

TFG

**LA XILOGRAFÍA Y LA ICONOGRAFÍA DE LA
CULTURA POPULAR ACTUAL DESDE HARRY
POTTER**

**Presentado por Sara Fernández González
Tutor: Ana Tomás Miralles**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN:

Este proyecto consta de una serie de grabados xilográficos monocromos. En estos se reflejan diferentes escenas de la saga de libros Harry Potter representadas del modo heroico propio de la iconografía de las representaciones de la cultura religiosa clásica y cristiana, mostrando así los iconos que seguimos en la actualidad; de esta manera se pretende crear un puente entre la cultura popular contemporánea y las historias que nos influyen en nuestra vida cotidiana actualmente y los antiguos relatos religiosos que se usaban a modo didáctico en la antigüedad.

Al usar la técnica de la xilografía, además en una sola tinta, remitimos a las antiguas escrituras, solo que a diferencia de ellas en la obra se explora el material y se toma como elemento expresivo visible.

Palabras clave: Xilografía; cultura popular; ilustración; estampa; reproducción

SUMMARY AND KEY WORDS

SUMMARY:

This project consists of a series of monochrome woodcut engravings. These reflect different scenes from the Harry Potter book saga represented in the heroic way typical of the iconography of representations of classical and Christian religious culture, thus showing the icons that we follow today; In this way, it is intended to create a bridge between contemporary popular culture and the stories that influence us in our daily lives today and the old religious stories that were used as a didactic in ancient times.

By using the woodcut technique, also in a single ink, we refer to the old writings, only that unlike them in the work the material is explored and it is taken as a visible expressive element.

Key words: Woodcut; popular culture; illustration; stamp; reproduction

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, nos gustaría agradecer a mi tutora, Ana Tomás, por habernos ayudado con todo este proceso, habernos guiado a la hora de tomar decisiones y haber mantenido la paciencia hasta el último minuto.

Darle las gracias también a Fernando Evangelio que, mientras estuvimos trabajando en el taller, nos estuvo ayudando y aconsejando con paciencia y amabilidad, sobre todo con todo el proceso de pruebas con las prensas.

También agradecer a Pilar Borrajo, becaria del departamento de dibujo, por todas las charlas de apoyo que hemos tenido mientras hemos trabajado juntas en el archivo de estampa y por ayudarnos y dejarnos las instalaciones del archivo para todo el proceso de documentación del proyecto.

Y, por último, agradecer a la familia y amigos que nos han aportado consejos y apoyo cuando lo hemos necesitado.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
2.1. OBJETIVOS	7
2.1.1. <i>Objetivos generales.....</i>	<i>7</i>
2.1.2. <i>Objetivos específicos</i>	<i>7</i>
2.2. METODOLOGÍA	8
3. REFERENTES	10
3.1. REFERENTES FORMALES.....	10
3.1.1. <i>Expresionistas</i>	<i>10</i>
3.1.2. <i>Otros referentes formales.....</i>	<i>11</i>
3.2. REFERENTES CONCEPTUALES	12
3.2.1. <i>El pop art</i>	<i>12</i>
3.2.2. <i>Otros referentes conceptuales</i>	<i>13</i>
3.3. ANTECEDENTES PROPIOS.....	14
4. CONTEXTO TEÓRICO.....	15
4.1. LA XILOGRAFÍA.....	15
4.1.1. <i>Historia de la xilografía</i>	<i>16</i>
4.1.2. <i>Xilografía aplicada en libros</i>	<i>17</i>
4.2. LA ILUSTRACIÓN	19
4.2.1. <i>El uso de la ilustración en la iconografía cristiana y clásica.</i>	<i>20</i>
4.2.2. <i>Fan Art.....</i>	<i>22</i>
4.2.3. <i>La simbología en la representación de las leyendas cristianas y clásicas en sus paralelismos con Harry Potter.</i>	<i>23</i>
5. PROCESO DE TRABAJO PRÁCTICO	26
5.1. PROCESO DE CREACIÓN DE LA IMAGEN.....	26

5.1.1.	<i>Moodboards</i>	26
5.1.2.	<i>Bocetos</i>	28
5.2.	PROCESO DE TALLA.....	30
5.3.	PROCESO DE ESTAMPA	32
5.4.	RESULTADOS	34
5.4.1.	<i>Proceso de documentación.</i>	35
6.	CONCLUSIÓN	36
7.	BIBLIOGRAFÍA	38

Ver anexo adjunto.

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consta de una serie de estampas realizadas con xilografía que ilustran diferentes escenas de la saga de libros Harry Potter.

Las imágenes están estampadas en formato pequeño, similar a lo que sería un libro, únicamente realizadas con tinta negra y siendo las matrices de contrachapado. Estas imágenes funcionarían de manera independiente o bien podrían funcionar acompañando al texto en modo ilustrativo como también a modo de portada de cada libro.

Respecto al sentido conceptual, el trabajo pretende indagar en la iconografía de nuestra cultura popular; cogiendo símbolos e historias de nuestro imaginario actual y tratándolas del modo que antiguamente se trataban a las leyendas o pasajes religiosos que todos conocemos de la iconografía cristiana y clásica. Así, tal como funcionaban los antiguos retablos y pinturas bíblicas, a modo didáctico, podrían funcionar estas ilustraciones que también muestran escenas trágicas y heroicas que suelen tener un trasfondo moralista.

De esta manera decidimos usar una técnica como la xilografía; asociada a la artesanía y a la cultura antigua, pero que no deja de ser un medio de reproducción; esto nos serviría como contraposición a la cultura actual más asociada a lo digital, a los medios y a la reproducción en masa.

En cuanto a la temática realmente fue un proceso difícil, ya que podría haber muchas historias; televisivas, literarias o incluso de videojuegos, que hubieran servido para representar este concepto, ya que hay miles de historias de ficción y personajes que todos conocemos y que en algún momento sus palabras o acciones nos han influenciado ya sea de manera consciente o inconsciente y que tenemos presente en nuestra cultura.

Finalmente nos decantamos por elegir la saga Harry Potter, ya que es una historia universalmente conocida y que permite crear un contenido visual más interesante; dado que viven situaciones y escenas que permiten crear más paralelismos con las leyendas o historias bíblicas dado que aparecen criaturas mitológicas, personajes con diferentes niveles de poder o grandes localizaciones capaces de generar imágenes interesantes.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. *Objetivos generales*

Los objetivos generales del proyecto son:

- Realizar el trabajo de final de grado.
- Explorar la iconografía de nuestra cultura popular actual.
- Forjar un puente entre la ilustración, aplicada a los textos, actual y antigua.
- Analizar como interfiere la iconografía clásica en la iconografía actual televisiva, literaria y de videojuegos.
- Aportar valor a la cultura que nos es contemporánea.
- Exaltar la *baja cultura* frente a la *alta cultura*.

2.1.2. *Objetivos específicos*

Los objetivos específicos son:

- Utilizar la xilografía para ilustrar Harry Potter.
- Investigar el uso de la xilografía a lo largo del tiempo.
- Investigar los recursos y procesos de la xilografía como medio expresivo.
- Convertir a aspecto adulto y oscuro la saga Harry Potter alejándolo del recurrente aspecto infantil.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología del proyecto no ha sido del todo lineal, pero sí ha tenido un relativo orden.

Como base metodológica queríamos que el proyecto no se centrara en un tema y una técnica, sino que, en base a un concepto, los procedimientos, técnicas y temas surgieran acorde a lo que queríamos representar y cuál era la mejor manera de representarlo.

Todo el proyecto comenzó, precisamente, con la idea conceptual que deseábamos representar, la iconografía que la cultura actual idolatramos, y después fuimos pensando que fenómeno de la cultura popular actual nos podía servir para representar esto; de esta manera fuimos recopilando diferentes iconos televisivos, de videojuegos y literarios, acabamos decantándonos por *Harry Potter*. Escogimos finalmente, este tema, ya que es un fenómeno realmente extendido y comercializado, que es fácilmente reconocible, que todo el mundo ha oído hablar en cualquier parte independientemente de la edad o situación social que disponga. Además, a pesar de que su origen es literario, se ha extendido tanto que se ha llevado al cine, a los videojuegos, juegos de mesa, ropa y todo tipo de *merchandising*.

A partir de este punto, nos centramos en los objetivos que queríamos conseguir con el proyecto, haciendo especial énfasis en el tipo de representación que íbamos a utilizar; ya que como hemos dicho anteriormente, no queríamos que el proyecto se definiera por la técnica o la temática si no por el concepto, de esta manera si finalmente hubiéramos elegido otra temática como pudiera ser *Los Simpson*, que es otro fenómeno cultural tremendamente grande para nuestra generación, seguramente hubiésemos cambiado la técnica y hubiéramos realizado el proyecto con otro tipo de ilustración o incluso realizando alguna animación de estilo clásico, por ejemplo.

