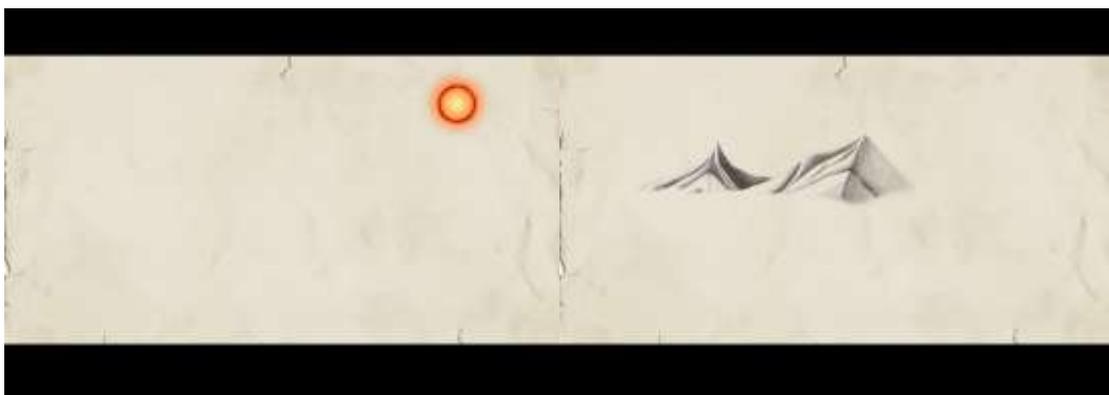
d) Proceso de elaboración final.

El formato varía según las necesidades de cada plano, no obstante, podemos establecer como valor estándar aproximado 42 x 29,7 cm (Din-A3). Es importante que el soporte responda adecuadamente a las técnicas que se van a aplicar. En este caso una técnica seca: lápices grafito de LYRA Art Design.

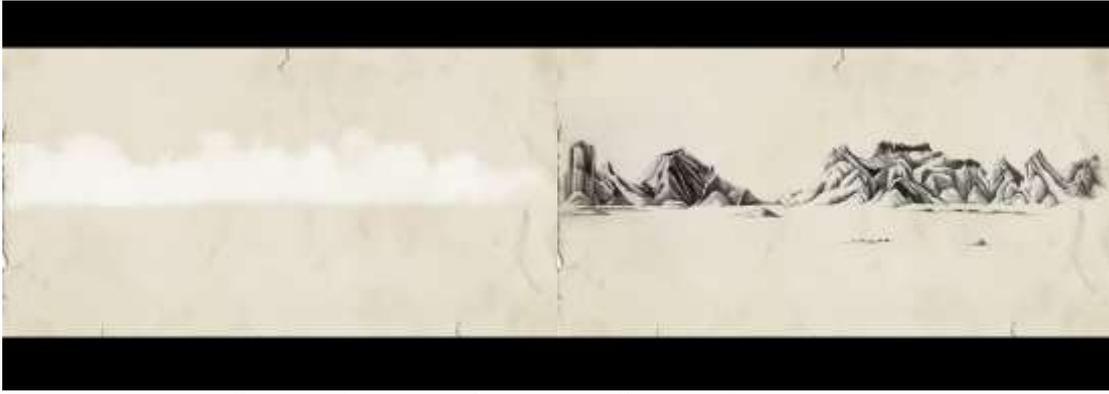


Carta de colores: Faber-Castell (izquierda), Lyra REMBRANDT (centro), STAEDTLER (derecha, sin nombres ni códigos de color), color digital (derecha 2).

Los fondos deben responder al movimiento de la cámara en panorámicas o traveling, entre otras, para ello se crean largas tiras de fondos o por el contrario son planos fijos a una escala determinada. Cada fondo precisa de sus respectivas capas, con el objetivo de conseguir profundidad y lograr un entorno más vivo, siempre en relación con las acciones planificadas en el storyboard. Por ejemplo, la secuencia del caminar de GAROÉ en Ucanca se compone de 6 capas: una anterior–overlay, con elementos asociados a las estructuras del terreno, que por estar en primer término han de desplazarse más rápido; una segunda, la superficie sobre la que camina GAROÉ y se mueve al ritmo de su andar; una tercera, que genera mayor profundidad, y una posterior, que representa el Cosmos, el espacio exterior, y, en nuestro caso, corresponde a una imagen estática. Además de 2 capas que simulan el efecto del vapor y los gases del terreno volcánico.



Último término, Cosmos (izquierda), tercer término (derecha).



Capa de efecto vapor 2 (izquierda), Segundo término (derecha).



Capa de efecto vapor 1 (izquierda), Overlay (derecha).



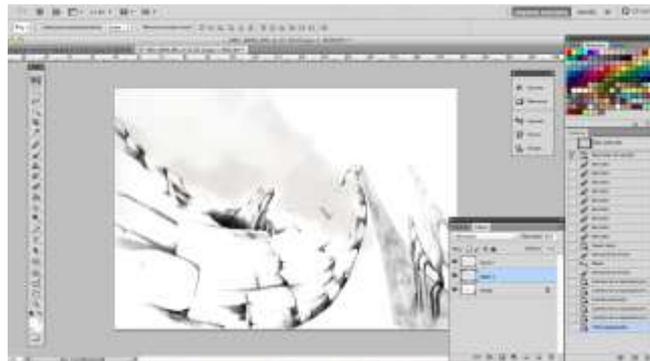
Composición del espacio UCANCA.

e) Aplicación en el cortometraje.

Los diferentes fondos pasan por un “lavado de cara”, para corregir fallos, y ajustar valores como el brillo, el contraste, la saturación, así como añadirles filtros y tonalidades que permitan evocar las sensaciones ambientales que en la historia se describen.