Sin embargo, sabiendo el uso de la xilografía como medio para ilustrar libros, nos decantamos por esta técnica, ya que nos permitía unir conceptos. Empezamos primeramente a documentarnos sobre la xilografía y como se había utilizado a lo largo del tiempo en la ilustración, sabiendo que se había usado para ilustrar libros, sobre todo de carácter religioso; de este modo nos pareció una buena técnica que nos podía servir como punto de unión.

En este punto la metodología se ramificó en dos; por un lado, el marco teórico y conceptual, y por el otro la práctica y los procedimientos de grabado.

En la primera parte nos centramos en investigar la forma de representación de la iconografía cristiana y clásica en los antiguos libros y de qué manera usaban la xilografía; además nos dedicamos a investigar sus usos y los paralelismos entre esos usos y los que tenemos actualmente en nuestra cultura con este tipo de fenómenos culturales tan conocidos.

Por otro lado, buscamos los paralelismos entre la historia de Harry Potter y las leyendas cristianas y, sobre todo, griegas, en las que la historia se había basado con tal de poder señalar puntos de unión haciendo un ligero hincapié en la simbología de los mismos y en los personajes compartidos que tienen las historias.

Siguiendo esto, nos centramos en la búsqueda e investigación de referentes y desglosamos los diferentes puntos del proyecto creando un índice respecto al marco teórico que ordenara toda la información de la que habíamos dispuesto.

En cuanto a la práctica primero centramos y repasamos todas las descripciones de cada libro con tal de intentar ceñirnos al máximo al motivo que queríamos representar, de esta manera seleccionamos las diferentes escenas que íbamos a plasmar. Utilizamos tanto los libros originales como diferentes enciclopedias dedicadas a la saga y artículos para conseguir descripciones exactas de los espacios, acciones y personajes que queríamos representar.

Una vez dispuesta esta información, realizamos un moodboard de cada escena que íbamos a representar con todas las imágenes de referencia e hicimos un montaje que posteriormente nos sirvió para crear los bocetos y dibujos para tallar en la madera y crear las estampas que ilustrarían las escenas de los libros finalmente.

Por último, se revisaron los objetivos y analizamos si habían sido cumplidos con tal de poder disponer de unas conclusiones que fueran sólidas sobre el proyecto y el proceso del mismo.

3. REFERENTES

3.1. REFERENTES FORMALES

Por un lado, están los referentes xilográficos que hemos usado sobre todo para la base formal de las estampas:

3.1.1. *Expresionistas*

Principalmente los referentes formales son los expresionistas. Algunos como Kirchner, Nolde, Munch o Heckel, usaron la xilografía en parte de su obra.

Estos artistas, se centraron en el grabado en madera, estampando de las maneras más primitivas; pretendían volver a la artesanía con influencia del grabado japonés y aspecto expresionista, más suelto y rudimentario; utilizando las vicisitudes de la técnica de manera que aportaran algo a la imagen. Usaban los procesos como medio de expresión usándolos en favor de la imagen; Munch, por ejemplo, se centraba en utilizar las maderas con la veta más marcada con tal de hacerla evidente en las estampas y las usaba como parte de la composición.¹

Además, estos tallaban de manera directa sobre la plancha sin bocetos ni dibujos previos, haciendo que el dibujo fuera más libre, estridente y contrastado.

Por otro lado, actuaban de forma instintiva, sin los tecnicismos y directrices que marcaban otras técnicas, de manera que la imagen era más expresiva.



Fig 1. *Il padre in preghiera*.
1902.

Edvard Munch.
Xilografía.

¹ WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 174-175.



Fig 2. *The Golem*. 2010
Vladimir Zimakov.
Xilografía.



Fig 3. *O Baderneiro*. 2016.
Ramon Rodrigues.
Linograbado.

“Sólo cuando el subconsciente trabaja instintivamente con los medios técnicos, puede la emoción expresarse en las planchas en toda su pureza, y las limitaciones técnicas, dejando de ser estorbos, se vuelven auxiliares.”²

Ernst Ludwig Kirchner

3.1.2. Otros referentes formales

Uno de los artistas contemporáneos que más nos ha servido de utilidad en el modo de componer las escenas es Vladimir Zimakov; ilustrador, diseñador y artista especializado en técnicas como el grabado en linóleo y la serigrafía. Sus imágenes se caracterizan por sus líneas duras y cortantes; y en su mayoría carentes de color; de esta manera su estilo tiende a ser siniestro, oscuro y monocromo. A pesar de no utilizar la xilografía, sí usa otros tipos de grabado de aspecto similar, sobre todo el linograbado como he mencionado antes. Nos ha servido bastante de referencia en cuestiones de texturas, haciendo que estas actuaran en cuanto a la profundidad de la imagen a pesar de no ser imágenes con detalles demasiado complejos.

Muy cercano a este se encuentra también Ramon Rodrigues, artista dedicado, sobre todo, a la xilografía y el linograbado, sobre todo para ilustrar libros. Con características similares al anterior, su estilo también tiende a la oscuridad. Sin embargo, este, cuida más la línea y la forma y ha resultado muy útil en la hora de ayudarnos a componer fondos que no resultaran vacíos, pero tampoco excesivamente cargados.

Ambos tienen en común, y también con nuestro proyecto, el hecho de usar temáticamente historias con personajes y seres mitológicos y de leyendas que quedan en consonancia con el tono de las ilustraciones que realizan, siendo este misterioso y esotérico.

² WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 187.

Otra referencia formal que hemos tenido y que me parece muy importante mencionar para el proyecto es que este año he trabajado unos meses archivando y documentando en el archivo de estampa del fondo de arte de la UPV junto a la becaria del departamento de dibujo. Estar en contacto con infinidad de grabados, tanto xilográficos como serigráficos, calcográficos y litográficos, ha influenciado bastante mi forma de trabajar. Observar como ha evolucionado la estampa desde el s.XIX hasta la actualidad, que es más o menos el periodo de tiempo del que se conservan grabados en el archivo, me ha ayudado a desarrollar formas de dibujo y a ver como ha cambiado el estilo y la temática históricamente sobre todo a lo largo del s. XX y con un fuerte cambio tras el franquismo.

3.2. REFERENTES CONCEPTUALES

3.2.1. *El pop art*



Fig 4. *Triple Elvis*. 1963.
Andy Warhol.
Serigrafía.

A pesar de que formalmente están bastante alejados, creo que conceptualmente el proyecto se encuentra cercano al concepto del Pop Art; aunque no tanto a sus artistas y sus obras.

El Pop Art, fue un movimiento artístico que se originó en la segunda mitad del s. XX. Los artistas del Pop Art se basaban en tomar imágenes de la cultura popular y de los medios de masas para crear sus obras; de esta manera buscaban elevar la cultura popular al nivel del arte más refinado.³ De esta manera se alejaron de los academicismos y clasismos del arte declarando que el arte podía surgir de cualquier fuente.

Coincidiendo con el auge del nacimiento de la comercialización y la publicidad, se apropiaron de los objetos y servicios que se anunciaban en la época, además les interesaba la idea de la reproducción en masa.

Sin embargo, con todos estos recursos se creaba cierta parodia y se ironizaba respecto al consumismo.

³ *Pop Art Movement, Artists and Major Works*. The art story. Consultado el 25 de abril de 2021. Disponible en: <<http://www.theartstory.org/movement-pop-art.htm>>



Fig 5. *Diversions*. 2018.
Alex Gross.
Óleo sobre lienzo.

Uno de los más destacados fue Richard Hamilton que usando escenas de la vida cotidiana pero llenas de publicidad y carga sexual, mayormente en escenarios de hogares tradicionales de la época; denunciaba la banalidad de la sociedad.

Por otro lado, también estaba Andy Warhol, que iconizaba personajes y productos populares. Su recurso más usado fue la repetición como método para ironizar sobre la fama; esto añadido a la técnica de la serigrafía hacía aún más evidente la relación con la producción y los medios de masas.

3.2.2. Otros referentes conceptuales

También hay algunos artistas que nos han servido de inspiración en el sentido conceptual; como puede ser Alex Gross, artista actual de origen estadounidense (Nueva York). Su obra se basa en pinturas al óleo donde representa escenas sobre la globalización o la tecnología entre otros, en clave cómica e irónica; pero usando iconos televisivos, populares o de videojuegos para formar sus obras.

Otros que indudablemente ha influenciado nuestro trabajo son Tiago da Silva, ilustrador y diseñador de videojuegos de origen portugués; y Dolores Avendaño ilustradora argentina, que se encargaron de las ilustraciones de las cubiertas de las ediciones más conocidas y extendidas de Harry Potter de la editorial Salamandra en español. A pesar de que hemos intentado alejarnos lo más posible de sus ilustraciones con tal de crear un contenido que fuera de aspecto totalmente diferente, es cierto que este nos ha servido como inspiración y referencia en muchas ocasiones ya que fueron quienes ilustraron por primera vez el aspecto de los conocidos personajes y localizaciones; además son imágenes con las que hemos convivido siempre en referencia con los textos.