Dibujo original.



Edición final.

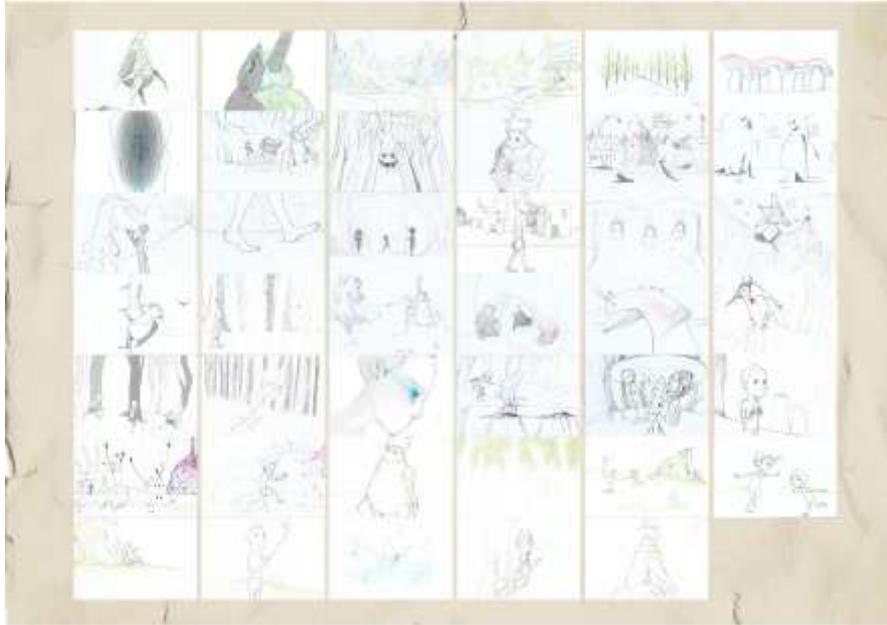
2.6. Storyboard definitivo

Se definen con precisión los escenarios, los personajes dentro del espacio, y se delimitan tanto el número de planos como la duración ajustados a la narración, al sonido ambiente, y a los sonidos puntuales.

El storyboard final se compone de 21 secuencias divididas en 41 planos, de los cuales, 6 corresponden a escenarios. Predomina el plano general como recurso de encuadre, y el travelling de acompañamiento como recurso de cámara.



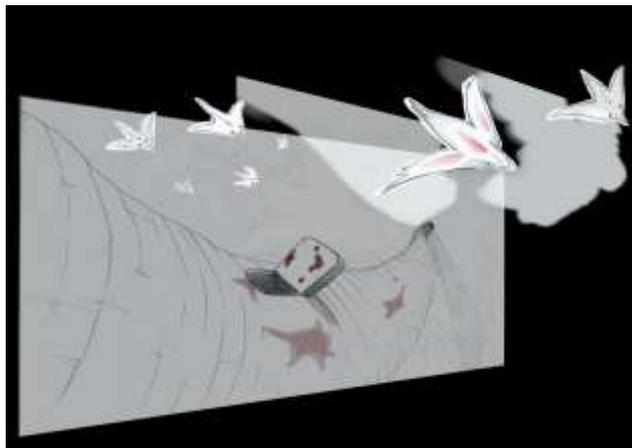
Secuencia 14 - Plano 1.



Storyboard definitivo.

2.7. Animática definitiva

La regeneración de Garoé, cuenta con 182 capas que conforman los diferentes planos descritos en el storyboard definitivo.



Descomposición en capas de Secuencia 14 – Plano 1.

2.8. Animación tradicional

Llamamos animación tradicional o animación 2D básicamente a toda animación producida en dos dimensiones mediante imágenes dibujadas, que posteriormente son fotografiadas una a una.

Antes de adentrarnos en el proceso llevado a cabo en *La regeneración de Garoé*, es necesario tener en cuenta un interesante comentario de TONY WHITE sobre la animación bidimensional, que refuerza aún más lo que planteamos en este Trabajo Fin de Grado.

[...] la animación 2D sigue siendo, en el mejor de los casos, un proceso meticuloso, hecho a mano, que requiere cierto conocimiento, habilidad para dibujar y una cantidad significativa de tiempo y dinero. Recuerde que para hacer una buena película de animación no basta con un puñado de herramientas y mucha tecnología. Todo empieza con un lápiz y con habilidad de utilizarlo.

El proceso de la animación 2D sigue siendo más lento que cualquier otro, y el trabajo sigue siendo muy intenso y poco flexible desde muchos puntos de vista comparado con la animación 3D. Pero su artesanal naturaleza inherente ofrece una calidad artística excelente, más orgánica, estéticamente única e igualable a la que los grandes artistas y pintores del Renacimiento otorgaron a sus obras.⁹⁵

a) La elaboración de la animación 2D.

Hay que entender que los proyectos de animación requieren, en las primeras etapas, de un tiempo de reflexión, cuanto más se dedique en el inicio al estudio y planificación, es posible aspirar a obtener grandes resultados.

Con toda la información disponible, el siguiente paso en la producción, es comenzar con la animación a lápiz, el momento para crear los dibujos clave⁹⁶ que comuniquen la acción que se representa en cada plano.

Se filman los dibujos claves e intermedios, a este punto se le denomina: prueba de línea. En nuestra animación, la prueba de línea es en resumidas cuentas, la estética definitiva del corto. No obstante, siempre que se hayan hecho con precisión nadie nos libra de tener que hacer correcciones tras el registro de los dibujos y su posterior análisis.

Llegan las fases, en la animación tradicional, de limpieza y ajuste de cada uno de los dibujos. Trabajo que se reduce a un mero calco, digitalización o escaneado de los dibujos que conforman la prueba de línea. En nuestro caso, no ha sido tan necesario, ya que se hubiera perdido la riqueza del trazo.

b) Materiales empleados en la Producción.

Los estrictamente relacionados:

La caja de luz: Consta de una tapa de metacrilato traslúcida de sección circular para dibujar en diferentes ángulos, a la que se adapta un registro estándar, denominado peg-bar, el sistema más conocido es el Acme, consiste en un perno redondo central colocado sobre una base plana, y 2 pernos rectangulares a cada lado, para sujetar los papeles Din-A3 y que no se muevan, debajo una potente luz lo que permite a los animadores esbozar la acción en sucesivos dibujos.

Actualmente cualquier programa de animación posee la función denominada: papel cebolla, en las tabletas digitales como las Wacom Cintiq pueden desempeñar esta y otras muchas funciones propias de la animación, lo que permite el trabajo completo sin la necesidad del uso de papel.

⁹⁵ Ibídem. p. 298.

⁹⁶ Nos referimos a las posiciones básicas para cualquier tipo de movimiento: si un personaje salta, serán clave la posición inicial en el momento antes de abandonar el suelo, le sigue la posición que corresponde al punto más alto del salto, que equivale al cambio de dirección de la trayectoria y el final, el momento de llegada al suelo.

Guía de campo: Hoja impresa que indica las áreas estándares donde se desarrolla la acción. Con ellos se puede delimitar lo que queda dentro del encuadre de la cámara y lo que fuera.

Capítulo 3: POSPRODUCCIÓN *Föllum*

3.1. Sonido

3.1.1. Narrador en off

La única voz presente en *La regeneración de Garoé* es la de una narradora en off: ZARMINA su importancia es enorme y tras barajar la posibilidad de que fuese una niña, nos decidimos por crear una paradoja en introducir la voz de una mujer, frente a la apariencia infantil del personaje. Lo que se conseguiría transmitir es la sensación de ente superior, omnisciente y atemporal.

La dificultad principal radica en la elección de una voz con los suficientes matices y registros para que la narración transmita credibilidad. Es una parte de la animación que requiere en la medida de lo posible una búsqueda, un casting, para encontrar la voz que mejor interprete el papel de ZARMINA. En nuestro caso, y por ahora, el narrador en off se mantiene como borrador, dado los problemas para hallar una voz que juegue con los matices y para hacer una adecuada interpretación. Realizamos una primera prueba con una mujer joven, cuya voz se adecuaba muy bien a la narración, sin embargo, es más acertado, encontrar una voz con un leve acento canario o en su caso neutro.

3.1.2. La música

Desde la etapa de producción, se crearon pistas de audio a modo de pruebas, se emplearon software de sonido para generar melodías y sonoridades básicas.

Finalmente, todo debe traducirse en una música que acompañe a la imagen y a la narración, y que acentúe de forma sutil los sentimientos que en la historia se describen.

El compositor MANUEL GOLOBART GÓMEZ, realiza 2 pistas de audio completas además de las pruebas iniciales; curiosamente, una de ellas surge antes, incluso, que los primeros diseños, en una madrugada que considera “de inspiración”, sin embargo la música, aunque completa, no llega a satisfacer las necesidades del corto al cien por cien, y realiza una segunda aproximación con el storyboard definitivo en busca del tono adecuado. GOLOBART es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, especialista en Dibujo y Restauración, su relación con la música es amateur aunque desde hace muchos años se dedica a perfeccionarse.

3.1.3. Sonido ambiente y sonidos puntuales

Los efectos de sonido (F/X)⁹⁷ se añaden por separado en pistas de audio para que la secuencia goce de profundidad sonora, por ejemplo, el crujir de unas ramas, la suave brisa sobre la copa de los árboles o el canto del pinzón azul, etc.⁹⁸ y otorgan a la animación un realismo sensitivo para que el espectador se integre dentro de los escenarios.

Los bancos de sonidos son un recurso, por lo general resultan forzados, incoherentes y poco creíbles si no se tratan previamente o se abusan de ellos. Un ejemplo importante en *La regeneración de Garoé*, es el uso de las transcripciones sonoras de las ondas electromagnéticas realizadas por la NASA desde las sondas Voyager.

3.2. Montaje

3.2.1. Edición

Tras finalizar el proceso de producción distinguimos dos partes en la edición atendiendo a los softwares empleados:

a) Adobe Photoshop

Algunos animadores manifiestan que la técnica clásica de animación sobre acetatos les permite innumerables posibilidades de experimentación, otros realizan verdaderas lecciones sobre movimiento y expresividad. Tras conocer la metodología de trabajo de BERGE RING⁹⁹ podemos afirmar que, actualmente, con el desarrollo de los recursos digitales, no es necesario el uso de acetato, ya que determinados software de edición de gráficos permiten simular el trabajo sobre este material a través de transparencias o capas. No obstante, al contrario que con el acetato que sólo permite un número de capas determinadas, las nuevas tecnologías nos permiten intercalar muchas más capas, una mayor versatilidad en cuestiones estéticas y complejidad de color.

El método aplicado al realizar *La regeneración de Garoé*:

Los dibujos se realizan directamente a lápiz sobre papel.

Los dibujos se convierten en transparencias a través de Adobe Photoshop.

Las transparencias se desglosan en capas a modo de cámara multiplano.

b) Adobe Premiere Pro

Se utiliza como unificación de todos los elementos que conforman una secuencia de animación: los planos y las acciones animadas, los fondos, los movimientos de cámara, las transiciones entre los planos o las secuencias, los sonido ambiente y puntuales, la voz y la música en busca del ritmo visual y sonoro más adecuado a la estética propuesta.

⁹⁷ F/X: abreviación para efectos (visuales o de sonido).