Por otro lado, también hemos tenido en cuenta como referencia las películas de la saga Harry Potter de Warner Bros., así como los videojuegos de Electronic Arts, que al igual que con las ilustraciones de los libros, también hemos intentado alejarnos de las imágenes que ya conocemos, pero que sin duda hemos bebido

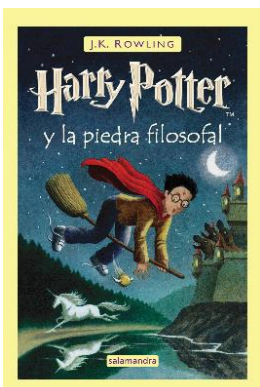


Fig 6. *Harry Potter y la piedra filosofal*. 1999.
Dolores Avendaño.
Ilustración editorial.

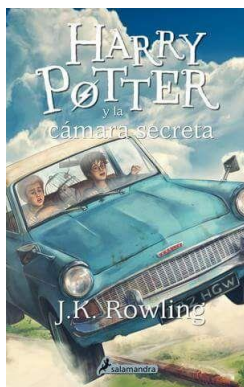


Fig 7. *Harry Potter y la cámara secreta*. 2015.
Tiago da Silva.
Ilustración editorial.

de ellas y tienen muchas similitudes ya que proceden de las mismas descripciones de la historia.

Hay mayores similitudes con las películas, sobre todo con las 6 últimas, ya que son de aspecto más tétrico y oscuro frente a los videojuegos o ilustraciones que son más coloridas e infantiles; además son las imágenes con las que todos nos sentimos más familiarizados y las más extendidas socialmente a nivel mundial.



Fig 8. *Weird Tales III*. 2019.
Sara Fernández González.
Acrílico sobre madera y collage.



Fig 9. *Weird Tales II*. 2019.
Sara Fernández González.
Acrílico sobre madera y collage.

3.3. ANTECEDENTES PROPIOS

Nos parece interesante mencionar también nuestras propias anteriores obras como referencias para este proyecto.

Por un lado, a nivel formal ya hemos realizado algunas obras con este carácter en cuestión de xilografía, dibujo expresivo y tosco, monocromo y con aspecto oscuro y siniestro; además hemos usado madera en contrachapado en otras ocasiones, lo cual ha hecho que ya tuvieramos en cuenta el tipo de trabajo que había que realizar sobre este tipo de matriz y como iba a condicionar el resultado.

En cuestiones temáticas no habíamos usado este tema concretamente y nos parecía interesante explorarlo, sin embargo, en otras ocasiones si hemos realizado proyectos relacionados con iconos televisivos y cultura popular, pero desde una perspectiva más cómica, irónica y colorista.

Concretamente me ha servido como referencia una serie de pintura collage, con el título *Weird Tales*, que realizamos en 2019 en la que usábamos diferentes iconos de películas de ficción introduciéndolos en diferentes escenarios de cuadros clásicos muy reconocidos creando imágenes absurdas e irónicas. Estas no tienen prácticamente ninguna similitud formal, conceptualmente si tienen una intención similar al querer exaltar la cultura pop contemporánea en contraposición con la antigüedad.



Fig 10. *Diario de cuarentena I.* 2020.
Sara Fernández González.
Ilustración y collage digital.



Fig 11. *Diario de cuarentena III.* 2020.
Sara Fernández González.
Ilustración y collage digital.

También realizamos otro proyecto el pasado año titulado *Diario de cuarentena*, que consistía en un diario de ilustraciones digitales compuestas a modo de collage, el cual también dedicamos a la cultura más simple y cotidiana reflexionando sobre la huella de la cultura actual en nuestras vidas. Estos antecedentes nos han ayudado en cierta manera a desarrollar la parte teórica del proyecto y fue lo que me llevó a pensar en cómo esas historias e iconos nos influyen y son casi nuestra nueva religión de manera inconsciente y como muchas veces por el simple hecho de sernos contemporáneos damos de lado a nuestro propio arte y cultura.

4. CONTEXTO TEÓRICO

4.1. LA XILOGRAFÍA

*Digamos ante todo que la xilografía es el arte de realizar sobre la superficie plana de un taco de madera un dibujo, suprimiendo lo ajeno a él por medio de cortes o entalladuras, con el fin de obtener reproducciones del mismo sobre papel.*⁴

Como bien dice la cita anterior, la xilografía no es otra cosa que la talla de madera destinada a entintarse y reproducirse en papel. Esta técnica es una de las denominadas como grabado en relieve, junto a otras de la misma naturaleza como puede ser la linografía. Se les denomina así a todas aquellas por las cuales la estampa se realiza al depositarse la tinta sobre la [Capte la atención de los lectores mediante una cita importante extraída del documento o utilice este espacio para resaltar un punto clave. Para colocar el cuadro de texto en cualquier lugar de la página, solo tiene que arrastrarlo.]

superficie de la plancha (las partes salientes), es decir, la talla se da en negativo, ya que las zonas talladas son las que no se registran sobre la estampa, por lo cual la talla suele tornar un tanto más pesada y complicada a la hora de incluir detalles; mientras que en el grabado en



Fig 12. *Le bois protat.* 1370 – 1380. Xilografía.

⁴ G. LARRAYA, TOMÁS. (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera.* (2.a ed.). Editorial Cooperativa. Pág 5.

huevo se deposita la tinta sobre las incisiones, permitiendo líneas más finas y mayor detalle.⁵

4.1.1. Historia de la xilografía

Los procedimientos de grabado en relieve son los más antiguos y entre ellos la xilografía el que más. Se le considera de los más rudimentarios y de los que menos necesitan circunstancias o materiales especiales.

Se cree que el origen de la xilografía surgió en Asia como método para la ornamentación de tejidos; otros atribuyeron su invención a Flandes u Holanda, sin embargo, es complicado saber con exactitud cuál es su origen, habiendo ya grabados en madera datados del s.VII en China.⁶

Más allá de su uso en tejidos, siempre ha estado muy ligado a la imprenta y a su uso ilustrativo para diferentes escrituras, sobre todo de carácter religioso; ya en el s. XV se encuentran diversas estampas de dicha temática.⁷

En esta época se consideraba artista de los dibujos a aquel que los diseñaba; sin embargo, en su mayoría ellos no grababan, ya que disponían de artesanos que hacían el trabajo de talla.

En el s. XVI se implementó la técnica del camafeo, por la cual se podía realizar imágenes en claroscuro con dos o más tonos, en este punto ocurre de nuevo el caso de no poder atribuírsele de nuevo el origen a un autor o país concreto, disputándose entre alemanes e italianos.⁸



Fig 13. Primer libro chino impreso. 869.
Wang Chieh.
Xilografía.

⁵ G. LARRAYA, TOMÁS. (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. (2.a ed.). Editorial Cooperativa. Pág 7.

⁶ G. LARRAYA, TOMÁS (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. (2.a ed.). Editorial Cooperativa. Pág 17.

⁷ G. LARRAYA, TOMÁS. (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. (2.a ed.). Editorial Cooperativa. Pág 24-25-26.

⁸ G. LARRAYA, TOMÁS. (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. (2.a ed.). Editorial Cooperativa. Pág 66-67.

A partir de finales del s. XVI comienza la decadencia de dicha técnica ya que los artistas dejan de tener interés en ella y se convierte casi exclusivamente de los artesanos.

Hasta el s. XVIII los xilógrafos emplearon la madera cortada en el sentido de la fibra; pero en este siglo se empleó un cambio en la manera de hacerlo y comenzaron a cortarla de manera transversal, es decir, a contrafibra. Este es el siglo en el que comenzó a usarse en Europa, sin haber datos anteriores, finalmente se le atribuye el origen a Armenia.⁹

A pesar de esto, la xilografía pierde protagonismo los próximos siglos hasta el siglo s. XIX con la llegada de los expresionistas. Estos, huyendo del panorama industrial, encuentran en esta una técnica más primitiva y expresiva; llegando incluso a estampar a mano. De esta manera estos se apropiaron de los recursos de la técnica como incorporación a los propios dibujos.¹⁰ Los expresionistas se convierten ellos mismos en los artesanos y artistas simultáneamente, recuperando el oficio y la potencia creadora.¹¹

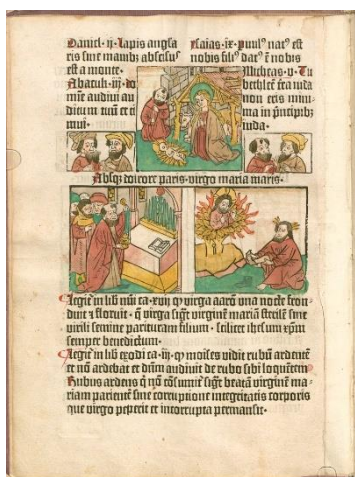


Fig 14. *Biblia Pauperum*.
1420-1470.
Albrecht Pfister.
Xilografía.

4.1.2. *Xilografía aplicada en libros*

La xilografía, como he señalado en el punto anterior, nació como un medio de estampación de telas, sin embargo, cobró más valor como medio de reproducción.

En el s. XV, se expandió como técnica de imitación a los manuscritos; sobre todo como reproducción de biblias. De esta manera, sustituyeron a los copistas simplificando el procedimiento reproduciendo tanto el dibujo como el texto de manera mecánica en madera. Así se producía mucho más rápido; cosa necesaria

⁹ G. LARRAYA, TOMÁS. (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. (2.a ed.). Editorial Cooperativa. Pág 69.

¹⁰ WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 174-175.

¹¹ WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 195.

debido a la demanda que había crecido junto por el interés de la cultura por parte de las clases más bajas en la época.¹²

De primeras pretendía ser similar a nuestra actual fotocopiadora, y a pesar de haber evolucionado como medio artístico independiente con diferentes calidades expresivas lo cierto es que en un principio solo era un medio de imitación a los manuscritos y dibujos que no pretendía tener valor en sí mismo.¹³

Con esta técnica en el siglo XV solo realizaban dibujos de contorno sin claroscuro, así que surgió la figura del iluminador que, tras estampar texto y dibujo de contorno, se dedicaba a colorear con acuarela los ejemplares.¹⁴

Tras la invención de los tipos móviles, la xilografía se relegó a realizar las ilustraciones impresas en los diferentes libros, además poco a poco fue tomando más valor y evolucionando creando imágenes de varias planchas y tintas.

En la época contemporánea, sobre todo a partir de la invención de la impresión offset sobre papel en el s. XX, este tipo de prácticas de ilustración de libros no se realizan. A pesar del uso de la xilografía como medio para realizar ilustraciones, en cuestiones de edición y distribución de ejemplares se usa la impresión digital, en muchas ocasiones a partir del escaneado de imágenes realizadas con otras técnicas e impresas digitalmente.

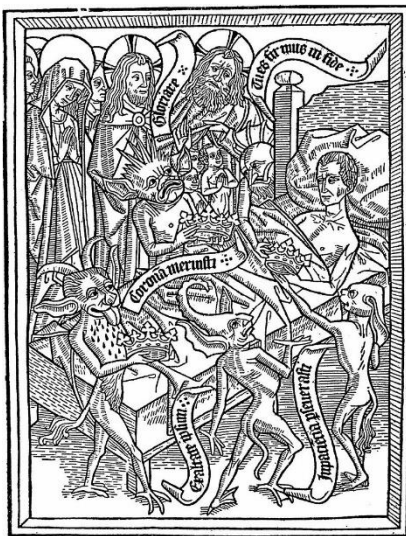


Fig 15. *Ars moriendi*.
1412-1460.
Xilografía.

¹² WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 24-25.

¹³ WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 36.

¹⁴ WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica. Pág. 40.

4.2. LA ILUSTRACIÓN

“Ilustración: estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.”¹⁵

Real Academia de la lengua española.

A pesar de la definición de la RAE, actualmente entendemos por ilustración a cualquier forma de estampa, grabado, dibujo, pintura o fotografía, ya sea digital o tradicional, que explica, describe, representa o acompaña cualquier tipo de texto o concepto, escrito o no escrito, de cualquier tipo de carácter formal o conceptual.

Algunos consideran que la ilustración es más antigua que la escritura remontándose a las pinturas rupestres; sin embargo, históricamente lo asociamos a las primeras escrituras y las imágenes que las acompañaban, pero también a las revistas y periódicos, y más tarde lo asociamos a la cartelería, anuncios, libros de historietas y un largo etcétera.¹⁶

En la actualidad la ilustración se encuentra estrechamente ligada al diseño gráfico, y las formas de ilustración más extendidas son las digitales, sobre todo para el uso editorial y de libros. De esta misma manera, las tendemos a asociar con formatos más pequeños dejando los formatos más grandes relegados a la pintura o el dibujo.

Respecto a la ilustración de libros, los textos siempre han ido acompañados de imágenes desde el origen de la escritura en la antigüedad; ya que la imagen nos sirve y siempre nos ha servido como elemento comunicativo. De hecho, en el antiguo Egipto las imágenes actuaban como escritura en los papiros, distribuyéndose en columnas de signos y pinturas. Más tarde cuando los libros tal y como los conocemos se empezaron a extender por Europa fueron los monasterios los que se encargaron tanto de copiarlos como de decorarlos, aunque en este periodo la imagen ilustrativa se relegaba simplemente dibujos y símbolos sin significado que acompañaban en su mayoría las esquinas de las páginas. Con la invención de la imprenta

¹⁵ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [01/05/2021].

¹⁶ ARTENEO. *Definición de ilustración y tipos de ilustraciones*. (2020). [en línea] [consulta: 29-04-2021]. <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

y el desarrollo y expansión de los libros, debido a la apertura de las universidades y al auge de la cultura, las ilustraciones también fueron evolucionando pasando a ser impresas, primero xilográficamente, luego con grabado calcográfico y fue evolucionando hasta la impresión digital que usamos en la actualidad. Poco a poco además se le fue dando importancia a las ilustraciones de las portadas y contraportadas de los textos siendo usadas como método de entrada para la venta de los mismos.¹⁷ De esta manera en la época actual la ilustración editorial y de libros ha cobrado mucha más importancia de la que tenía en el pasado, abriéndose paso en el mundo del arte, pero también considerando el diseño como pieza fundamental.

4.2.1. El uso de la ilustración en la iconografía cristiana y clásica.

La iconografía encuentra su definición en la propia raíz de la palabra; del vocablo griego *eikon* que significa imagen y *graphien* que significa descripción. Así pues, podríamos decir que la palabra hace referencia a la representación, sin embargo, con el tiempo la definición ha ido cobrando distintas variantes de significado. En el Renacimiento se usaba más para referirse a las obras de representación de personajes ilustres de la época, a partir del siglo XVIII el significado empieza a parecerse al que tenemos actualmente y la palabra fue incorporada al diccionario; el s. XIX se empezó a asociar con la historia del arte y en el s. XX se popularizó con el auge de los estudiosos como Emile Mâle, Guy de Tervarente o Raimond van Marle, que se interesaron por estudiar el arte medieval y antiguo ya fuera religioso o pagano.¹⁸ Actualmente el significado que recoge la RAE es el siguiente: *Iconografía: Conjunto de imágenes, retratos o representaciones plásticas, especialmente de un mismo tema o con características comunes.*



Fig 16. Biblia ilustrada de La Haya. Siglo XII.

¹⁷ HALL, ANDREW. (2011). *Ilustración*. (1ª ed.) Editorial Blume. Pág 102, 103, 104.

¹⁸ *Artículo 2: Método Iconográfico*. (s. f.). Universidad de Murcia. Recuperado 10 de julio de 2021, de

https://www.um.es/innova/OCW/material_didactico_digital_especialidad_dibujo/AplicacionTIC2012/5/ficheros/Articulo_2_paradig.pdf

Desde el inicio de los tiempos los humanos hemos creado iconos a través de los cuales nos identificamos, muchos de ellos proceden de los diferentes cultos que hemos seguido a lo largo de la historia y los hemos representado de múltiples maneras.

como ilustración a toda aquella imagen que represente escenas, textos o conceptos.

Si nos ceñimos al sentido estricto del significado de la palabra, a lo largo de la historia se ha ilustrado toda la iconografía de la cultura clásica y cristiana con un sentido de culto, pero también como método didáctico.

Sin querer entrar en la simbología concreta de estas culturas, ya que es sumamente extensa y ya sería caer más en lo iconológico que en lo iconográfico, si me parece importante señalar que la representación a lo largo de la historia ha ido variando del mismo modo que ha ido cambiando y modelándose el arte, desde las esculturas y templos de la iconografía griega y romana, pasando por los retablos del siglo XII, hasta las actuales formas de representación.

En la antigüedad representaban en grandes cuadros y esculturas las leyendas griegas y romanas; con la iconografía cristiana pasa lo mismo, lo más cercano a nuestro proyecto son las imágenes que acompañaban a los textos religiosos cristianos, siendo ya identificados como ilustración tal y como la conocemos actualmente; sin embargo con la cultura clásica griega y romana a pesar de que si se conoce la existencia de bibliotecas con libros y papiros, la pérdida masiva de casi toda la documentación dificulta el estudio sobre si dichos textos estaban o no ilustrados.

En su mayoría las ilustraciones de los libros religiosos, retablos de iglesias, relieves de la época romana y griega, entre otros, no hacían otra cosa que no fuera ilustrar las historias y leyendas archiconocidas por toda la población con fines didácticos y como manera de extenderse hacia ámbitos sociales donde la gente no sabía leer o no tenía acceso a la cultura desde la época romana hasta prácticamente la época moderna. En la actualidad, podemos decir que han sido las películas y la televisión las que, en cierto modo, han realizado esta función de extender y enseñar la cultura a las partes más bajas de la sociedad.



Fig 17. Fan Art Harry Potter.
2009.

Reilly Brown.