⁹⁸ Véase: Op. cit. WHITE, Tony. (2010) p. 485.

⁹⁹ COTTE, O. (2009): *Los Oscars de la animación*. Ediciones Omega. Barcelona, p. 86. [Consultada: 28/07/2015]

3.2.2. Acabado final

Se añaden los títulos de crédito, iniciales y finales, se ajustan y depuran los niveles sonoros y visuales.

<https://vimeo.com/174588924>

CONCLUSIONES

Al igual que sucede en *La regeneración de Garoé*, este proyecto ha sido el inicio de un viaje. Un viaje que nos ha permitido recorrer mundos insospechados. Un viaje que nos ha trasladado a los orígenes del Cosmos, y a los confines de un Universo personal. Un recorrido lleno de dudas y de indagaciones, de aprendizaje y progresos mucho más amplio y profundo de lo que habríamos imaginado en sus inicios.

Llegado a este punto es inevitable echar la vista atrás y rememorar en mi mente todo el camino recorrido, hasta llegar aquí, que no es más que otro paso hacia adelante en mi viaje, otro objetivo alcanzado. Y recuerdo la minuciosa investigación llevada a cabo; cómo, guiado por mi tutora REYES DUQUE, me adentré en un inmenso mundo de mundos, de pensamientos, teorías, supuestos... de la ciencia en el arte... o del arte en la ciencia... o el arte de la ciencia, todos han viajado conmigo, permitiéndome crecer por cada página leída, redactada, corregida. Y se suman más ámbitos de estudio: los conceptos antropológicos y la visión literaria, y yo no hacía más que enriquecerme, ya que las materias se condensan y se personifican en HUMBOLDT, POE, CAMPBELL, LAPLACE...

Medito sobre mis propias "fantasías", esas que me han acompañado desde niño, y encuentro que *La regeneración de Garoé* no es un mundo cualquiera, es mi mundo, y he conseguido mantenerlo vivo, ese es sin duda alguna, un objetivo cumplido. Recuerdo entonces el pensamiento de SCHOPENHAUER sobre como las personas influyen unas en la vida de otras ayudándoles consciente o inconscientemente en la construcción de sus caminos, y reflexiono en este mismo momento en como todos estos autores mencionados a lo largo del proyecto han contribuido en la estructuración de mi trabajo, más allá del conocimiento de las distintas materias, y de la paradoja que supone entablar un diálogo entre ellos a través de sus obras a pesar del conflicto temporal que nos separa. Compañeros de viaje que me han ido enseñando como modelar el mundo de Gliese 581c y GAROÉ, un mundo al que puedes entrar, conocerlo e incluso sentirte parte de él porque a través de la animación puedo hacerlo, puedo abrirte las puertas para que te nutras de lo que en él hay, quizás en el futuro mi mundo ayude en la construcción del tuyo. Quizás. Y esto, a largo plazo, también sería un objetivo cumplido.

Pienso también en las numerosas reflexiones que han surgido y hacia donde se han trasladado nuestras mentes, y recupero un pensamiento de mi tutora REYES DUQUE en los comienzos de la investigación: si una roca o un árbol, si un océano o un volcán, a su manera tienen memoria. Del mismo modo, las estrellas a miles de millones de

años luz nos cuentan historias fantásticas. Y nosotros, los soñadores, lo reflejamos, en frases o con trazos, todo aquello que el Universo nos dice. La animación nos permite reflejar frases, trazos, pero también sonidos, y mezclarlos, combinarlos y otorgarles un orden más o menos lógico.

Generar un mundo como el de *La regeneración de Garoé*, con los estratos científico-culturales y plásticos que lo respaldan, es abrir las puertas a proyectos profesionales futuros de diversa índole, asentados en una historia que sirve como prólogo para otras. Incluso antes de dar por finalizado el proyecto, me di cuenta de que me resultaba imposible, a día de hoy, dar por concluida la historia, no puedo desligarme aún por completo del mundo que he creado, porque es mi propio mundo, con la diferencia de que a partir de ahora ya no me sentiré como el narrador omnisciente, sino como uno de esos NIÑOS de GAROÉ que ahora deben avanzar, con lo vivido a sus espaldas y el futuro por delante.

Toca ahora pensar en los resultados obtenidos a través de una producción de animación satisfactoria: con un guión fílmico elaborado a conciencia, un guión técnico perfectamente estructurado, un storyboard con capacidad para compendiar la complejidad de la historia, una animática muy elaborada que permite tener un acercamiento al resultado final, y una animación a lápiz que no abandona, en ningún momento, una estética personal y con el regocijo de realizar un trabajo de estas características, donde cada imagen debe ser dibujada.

El ser director, animador, realizador... me permiten desarrollar mis capacidades a un nivel mayor, subir un peldaño más en mis habilidades artísticas, y generar de forma ingeniosa soluciones que faciliten, en la medida de lo posible, el proceso de la animación, al tiempo que adquiero conocimientos y experiencias que sustenten proyectos futuros. Desempeñar todos estos roles, requiere de una dedicación y una entrega importantes, por lo que se asume que es una labor ardua, porque cualquier desviación en la rutina de trabajo puede conllevar la pérdida de la idea, dificultar las etapas de producción, y lo peor de todo, la el abandono de algo que no es un trabajo, sino una pasión, un estilo de vida y una forma de interpretar y traducir el mundo tanto interno como externo. Del mismo modo ha sido importante para mí darme cuenta de la madurez profesional que se requiere para construir algo tan maravilloso como es dar vida, otorgar alma –ánima– a mis trazos. Descubro en el momento de reproducir la animación a lápiz otro objetivo alcanzado, que se manifiesta en la emoción para con el proyecto y para con uno mismo, que contrarresta cualquier sentimiento negativo derivado de las numerosas correcciones y modificaciones en la realización de la animación.