4.2.2. Fan Art

Estrictamente hablando el *Fan Art*, es el arte creado por fans y se utiliza para denominar obras, ya sean ilustraciones, pintura, fotografía o cualquier variante; que se basan en creaciones ya existentes de un tercero, que en su mayoría suele pertenecer a un gran fenómeno de masas, ya sea televisivo, literario o incluso musical.¹⁹

Este fenómeno se originó en la década de 1970 con los *fanzines* y se realizaba solo a línea a una tinta ya que así era mucho más sencillo de reproducir, aunque si se solían realizar a color las portadas o algunas ediciones especiales. Estos en su mayoría eran de temática Star Trek, y por lo general no se consideraba a los artistas de tales obras como profesionales.²⁰

En la actualidad está cobrando mucha más importancia creando todo tipo de obras basadas en los vestuarios, universos y personajes destacados de todo tipo de historias populares; pero también de personas famosas, actores, cantantes y *celebrities*.²¹ Estos se difunden con extrema rapidez sobre todo en las redes sociales y, en muchas ocasiones, la finalidad es que dicho arte llegue a la persona o autor de lo que se está representando.

¹⁹ *Fan Art, el Arte hecho por fans*. (2016). Arteneo. Consultado el 29 de abril de 2021. Disponible en: <<https://www.arteneo.com/blog/fan-art-arte-hecho-por-fans/>>

²⁰ *Fan Art, el Arte hecho por fans*. (2016). Arteneo. Consultado el 29 de abril de 2021. Disponible en: <<https://www.arteneo.com/blog/fan-art-arte-hecho-por-fans/>>

²¹ POMER, MARTA. (2016-2017). *Lepomiere. El fan art como contexto de la creación artística*. [Trabajo de fin de grado]. (Tutor: Rosa Martínez-Artero Martínez). Universidad Politécnica de Valencia.

4.2.3. *La simbología en la representación de las leyendas cristianas y clásicas en sus paralelismos con Harry Potter.*

En la saga de libros Harry Potter podemos además observar increíbles similitudes con las historias heroicas de la iconografía cristiana y clásica y que del mismo modo que estas nos transmiten enseñanzas. Estos paralelismos no son casuales si no que realmente se apoyan y se nutren de las historias que conocemos y hacen hincapié en como pretenden transmitir lo mismo que hacían las leyendas antiguas. A continuación, vamos a analizar los paralelismos más destacados.

Comenzando por la propia trama principal de Harry Potter, podemos observar que no es otra que una fábula sobre un pequeño niño con habilidades especiales y con una predisposición innata a salvar el mundo, el cual vive de forma humilde a pesar de ser una pieza clave en el destino de todos y al que todos alaban; de la misma manera que puede ocurrir con la historia de Jesús de Nazaret que debía ser el salvador de todo su pueblo, o de Hércules, que desde temprana edad debe enfrentarse obstáculos y monstruos mitológicos enormes.

Además, en toda la historia se ven introducidos diferentes personajes mitológicos, que al igual que los héroes como Ulises o Edipo, se ven obligados a luchar contra ellos. Algunos de estos seres mitológicos incluso son los mismos que aparecen ya en otras historias, como en Harry Potter y la piedra filosofal en la que aparece un perro gigante de tres cabezas que no es otro que el Can Cerbero que en la mitología griega custodia el infierno, incluso los héroes de ambas historias lo vencen de la misma forma: durmiéndolo con música.



Fig 18. *Cerberus*.
Siglo XIX.
Gustave Doré.
Grabado calcográfico.



Fig 19. Fluffy, perro de tres cabezas. Escena de *Harry Potter y la piedra filosofal*. 2001.

Otro ejemplo podría ser el momento en el que Harry Potter se ve obligado a luchar contra el basilisco para salvar a la hermana de su amigo Ron, historia que encuentra infinidad de paralelismos con la historia de San Jorge y el dragón; pero además el basilisco ya es un personaje de la mitología griega, que al igual que en la trama de Harry Potter es el rey de las serpientes, nacido del huevo de un gallo empollado por un sapo, capaz de matar solo con la mirada, utilizado en muchas ocasiones como representación del diablo.

También nos encontramos con otros personajes conocidos como los centauros, que tanto en la mitología griega como en Harry Potter son seres sin civilizar que viven en los bosques, sin embargo, en la mitología se habla de Quirón quien se encarga de educar entre otros a Aquiles; de la misma manera en Harry Potter hay un solo centauro, Firenze, quien es profesor en la escuela de magia.

Otros seres que también aparecen son las sirenas, que al igual que en la historia de Ulises, entre otros, son seres malvados que viven en el agua. Los dragones también aparecen en el texto, que nos remiten a infinidad de leyendas, tantas clásicas como cristianas, pero, a diferencia de los dragones que aparecen en el Apocalipsis que representan la ira de satanás, los dragones de Harry Potter tan solo son bestias brutales, pero como podría ser cualquier otro animal.



Fig 20. Dragón saliendo del agua. 1552.

El Libro de los Milagros de Augsburgo.

Iluminado de libro.



Fig 21. Dragón Colacuerno húngaro. Escena de *Harry Potter y el cáliz de fuego*. 2005

En Harry Potter también aparece el símbolo del laberinto, conocido sobre todo por la historia de Teseo quien debe matar al Minotauro que se enconde en él; de la misma manera Harry Potter debe enfrentarse a su enemigo en el final de laberinto. En ambas historias el laberinto simboliza un reto en la vida del protagonista intentando buscar su destino acercándose a la muerte.

Además de esto podemos notar la influencia de la cultura griega en muchos de los nombres de los personajes, tales como Hermione, que en la mitología griega es hija de Menelao y Helena siendo princesa de Esparta; Minerva, diosa de la sabiduría o Andrómeda hija de Cefeo; entre otros muchos.

5. PROCESO DE TRABAJO PRÁCTICO

Como he señalado en la metodología, separamos por un lado el proceso teórico del proyecto y por otro el proceso del trabajo práctico.

En este punto hablaremos de las diferentes fases del proceso práctico y como las hemos ido desarrollando, desde la creación de los primeros bocetos hasta la estampación y posterior presentación final.

5.1. PROCESO DE CREACIÓN DE LA IMAGEN

Respecto al proceso de creación de la imagen, ha pasado por varias fases que señalaremos en los siguientes puntos. Primero realizamos un moodboard de cada imagen con los elementos que debían aparecer según las descripciones de cada escena; tras esto creamos un boceto digital en Procreate y finalmente lo invertimos, ya que al imprimir las imágenes se ven a la inversa; y le dimos los últimos detalles en la madera junto al tallado.

5.1.1. *Moodboards*

Un moodboard es un collage de imágenes físico o digital que engloba un conjunto de ideas que resultan de inspiración para la creación de la obra. Suelen contener imágenes, pero también conceptos, frases o paletas de colores.

Se suelen usar más en el ámbito del diseño, sin embargo, a nosotros nos resultó muy útil para poder componer imágenes que partían ya de una descripción previa que provenía del relato, de esta manera nos dedicamos a recoger conceptos y escenas que describía en el texto para poder hacer una composición que resultara realmente similar a lo que debía ser según el libro, intentando no caer en las imágenes que ya conocemos que proceden de las películas, las cuales muchas veces son inexactas ya que tiene mayor preocupación por el impacto visual que por la

exactitud de la descripción. Además, en el ámbito pictórico hemos realizado en varias ocasiones proyectos de collage, con lo cual estamos familiarizados con este tipo de construcción de imágenes y es donde más cómodos nos sentimos a la hora de componer.

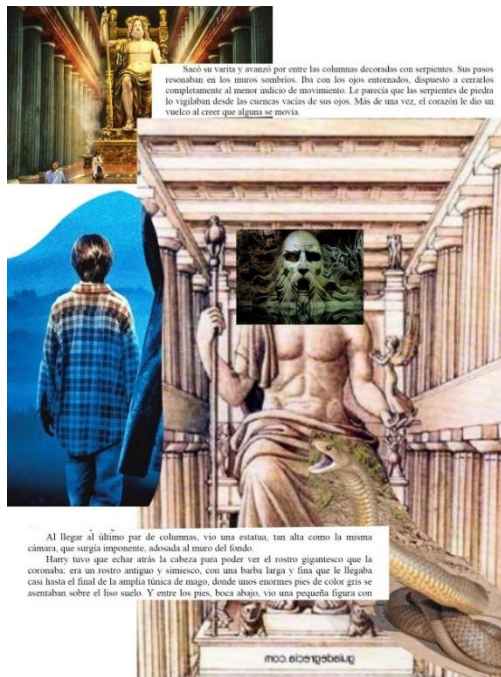


Fig 22. Moodboard de *Harry Potter y la cámara de los secretos*. 2021. Sara Fernández González. Collage digital.



Fig 23. Moodboard de *Harry Potter y la orden del fénix*. 2021. Sara Fernández González. Collage digital.

Estos han sido realizados de forma digital con el programa Procreate. De esta manera para crear cada imagen hemos compuesto un collage con las imágenes de referencia que queríamos usar, la descripción de la escena que procede en el libro y las diferentes inspiraciones que nos han ayudado para formar el dibujo final.

5.1.2. Bocetos

De la misma manera que realizamos los moodboards, creamos también los bocetos de forma digital con Procreate.

Dado que ya teníamos las imágenes compuestas por los moodboards, la creación de los bocetos consistió más en la observación que en el dibujo en sí mismo.

Teníamos claro que las imágenes debían componerse en su mayoría de línea, dejando un poco atrás el concepto de la mancha, ya que queríamos que adquirieran un aspecto similar y a la vez diferente al de los grabados ilustrativos de las antiguas biblias y estampas del s. XV; de esta manera decidimos que el peso estaría en la línea sin hacer gradaciones de color, sin embargo, para darle un aspecto un tanto diferente y más oscuro, acordamos que todas las imágenes fueran escenas nocturnas y que tallaríamos la línea dejando el grueso de la estampa en color negro; para simular esto dibujamos los bocetos con línea blanca sobre fondo negro con la intención de simular como quedaría finalmente estampado con la tinta negra.



Fig 24. Boceto de *Harry Potter y el cáliz de fuego*. 2021.

Sara Fernández González.
Dibujo digital.

En cuestiones al dibujo, tratamos de hacerlo lo más directo posible, ya que queríamos darle un aspecto suelto pero tosco, teniendo en cuenta las limitaciones de la talla en contrachapado, que en muchas ocasiones no permite demasiado detalle ni líneas demasiado definidas dada la dureza de la matriz.

Así que finalmente, usando los moodboards, que contenían imágenes de referencia, acabamos los bocetos casi únicamente de línea y teniendo más en cuenta los aspectos de equilibrio compositivo de la imagen que el perfeccionismo del dibujo.

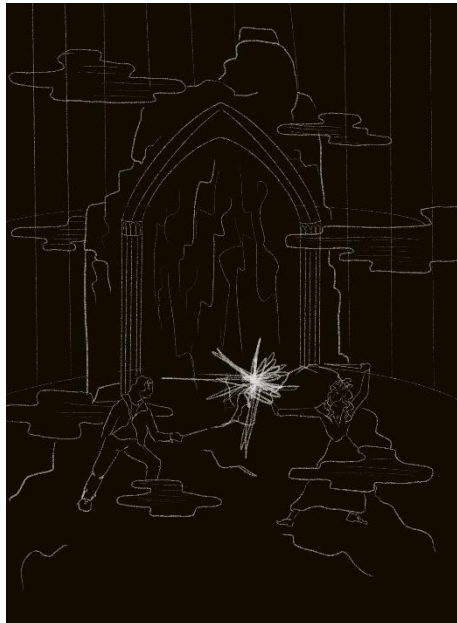


Fig 25. Boceto de *Harry Potter y la orden del fénix*. 2021.
Sara Fernández González.
Dibujo digital.

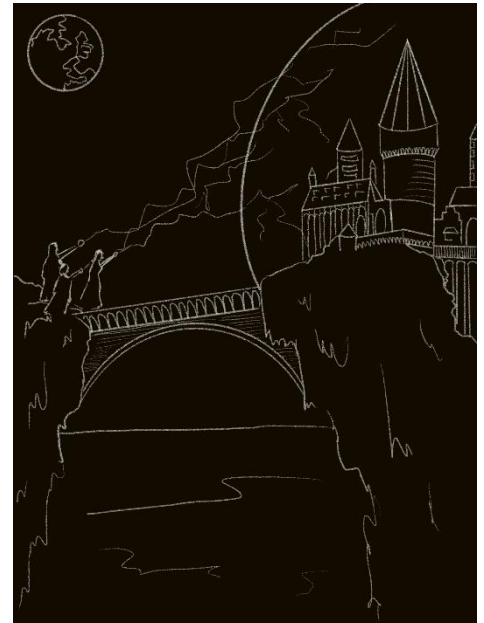


Fig 26. Boceto de *Harry Potter y las reliquias de la muerte*. 2021.
Sara Fernández González.
Dibujo digital.

5.2. PROCESO DE TALLA



Fig 27. Imagen del proceso de talla.

Para el proceso de talla, podría decir que lo primero que tuvimos que elegir era el material sobre el cual íbamos a tallar, sin embargo, teníamos bastante claro desde el principio que íbamos a tallar en contrachapado, ya que la intención es que la beta de la madera actuara sobre el dibujo, de esta manera se efectuó la selección del contrachapado como material para las matrices.

De esta manera lo primero que debíamos elegir como tal, era el formato que queríamos para cada estampa. Así decidimos hacer un guiño al propio trabajo en sí y hacer que las matrices tuvieran el mismo tamaño de los libros; de esta manera hacía que la imagen en algún momento pudiera encajar dentro del texto o actuar como portada de este; pero además contaba con la ventaja de ser un formato que también puede actuar como estampa individual sin necesidad de acompañar a un libro. Para ello medimos el libro y, al igual que medía este, el formato de la matriz sería finalmente de 16 x 22 cm.

Una vez comenzamos el proceso de talla, realizamos algunas pruebas en contrachapado con las gubias que teníamos en casa, pero en vista de que nos resultaba demasiado complicado tallar con dichas gubias tuvimos que hacer investigación sobre cuáles eran las mejores gubias para ese tipo de matriz y comprarlas. Nos decantamos por unas gubias para madera de marca Kirschen y elegimos una gubia curva en forma de U de 8mm, una gubia de V de 6mm y un cuchillo. Con esto pudimos realizar todas las matrices del proyecto, ya que nos permitía diferentes tipos de línea y en diferentes tamaños.

Antes de comenzar a tallar, debíamos preparar las matrices, para ello las lijamos con el fin de quitar las astillas de los vértices, sin embargo, no lijamos las caras ya que no queríamos que desapareciera la veta. Después de esto preparamos el contrachapado con dos capas de goma laca. Así como cada vez que hicimos alguna incisión posterior volvimos a barnizar con goma laca la zona incidida.

Para tallar las matrices definitivas usamos los bocetos como referencia para copiar el dibujo en la plancha, así poco a poco fuimos tallando la mayoría de las planchas usando solo línea fina, pero al realizar las pruebas de estado nos dimos cuenta de que muchas de las líneas más finas no se veían y que las imágenes tenían poco contraste.



Fig 28. Imagen del proceso de barnizado con goma laca.

Así mismo, en la siguiente matriz que tallamos decidimos poner una zona de más luminosidad en el dibujo y líneas un tanto más gruesas, al estampar esta prueba de estado, nos dimos cuenta de que la imagen funcionaba mucho mejor y era mucho más atractiva, así que modificamos todas las matrices que ya habíamos tallado e intervenimos las que aún no habíamos realizado, para que hubieran ciertas zonas que tuvieran más luminosidad y se hiciera mayor contraste; de esta manera aunque las escenas son nocturnas se introdujeron elementos luminiscentes que aportaban mayor atractivo visual.



Fig 29. Imagen del proceso de talla.

Tras esto volvimos a realizar pruebas de estado, y a pesar de que las imágenes habían mejorado mucho, tenían algunos problemas de profundidad ya que tener un fondo excesivamente plano y unas líneas en su mayoría bastante delgadas hacían que las imágenes perdieran la perspectiva de profundidad; así modificamos de nuevo las matrices de manera sutil, únicamente engrosando un poco las líneas de primer plano de la imagen, acentuando la veta de la madera y creando algunas texturas sutiles con el cuchillo, pero que enriquecían la imagen.

5.3. PROCESO DE ESTAMPA

El proceso de stampa resultó bastante más complejo de lo que imaginábamos en un principio. El hecho de que fuera una única tinta podía parecer más sencillo a la hora de estampar, sin embargo, acabó siendo complicado ya que dicha tinta tenía que salir perfecta ya que no había modo de disimular cualquier tipo de mancha, fallo, exceso o falta de tinta.

En el momento de estampar, primero probamos en diferentes papeles con tal de decidir con cual haríamos las estampas finales, hice pruebas con papel Basik de Canson 150g, papel Hahnemühle 300g, papel Popset y papel Rosaspina color crema 220g. Finalmente me decanté por el papel Rosaspina de Fabriano, ya que, aparte de que nos gustaba el hecho de que el papel tuviera un ligero tono de color crema, nos pareció un papel mucho más manejable, sobre todo al humedecerlo, y permite mucho detalle sin un exceso de grano que me impidiera resaltar las texturas de la madera.

Así mismo, nos hicimos con diversas hojas de papel de 100 x 70 cm y las dividí en 8 secciones iguales de unos 25 x 35 cm donde estamparíamos la matriz ajustada al centro con unos márgenes superiores e inferiores de 6,5 cm y laterales de 4,5 cm. Para conseguir que todas estuvieran centradas, tuvimos que realizar un registro teniendo en cuenta el tamaño del papel y de la matriz; este registro lo hicimos con una hoja de acetato de 30 x 40 cm y marcando las esquinas y laterales tanto del papel como de la matriz con rotuladores de distintos colores.

Tras esto debimos tomar la decisión de con qué prensa íbamos a estampar. Dado el tamaño y grosor de las matrices teníamos bastante claro que la mejor opción sería una de las prensas verticales, ya que para estampar en el tórculo más grande la matriz debía tener 1 cm de grosor.