La madurez profesional se logra al conocer nuestros propios límites, a veces es algo que sólo se consigue cuando nos damos de bruces con la realidad. Del mismo modo, debemos considerar los recursos de los que disponemos, y evaluar nuestras propias limitaciones a la hora de realizar la animación, y demostrar la capacidad de solventar los problemas a pesar de los escasos recursos, ya que en los comienzos nuestra mente era un cúmulo de ideas, una amalgama de imágenes que se proyectaban en nuestro cerebro y que nos hacían elevar las expectativas a niveles propios de las grandes superproducciones. La realidad nos enseña a acotar y delimitar con precisión, a concretar la elección de medios, el cuidado en la elaboración sin pérdida de calidad, a ceñirnos a una historia, a desarrollar una meticulosa planificación al crear una base sólida para la producción...

La realidad, un concepto que abarca muchas formas y situaciones, pero que se hace omnipresente para todos. Una realidad sobre la que meditar, es la que me encontré al visualizar tantos, y tantos, y tantos cortometrajes de animación, y es a la que se tienen

que enfrentar las personas sordas ante la triste circunstancia de que tantos, y tantos, y tantos cortometrajes no estén adaptados a la Lengua de Signos, que a fin de cuentas es su medio de comunicación. Además, la Lengua de Signos no es universal, en España por ejemplo, tenemos la LSE (Lengua de Signos española) y la LSC (Lengua de Signos catalana), a esto hay que añadirle que existe un número considerable de personas sordas que no saben leer y escribir bien, por lo que los subtítulos no siempre es una alternativa. Es una realidad complicada, que deja a un colectivo de personas en una situación desfavorable, y es por ello que he procurado con este proyecto abrir una ventana más hacia la igualdad de posibilidades.

A pesar de que *La regeneración de Garoé* es un corto de animación de bajo presupuesto, producido y financiado por un estudiante universitario, no deja de suponer un coste económico importante y esto también se puede traducir en inconvenientes. Inconvenientes que no han impedido que se realice un trabajo profesional en todos sus apartados.

Sigo aquí, en el camino, continuo y continuaré trazando líneas de dibujo, seguiré otorgándoles alma, y viviré con la emoción de dedicarme al maravilloso mundo que es la animación.

Animación est animâtum... y da vida. Y es vida.

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (2007) *Animation Now*. TASCHEN, Colonia.

AA.VV. (2010) *Estéticas de la animación*. MAIA ediciones, Madrid.

AA.VV. (2010) *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*. Universidad Intercontinental, México. [Consultada: 12/11/2015]

<http://es.scribd.com/doc/33523493/Revista-Intercontinental-de-Psicologia-y-Educacion-Vol-12-num-1>

ÁLAMO, Francisco. (2009) *El microrrelato. Análisis, conformación y función de sus categorías narrativas. Espéculo*. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid. p. 4. [Consultada: 12/11/2015]

<http://www.biblioteca.org.ar/libros/151074.pdf>

ALEMANY ROMERO, Inés. (2013) *Pintar en prosa. Valerio Adami a través de sus referentes literarios, musicales y artísticos*. (Tesis Doctoral) [Consultada: 08/08/2015]

<http://int.search.tb.ask.com/search/GGmain.ihtml?searchfor=ALEMANY+ROMERO%2C+In%C3%A9s.+%282013%29+Pintar+en+prosa.+&tpr=hpsb&p2=%5EAYY%5Exdm079%5ELAESLA%5Ees&n=781AC70A&st=hp&ptb=E0E6F412-E33B-4D68-9660-017237FA729F&q&s=&ts=1440089617078>

ASIMOV, Isaac. (1973) *Cien preguntas básicas sobre ciencia*. Ediciones Tiempo, Madrid. [Consultada: 08/08/2015]

<http://jcbenavente.blog.unq.edu>.

ATKINS, Peter W. (1989) *La creación*. Salvat, Barcelona.

BAÑALES, Goio. (2008) *El capitán José del Cotarro, corsario insurgente*. [Consultada: 09/08/2015]

<http://somo.blogcindario.com/2008/08/00192-el-capitan-jose-del-cotarro-corsario-insurgente.html>

BARRIOS GARCÍA, José. (2008). *La imagen del garoé en la literatura y la cartografía. Apuntes para un catálogo cronológico (1572-1924)*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://coloquioscanariasamerica.casadecolon.com/index.php/CHCA/article/download/9020/8460>

- BARTHES, Roland. (2007) *El placer del texto*. [Consultada: 09/08/2015]
<http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.com.es/2009/10/roland-barthes-el-placer-del-texto.html>
- BOURGUET, Marie-Noëlle. (sf.) *El mundo desde lo alto del Teide: Alexander von Humboldt en Tenerife*. [Consultada: 09/08/2015]
http://humboldt.mpiwg-berlin.mpg.de/10.bourquet_es.pdf
- CAMPBELL, Joseph. (1941) *El héroe de las mil caras*. Fondos de Cultura Económica, México. [Consultada: 09/08/2015]
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf
- CAMPBELL, Joseph. (1991) *El poder del mito. En diálogo con Bill Moyers*. Emecé Editores, Barcelona. [Consultada: 09/08/2015]
<http://colegiodesociologosperu.org/nw/biblioteca/El%20poder%20del%20mito.pdf>
- CASTILLO, Francisco Javier. (2004) *Humboldt en las Misceláneas de Sabin Berthelot*. Revista de Filología. [Consultada: 09/08/2015]
<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1056836.pdf>
- CHAVES, Carlos. (2012) *Los géneros cinematográficos*. [Consultada: 14/10/2015]
http://labutacadecine.blogspot.com.es/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html
- CHEVALIER, Jean. (1986) *Diccionario de los símbolos*. Editorial Herder, Barcelona. [Consultada: 12/11/2015]
<http://es.slideshare.net/katecon2006/diccionario-de-los-simbolos-jean-chevalier>
- CHINCHILLA SÁNCHEZ, Kattia. (2004) *El impulso vital de la regeneración cósmica: Las hierofanías vegetales*. Filosofía y Lingüística XXX. [Consultada: 08/08/2015]
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/viewFile/4468/4285>
- CLIMENT, J., PÉREZ, E., GIL, L. y PARDOS, J.A. (sf.) *Ensayo de procedencias de Pinus canariensis Sm.: Diseño, instalación y primeros resultados*. [Consultada: 09/08/2015]
http://secforestales.org/publicaciones/index.php/congresos_forestales/article/download/15645/15488
- CLIMENT, J., GIL, L. y DE TUERO, M. (1996) *Las regiones de procedencia de Pinus canariensis Chr. Sm. Ex DC*. [Consultada: 09/08/2015]
http://www.magrama.gob.es/es/biodiversidad/publicaciones/abies_fagus_pinus_quercus_tcm7-22940.pdf
- CLIMENT, J., LÓPEZ, R., GONZÁLEZ, S. y GIL, L. (2007) *El pino canario (Pinus canariensis), una especie singular*. [Consultada: 09/08/2015]
<http://www.revistaecosistemas.net/index.php/ecosistemas/article/viewFile/447/430>
- COTTE, Olivier. (2009) *Los Óscars de la animación*. Ediciones Omega, Barcelona.
- CUESTA DOMINGO, Mariano y REBOK, Sandra (Coord.) (2008) *Alexander von Humboldt. Estancia en España y viaje americano*. Real Sociedad Geográfica. CSIC. Madrid. [Consultada: 09/08/2015]
<http://digital.csic.es/handle/10261/44122>

DURBAN y de la ROSA (Coord.) (2005) *Guía de visita Parque Nacional del Teide*. [Consultada: 17/08/2015]

http://www.magrama.gob.es/imagenes/es/guia-teide_tcm7-288846.pdf

ELIADE, Mircea. (2001) *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Emecé Editores, Argentina. [Consultada: 08/08/2015]

PDF Ver: [El mito del eterno retorno - Uruguay de las Ideas](#)

<http://int.search.tb.ask.com/search/GGmain.jhtml?searchfor=mircea+eliade+el+mito+d+el+eterno+retorno&ts=1440177443249&p2=%5EAYY%5Exdm079%5ELAESLA%5Ees&n=781AC70A&ss=sub&st=hp&ptb=E0E6F412-E33B-4D68-9660-017237FA729F&tpr=sbt>

EROWIN (sf.) *Efectos de los hongos de psilocibina*. [Consultada: 09/08/2015]

<https://setasalucinogenas.com/efectos/efectos-de-los-hongos-de-psilocibina/>

FERNÁNDEZ PALACIOS, José María (Ed.) y otros. (2008) *Los Bosques Termófilos de Canarias*. Proyecto LIFE04/NAT/ES/000064. Cabildo Insular de Tenerife. [Consultada: 10/08/2015]

http://jmfepal.webs.ull.es/Books_authored_files/%20Losbosquestermofilos2008.pdf

GARCÍA TOJAR, Luis. (2007) *La ideología de Star Wars* IX Congreso de la Federación Española de Sociología Mesa 18. Sociología de la Cultura y de las Artes. [Consultada: 07/02/2016]

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/471-2013-10-29-IdeologiaSW.pdf>

GARTZ, Jochen. (1997) *Magic Mushrooms Around the World*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://cdn.preterhuman.net/texts/drugs/Magic.Mushrooms.Around.The.World.By.Jochen.Gartz.pdf>

GÉNOVA, M. y SANTANA, C. (2006) *Crecimiento y longevidad en el pino canario (Pinus canariensis Smith)* [Consultada: 10/08/2015]

[http://www.inia.es/qcontrec/pub/296-307-\(05\)-Crecimiento_1166008019890.pdf](http://www.inia.es/qcontrec/pub/296-307-(05)-Crecimiento_1166008019890.pdf)

GONZÁLEZ LEMUS, Nicolás. (2009) *Cultura y sociedad canaria en la obra de Alexander von Humboldt*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.nicolasglemus.com/wp-content/uploads/2011/02/Fifth-International.Berlin.2009.Antonio-Perez.pdf>

GONZÁLEZ LEMUS, Nicolás. (2011) *Sociedad canaria y esclavitud americana en la obra de Alexander von Humboldt*. Anuario de Estudios Atlánticos. [Consultada: 08/08/2015]

<http://mdc.ulpgc.es/cdm/ref/collection/aea/id/2225>

HUMBOLDT, Alejandro de (1874) *Cosmos. Ensayo de una descripción física del mundo*. Imprenta de Gaspay y Roig, Madrid. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.biodiversitylibrary.org/item/71806#page/11/mode/1up>

LÓPEZ RODRÍGUEZ, Rosa Ana. (2009) *Diferencias adaptativas entre poblaciones de Pinus canariensis Chr. Sm. Ex DC*. [Consultada: 08/08/2015]

http://oa.upm.es/3305/1/ROSA_ANA_LOPEZ_RODRIGUEZ.pdf

MANDEVILLE, Juan de. (1524) *Libro de las maravillas del mundo* Tomo I y II., Valencia. Facsímil, Colección Joyas Bibliográficas, tirada de 250 ejemplares sellada ante notario, 1958, Madrid. Biblioteca Reyes Duque.