Primero realizamos algunas pruebas en la prensa de husillo, pero surgieron algunos problemas al no centrar del todo bien la matriz en el centro de la prensa, haciendo que un lateral tuviera falta de presión y por ende el dibujo no se marcara en el papel. Después preparamos para probar en la prensa hidráulica y por fallos mecánicos de la prensa la stampa tenía falta de presión en el centro por lo que los principales detalles de las imágenes no se percibían; a pesar de este problema,



Fig 30. Prensa de husillo.
Imagen del proceso de stampa.



Fig 31. Imagen del proceso de estampa.

tratamos de volver a probar poniendo diversas capas de papel de seda en la zona donde había falta de presión, pero el resultado siguió sin ser óptimo. Así que finalmente acabamos usando para todas las estampas la prensa de husillo teniendo un especial cuidado en colocar las matrices justo en el centro, ya que, al volver a realizar pruebas de estado en esta prensa, conseguimos resultados óptimos.

En las cuestiones de entintado resultó bastante sencillo al ser solo una tinta y además ser color negro, el cual tiene menos probabilidades de mancharse con otros colores por su predominancia. Traté de entintar con una cantidad bastante pequeña ya que el exceso de tinta podía tapar las texturas tan sutiles que había tallado.



Fig 32. Imagen del proceso de entintado.

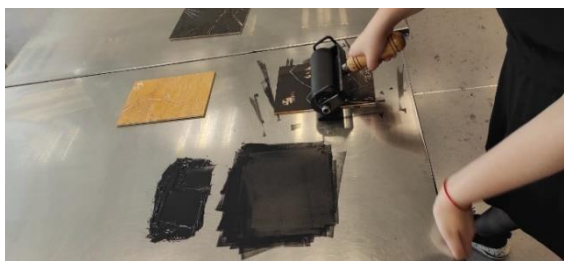


Fig 33. Imagen del proceso de entintado.

En el momento de estampar finalmente no hubo ningún problema ya que habíamos realizado múltiples pruebas con anterioridad, de esta manera usando el registro, la prensa de husillo y una pequeña cantidad de tinta, las imágenes obtuvieron la apariencia deseada.



Fig 34. Imagen del proceso de secado.

5.4. RESULTADOS

Hay poco que añadir respecto a los resultados, ya que son bastante óptimos con los objetivos que planteaba en las cuestiones prácticas.

Las imágenes, tal como se habían diseñado, son monocromas. La intención de formar un aspecto oscuro y misterioso se ha conseguido. Resalta ese tono oscuro propio del anochecer al hacer contraste con focos de luz que enriquecen la imagen creando diferentes tensiones y vibraciones de luz que bañan las escenas. Dado que las imágenes tienen pocos elementos y personajes, aun acentúan más el aspecto desolador de las escenas que se muestran.

Se pueden apreciar las texturas a pesar de ser sutiles y permitiendo contemplar la huella de la madera sobre la estampa; huella que, en muchas ocasiones ha favorecido a las texturas de algunos elementos como el agua o las nubes, marcando la horizontalidad en unas composiciones predominantemente verticales.



Fig 35. *Harry Potter y la piedra filosofal*. 2021.
Sara Fernández González.
Xilografía.



Fig 36. *Harry Potter y la orden del fénix*. 2021.
Sara Fernández González.
Xilografía.



Fig 37. *Harry Potter y la cámara secreta*. 2021.

Sara Fernández
González.
Xilografía.



Fig 38. *Harry Potter y el misterio del príncipe*. 2021.

Sara Fernández
González.
Xilografía.

5.4.1. *Proceso de documentación.*

Respecto al proceso de documentación nos dedicamos a hacer fotografías a medida que realizábamos las diferentes fases del proyecto. De esta manera a la hora de componer la memoria nos sería mucho más sencillo poder documentar como habíamos realizado cada paso.

En cuestión de las obras finales, finalmente me decanté por hacer uso de un escáner de gran resolución, tamaño A3, del cual disponía en el despacho del archivo de estampa mientras trabajaba allí. Gracias a esto pude conseguir unas imágenes finales de muy buena calidad.

El resto de las imágenes finales tanto de las obras como de los bocetos estarán anexadas en el anexo I.



Fig 39. Imagen del proceso de entintado.

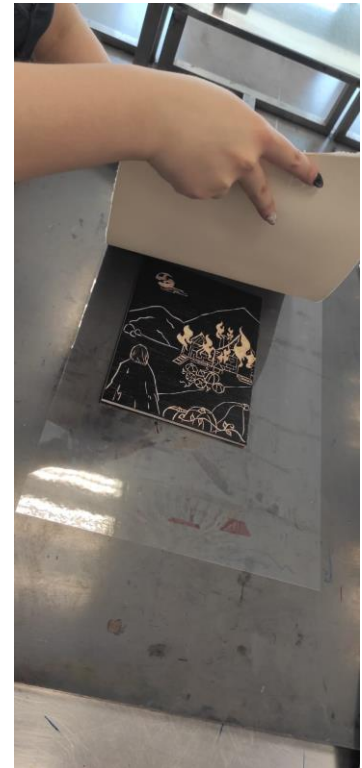


Fig 40. Imagen del proceso de estampa.

6. CONCLUSIÓN

Como conclusión quiero decir que realizando este trabajo hemos tenido una experiencia muy enriquecedora y realmente divertida e interesante; creemos que en muchas ocasiones a lo largo de nuestra trayectoria como estudiantes nos encontramos haciendo proyectos que no nos gustan demasiado o que no nos llenan porque intentamos realizar obras y conceptos que pensamos que van a gustar más a los demás o que van a resultar más interesantes para el resto. Sin embargo, en esta ocasión, decidimos que, en este proyecto, que marca el final de una etapa estudiantil y que por ello es más importante para nosotros, queríamos realizar algo que realmente nos gustara y con lo que nos sintiéramos cómodos más allá de las miradas juzgantes, y muchas veces, pseudointelectuales de las personas que se encuentran a nuestro alrededor.

Este trabajo ha significado, sobre todo, una forma de reivindicar la cultura que nos rodea y que muchas veces es despreciada por su procedencia, pero al fin y al cabo esta es nuestra cultura, es la que nosotros creamos y es la que va a quedar de nosotros en generaciones futuras. Creo que muchos de los que estudiamos este grado pecamos en exceso, en muchas ocasiones, en despreciar lo que nos es más cotidiano y popular, juzgamos las imágenes con las que trabajamos y criticamos los motivos de los demás para elegir sus proyectos; ahora casi al final del grado nos hemos dado cuenta de esto y este proyecto en cierto modo es nuestra manera de remediar esto.

Además de esto, hemos aprendido y nos hemos dedicado a disfrutar del proceso, a ser pacientes con los resultados y a experimentar hasta conseguir los resultados que fueran óptimos; cosa que en muchas ocasiones nos cuesta por tener prisa por acabar las múltiples obras que debemos realizar para todas las asignaturas del grado, haciendo que muchas veces, estas, no tengan la calidad que merecen.

En cuestión de objetivos, nos encontramos bastante satisfechos con el cumplimiento de los mismos, ya que nos hemos dedicado pacientemente a encontrar la manera de poder completar y experimentar cada uno de ellos. Hemos conseguido explorar tanto la iconografía de nuestra cultura actual como la de la cultura antigua e indagar en cómo se influyen. También hemos podido realizar unas ilustraciones que formaran un puente entre la ilustración de textos xilográfica antigua y la ilustración actual. Además hemos investigado sobre los usos de la xilografía y explorado los recursos expresivos que permite lo cual nos ha ayudado también a conseguir un aspecto más misterioso y formal para las ilustraciones de la saga.

Por todo esto, reiteramos, que estamos satisfechos tanto con los resultados como con el proceso.