[Consultada: 08/02/2016]

<http://www.bne.es/es/Micrositios/Exposiciones/BNE300/Exposicion/Seccion1/sub2/Obr a12.html?origen=galeria>

MARTÍNEZ, Marcos. (2005) *La isla inaccesible en el Polesandre de Gomberville*.

[Consultada: 08/08/2015]

<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2234240.pdf>

MARTÍNEZ TÉLLEZ, Armando. (2009) *La ruta geodésica*. [Consultada: 12/11/2015]

<http://teoria-de-la-relatividad.blogspot.com.es/2009/04/24-la-ruta-geodesica.html>

McKENNA, Terence. (2010) *¿Jugaron los alucinógenos un papel crucial en la evolución humana?* Entrevista diario High Times. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.onirogenia.com/entrevistas/terence-mckenna/>

MÉNDEZ HERNÁNDEZ, Javier Raúl. (2010) *Análisis del impacto del fuego en la regeneración sexual del pino canario a lo largo de una cronosecuencia de incendios en la isla de La Palma (Canarias)*. [Consultada: 08/08/2015]

<ftp://tesis.bbt.ull.es/ccppytec/cp304.pdf>

MESA, Carlos y DELGADO, Manuel. (2009) *Se va un hombre y vuelve otro: Hacia el descubrimiento de las pinturas del Tassili*. [Consultada: 17/08/2015]

<http://www.carlosmesa.com/conclusiones-tassili-entre-los-origenes-de-egipto/>

MILLARES, Yuri. (2010) *Setas venenosas, hongos comestibles*. [Consultada: 08/08/2015]

http://sociedadmicologicadegrancanaria.blogspot.com.es/2010_10_01_archive.html

MINISTERIO DE CULTURA e INSTITUTO DE LA CINEMATOGRAFÍA Y LAS ARTES AUDIOVISUALES (s.f.) *Criterios orientativos para la calificación por grupos de edad de las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales*. [Consultada: 14/10/2015]

http://www.mcu.es/gabineteprensa/notas/19592010/criterios_de_calificacion.pdf

MIRANDA GARCÍA-ROVES, J.C., NANOS, N. y GIL SÁNCHEZ, L. (2013) *Dinámica de la recuperación de una masa de pino canario (Pinus canariensis) tras una erupción volcánica*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://seforestales.org/publicaciones/index.php/congresos/article/download/11122/11020>

MOLINA ALARCÓN, Miguel. (2007) *Sonido, espacio, reverberación, trascendencia, poder*. Texto para el catálogo "Arts al Palau '07" de la intervención sonora realizada por Conchín Darijo, Leopoldo Amigo y Miguel Molina en el antiguo aljibe del Palau Ducal dels Borja en Gandía. [Consultada: 08/08/2015]

https://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/grup_investigacio/textos/docs/miguel_molina_sonido_espacio_reverberacion.pdf

NIEVES, José Manuel. (2014) *No hay extraterrestres en Gliese 581*. ABC.es Ciencia, Madrid. [Consultada: 04/08/2015]

<http://www.abc.es/ciencia/20140703/abci-extraterrestres-gliese-201407031111.html>

NEILL, Ian. (2015) *Exoplanetas Massive Evolved en Extreme 4-Star System*. [Consultada: 04/08/2015]

<http://news.discovery.com/space/alien-life-exoplanets/massive-exoplanet-evolved-in-extreme-4-star-system-150304.htm>

NEWITZ, Annalee. (2010) *The astrophysicist who discovered Zarmina describes life on "second Earth"*. [Consultada: 04/08/2015]
<http://io9.com/5653433/the-astrophysicist-who-discovered-zarina-describes-life-on-second-earth>

OVIDIO NASÓN, Publio (s.f.) *Metamorfosis*. Libro primero. [Consultada: 16/01/2016]
http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/o/Ovidio%20-%20Metamorfosis.pdf

PICO, Berta y CORBELLÀ, Dolores. (1997) *La tradición documental sobre el garoé y los relatos de viajeros franceses*. [Consultada: 08/08/2015]
<http://revistas.ucm.es/index.php/THEL/article/download/THEL9797220201A/33855>

PIÑEIRO, José María. (sf.) *El viaje galáctico de la escritura. El Eureka de Poe*. [Consultada: 08/08/2015]
<http://adamar.org/ivepoca/node/977>

POCIÑA LÓPEZ, Andrés José. (2001) *Escatología y ciclo cósmico en la obra de Gil Vicente: Algunas aproximaciones*. Anuario de Estudios Filológicos, XXIV. [Consultada: 08/08/2015]
<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/59026.pdf>

POE, Edgar Allan. (1972) *Eureka*. Alianza Editorial, Madrid. [Consultada: 08/08/2015]
<http://www.poe-eureka.com/wp-content/uploads/2014/03/Eureka.pdf>

PRÜFER LESKE, Irene. (2013) *El viaje científico canario-americano (1799-1804) de Alexander von Humboldt. Diarios y relaciones epistolares y su recepción en la literatura en el siglo XXI*. [Consultada: 07/08/2015]
<http://coloquioscanariasamerica.casadecolon.com/index.php/CHCA/article/download/9187/8639>

PUJANTE GONZÁLEZ, Domingo. (2009) *La Planète Sauvage de René Laloux y Roland Topor o la Entente Cordiale entre poesía y ciencia ficción*. Quadernus de Filología. Estudis literaris, Vol XIV. p. 155-172. [Consultada: 07/02/2016]
<https://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/viewFile/4017/3658>

REVILLA, Federico. (2007): *Diccionario de Iconografía y Simbología*. Ediciones Cátedra, Madrid.

REYES DARIAS, Alfredo. (1969) *Las canarias occidentales. Tenerife, La Palma, La Gomera, El Hierro*. Editorial Destino, Barcelona. Biblioteca Reyes Duque.