7. BIBLIOGRAFÍA

- WESTHEIM, PAUL. (1921). *El grabado en madera* (2.a ed.). Fondo de Cultura Económica.
- G. LARRAYA, TOMÁS. (1952). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. (2.a ed.). Editorial Cooperativa.
- CHAMBERLAIN, WALTER. (1988). *Manual de grabado en madera y técnicas afines*. Ed. Hermann Blume.
- CARMONA MUELA, JUAN. (2008). *Iconografía cristiana: guía básica para estudiantes*. Ed. Akal.
- CARMONA MUELA, JUAN. (2000). *Iconografía clásica: guía básica para estudiantes*. Ed. Istmo.
- HALL, ANDREW. (2011). *Ilustración*. (1ª ed.) Ed. Blume.
- ROWLING, J.K. (1997). *Harry Potter y la piedra filosofal*. Ed. Salamandra.
- ROWLING, J.K. (1998). *Harry Potter y la cámara secreta*. Ed. Salamandra.
- ROWLING, J.K. (1999). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Ed. Salamandra.
- ROWLING, J.K. (2000). *Harry Potter y el cáliz de fuego*. Ed. Salamandra.
- ROWLING, J.K. (2003). *Harry Potter y la orden del fénix*. Ed. Salamandra.
- ROWLING, J.K. (2005). *Harry Potter y el misterio del príncipe*. Ed. Salamandra.
- ROWLING, J.K. (2007). *Harry Potter y las reliquias de la muerte*. Ed. Salamandra.
- VANDER ARK, STEVE. (2010). *La Enciclopedia. Guía no autorizada de las novelas y el mundo de Harry Potter*. Ed. Ediciones B.
- ABANES, RICHARD. (2003). *Harry Potter y la Biblia*. Ed. Vida.
- POMER, MARTA. (2016-2017). *Lepomiere. El fan art como contexto de la creación artística*. [Trabajo de fin de grado]. (Tutor: Rosa Martínez-Artero Martínez). Universidad Politécnica de Valencia.
- GAVILÀ, GUILLEM. (2019-2020). *Cuentos de Edimburgo*. [Trabajo de fin de grado]. (Tutor: Alberto Facundo Mossi). Universidad Politécnica de Valencia.
- **Recursos Web:**
- SEIBERT, LUIS. (2014). *La Xilografía, siglos XV y XVI*. Biblioteca Nacional Mariano Moreno, Buenos Aires. Consultado el 29 de mayo de 2021. Disponible en:
<<https://www.bn.gov.ar/resources/conferences/pdfs/seibert-ponencia.pdf>>

- *Biblia ilustrada de La Haya, s.XIII.* (s. f.). Orbis Medievalis. Consultado el 18 de junio de 2021. Disponible en: [<https://orbismedievalis.com/libros/biblia-ilustrada-de-la-haya/>](https://orbismedievalis.com/libros/biblia-ilustrada-de-la-haya/)
- NOVELLE, L. (2017). *Historia del Libro (II): Las bibliotecas en Grecia y Roma.* Consultado el 10 de junio de 2021. Disponible en: [<https://www.biblogtecarios.es/lauranovelle/historia-del-libro-ii-las-bibliotecas-en-grecia-y-roma/>](https://www.biblogtecarios.es/lauranovelle/historia-del-libro-ii-las-bibliotecas-en-grecia-y-roma/)
- CORREIA PALACIOS, E. *Mitología clásica en Harry Potter.* Consultado el 10 de junio de 2021. Disponible en: [<http://clasicasusal.es/Mitos/alumnos/Correia.html>](http://clasicasusal.es/Mitos/alumnos/Correia.html)
- *Historia del arte romana / Diseño e ilustración.* (s. f.). Consultado el 13 de junio de 2021. Disponible en: [<https://es.accentsonagua.com/articles/design/history-of-art-roman.html>](https://es.accentsonagua.com/articles/design/history-of-art-roman.html)
- *Fan Art, el Arte hecho por fans.* (2016). Arteneo. Consultado el 29 de abril de 2021. Disponible en: [<https://www.arteneo.com/blog/fan-art-arte-hecho-por-fans/>](https://www.arteneo.com/blog/fan-art-arte-hecho-por-fans/)
- F.R., M. (2015). *El arte de la ilustración.* Artedivague. Consultad el 30 de abril de 2021. Disponible en: [<https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/>](https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/)
- *Definición de ilustración y tipos de ilustraciones.* (2021). Arteneo. Consultado el 29 de abril de 2021. Disponible en: [<https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>](https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/)
- *Pop Art Movement, Artists and Major Works.* The art story. Consultado el 25 de abril de 2021. Disponible en: [<http://www.theartstory.org/movement-pop-art.htm>](http://www.theartstory.org/movement-pop-art.htm)
- RODRIGUES.R. *Ramon Rodrigues.* Consultado el 20 de abril de 2021. Disponible en: [< https://www.ramon-rodrigues.com/>](https://www.ramon-rodrigues.com/)
- ZIMAKOV, V. *About. Vladimir Zimakov.* Consultado el 20 de abril de 2021. Disponible en: [< https://www.vladimirzimakov.com/about>](https://www.vladimirzimakov.com/about)
- GROSS, A. *Alex Gross.* Consultado el 20 de abril de 2021. Disponible en: [<https://www.alexgross.com/info/index.html>](https://www.alexgross.com/info/index.html)
- DA SILVA, T. (2020). *The Art of Tiago da Silva – Illustration & Digital Art.* Consultado el 20 de abril de 2021. Disponible en: [<http://www.tiagodasilva.com/>](http://www.tiagodasilva.com/)
- AVEDAÑO, D. (s. f.). *Dolores Avendaño - Ilustradora - Conferencias Motivacionales.* Consultado el 20 de abril de 2021. Disponible en: [<http://www.doloresavendano.com.ar/>](http://www.doloresavendano.com.ar/)

ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig 1: *Il padre in preghiera*. 1902. Edvard Munch. Xilografía. Pág 10.
- Fig 2: *The Golem*. 2010 Vladimir Zimakov. Xilografía. Pág 11.
- Fig 3: *O Baderneiro*. 2016. Ramon Rodrigues. Linograbado. Pág 11.
- Fig 4: *Triple Elvis*. 1963. Andy Warhol. Serigrafía. Pág 12.
- Fig 5: *Diversions*. 2018. Alex Gross. Óleo sobre lienzo. Pág 13.
- Fig 6: *Harry Potter y la piedra filosofal*. 1999. Dolores Avendaño. Ilustración editorial. Pág 13
- Fig 7: *Harry Potter y la cámara secreta*. 2015. Tiago da Silva. Ilustración editorial. Pág 13.
- Fig 8: *Weird Tales III*. 2019. Sara Fernández González. Acrílico sobre madera y collage. Pág 14.
- Fig 9: *Weird Tales II*. 2019. Sara Fernández González. Acrílico sobre madera y collage. Pág 14.
- Fig 10: *Diario de cuarentena I*. 2020. Sara Fernández González. Ilustración y collage digital. Pág 15.
- Fig 11: *Diario de cuarentena III*. 2020. Sara Fernández González. Ilustración y collage digital. Pág 15.
- Fig 12: *Le bois protat*. 1370 – 1380. Xilografía. Pág 15.
- Fig 13: Primer libro chino impreso. 869. Wang Chieh. Xilografía. Pág 16.
- Fig 14: *Biblia Pauperum*. 1420-1470. Albrecht Pfister. Xilografía. Pág 17.
- Fig 15: *Ars moriendi*. 1412-1460. Xilografía. Pág 18.
- Fig 16: Biblia ilustrada de La Haya. Siglo XII. Pág 20.
- Fig 17: Fan Art Harry Potter. 2009. Reilly Brown. Pág 22.
- Fig 18: *Cerbera*. Siglo XIX. Gustave Doré. Grabado calcográfico. Pág 24.
- Fig 19: Fluffy, perro de tres cabezas. Escena de *Harry Potter y la piedra filosofal*. 2001. Pág 24.
- Fig 20: Dragón saliendo del agua. 1552. *El Libro de los Milagros de Augsburgo*. Iluminado de libro. Pág 25.
- Fig 21: Dragón Colacuerno húngaro. Escena de *Harry Potter y el cáliz de fuego*. 2005 Pág 25.
- Fig 22: Moodboard de *Harry Potter y la cámara de los secretos*. 2021. Sara Fernández González. Collage digital. Pág 27.
- Fig 23: Moodboard de *Harry Potter y la orden del fénix*. 2021. Sara Fernández González. Collage digital. Pág 27.
- Fig 24: Boceto de *Harry Potter y el cáliz de fuego*. 2021. Sara Fernández González. Dibujo digital. Pág 28.
- Fig 25: Boceto de *Harry Potter y la orden del fénix*. 2021. Sara Fernández González. Dibujo digital. Pág 29.

- Fig 26. Boceto de *Harry Potter y las reliquias de la muerte*. 2021. Sara Fernández González. Dibujo digital. Pág 29.
- Fig 27. Imagen del proceso de talla. Pág 30.
- Fig 28. Imagen del proceso de barnizado con goma laca. Pág 30.
- Fig 29. Imagen del proceso de talla. Pág 31.
- Fig 30. Prensa de husillo. Imagen del proceso de estampa. Pág 32.
- Fig 31. Imagen del proceso de estampa. Pág 33.
- Fig 32. Imagen del proceso de entintado. Pág 33.
- Fig 33. Imagen del proceso de entintado. Pág 33.
- Fig 34. Imagen del proceso de secado. Pág 33.
- Fig 35. *Harry Potter y la piedra filosofal*. 2021. Sara Fernández González. Xilografía. Pág 34.
- Fig 36. *Harry Potter y la orden del fénix*. 2021. Sara Fernández González. Xilografía. Pág 34.
- Fig 37. *Harry Potter y la cámara secreta*. 2021. Sara Fernández González. Xilografía. Pág 35.
- Fig 38. *Harry Potter y el misterio del príncipe*. 2021. Sara Fernández González. Xilografía. Pág 35.
- Fig 39. Imagen del proceso de entintado. Pág 36.
- Fig 40. Imagen del proceso de estampa. Pág 36.