REYES DUQUE, María del Carmen; YÁNES, Víctor; MARTÍN, Antonio y RODRÍGUEZ, Antonio. (1999) *Cómic, Animación y Metodología del sentido*. Depósito Legal: TF-2079-99, Santa Cruz de Tenerife. Biblioteca BBAA.

RODRÍGUEZ BERRIL, Andrés. (sf.) *Pequeño catálogo de setas canarias*. [Consultada: 08/08/2015]
<http://www.pellagofio.com/?q=node/515>

SALCEDO Y DÍEZ DE TEJADA, Luis. (2013) *La leyenda del Barranco del Infierno*. [Consultada: 17/08/2015]
<http://blog.octaviordelgado.es/wp-content/uploads/2013/07/Leyenda-BARRANCO-DEL-INFIERNO1.pdf>

SÁNCHEZ-PINTO, Lázaro. (sf.) *El pino canario*. [Consultada: 08/08/2015]

http://www.rinconesdelatlantico.com/num4/18_pinocanario.html

SÁNCHEZ GARCÍA, Isidoro. (2015) *Humboldt, de Europa al Cono Sur a través de Canarias*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.canariascnnews.com/index.php/item/2420-humboldt-de-europa-al-cono-sur-a-trav%C3%A9s-de-canarias>

SELBY, Andrew. (2009) *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Pad, Barcelona.

SERAFINI, Luigi. (1976) *Codex Seraphinianus*. Abbeville Press, New York. [Consultada: 08/02/2016]

<http://www.principiadiscordia.com/downloads/CodexSeraphinianus.pdf>

SIN AUTORÍA. (sf.) *Información sobre setas alucinógenas*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://www.zamnesia.es/content/34-informacion-sobre-setas-alucinogenas>

SIN AUTORÍA. (sf) *Micología. Setas del mundo*. [Consultada: 08/08/2015]

<http://micologiasetasdelmundo.blogspot.com.es/2008/11/setas-alucinogenas.html>

SIN AUTORÍA. (2014) *Científicos revelan que los famosos planetas habitables de Gliese 581 en realidad no existen*. Europa Press. [Consultada: 04/08/2015]

<http://www.20minutos.es/noticia/2185174/0/planetas-habitables/gliese-581/no-existen/>

SIN AUTORÍA (1290) *Bestiario de Westminster*. Editorial Siloé, Burgos. [Consultada: 08/02/2016]

http://www.siloe.es/es/facsimiles/bestiarios/bestiario_de_westminster/

SIN AUTORÍA. (2015) *Gliese 581*. [Consultada: 04/08/2015]

https://es.wikipedia.org/wiki/Gliese_581

SIN AUTORÍA. (2014) *Género cinematográfico*. [Consultada: 14/10/2015]

https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico#Clasificaciones

SIN AUTORÍA (2013) *Las mareas y la Luna, Curso de Iniciación a la Astronomía*. Eureka! Zientzia Museoa, San Sebastián. [Consultada: 13/11/2015]

<http://www.eurekamuseoa.es/images/stories/pdfs/LasMareas.pdf>

SMOOT, George y DAVIDSON, Key. (1994) *Arrugas en el tiempo*. Plaza & Janés Editores. Barcelona. [Consultada: 08/08/2015]

https://asgoped.files.wordpress.com/2012/07/arrugas-en-el-tiempo_pdf.pdf

STEVICK, Philip. (editor) (1967) *Theory of the Novel*: FRIEDMAN, Norman. *From of the Plot*. The Free Press, New York. [Consultada: 11/02/2016]

https://books.google.es/books?id=jpSfa6LjZ50C&pg=PA145&lpg=PA145&dq=norman+friedman+theory+of+the+novel&source=bl&ots=5rFwm_c8ru&sig=GAIC-M_Abk5iAEmlKd2vO2_vATc&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwinpOC-xfDKAhVMaRQKHVvJAIUQ6AEIHDA#v=onepage&q=norman%20friedman%20theory%20of%20the%20novel&f=false

STOTT, G.St. John. (2009) *Farsante: Edgar Allan Poe y Eureka*. [Consultada: 08/08/2015]

http://www.452f.com/pdf/numero01/01_452f-mon-stott-es.pdf

TRAPERO, Maximiano. (1995) *La isla mítica del mítico garoé*. [Consultada: 08/08/2015]
http://www.webs.ulpgc.es/canatlantico/pdf/otros/isla_garoe.pdf

TORIYAMA, Sekien. (2014) *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. Quaterni, Madrid. [Consultada: 06/01/2016]

VILLALBA MORENO, Eustaquio. (2003) *El Teide, una montaña con historia*. [Consultada: 08/08/2015]
<http://humboldt.mpiwg-berlin.mpg.de/10d.villalba.htm>
<http://teideastro.com/assets/files/Volcan/EL%20TEIDE.%20UNA%20MONTANA%20CON%20HISTORIA.pdf>

VILLAVERDE, Martín (atribuido) *Bestiario de Don Juan de Austria*. Editorial Siloé, Burgos. [Consultada: 08/02/2016]
http://www.siloe.es/es/facsimiles/bestiarios/bestiario_de_don_juan_de_austria/

WHITE, Tony. (2009) *Animación del lápiz al pixel*. Ediciones Omega, Barcelona.

WOODWARD, Ryan. (2012). *Gesture Drawing Vol 3 by Ryan Woodward*. [Consultada: 08/08/2015]
<http://www.parkablogs.com/content/gesture-drawing-vol-3-ryan-woodward>

WRIGHT, Jean. Ann. (2005): *Guionización y desarrollo de la animación*. Escuela de cine y video. Guipúzcoa.