

# TFG

---

## DESTRUCCIÓN Y RENACIMIENTO DE FANTASÍA

ILUSTRACIONES DE CONCEPT ART

Presentado por Dolores Irene López Hernández  
Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo recoge el desarrollo creativo de unas ilustraciones de *concept art* de varios escenarios de la novela *La Historia Interminable* de *Michael Ende*. Su prioridad es registrar el proceso de elaboración de cada imagen, desde la descripción original hasta los últimos planteamientos. Mostrando su evolución a través de distintas soluciones y la exploración de distintas visiones de las mismas. No se aborda el diseño definitivo (por el despliegue que requeriría cada elemento), para poder abarcar el mayor número de ambientes o espacios posibles. La intención es mostrar el potencial visual de la propuesta escenográfica, proyectando como serían las posibles escenas completas, recreando atmósferas y cómo se integrarían en ella los distintos personajes y elementos.

Las ilustraciones transportan al punto de inflexión y parte central de la novela, la destrucción y renacimiento del mundo de *Fantasia*, entre el capítulo X y XVI. Por sus posibilidades estéticas y por tratarse de una materia menos explotada, ya que su principal adaptación cinematográfica solo recoge la primera mitad del libro. No obstante, este trabajo no pretende continuar la línea de esta película. Se trata de una reinterpretación estética personal. Siguiendo la premisa de respetar las descripciones originales e integrar referencias procedentes del patrimonio cultural universal para enriquecer las propuestas visuales, conservando el espíritu de la novela. A su vez, este trabajo comprende el análisis de los problemas surgidos durante el proceso de representación desprendidos del dibujo desde la imaginación.

Palabras clave: Ilustraciones, *concept art*, escenas, ambientes, *La Historia Interminable*.

### Abstract

This work gathers the creative development of a series of concept art illustrations for a selection of sceneries from *Michael Ende's Neverending Story*. Its priority is to record the process of elaboration of each image from the original description to the latest approaches, showing its evolution through different solutions and the exploration of different visions of them. It does not address the final design (for all the deployment that each element would require), to be able to cover as many environments or spaces as possible. The intention is to show the visual potential of the scenographic proposal by projecting the possible complete scenes, recreating atmospheres and how the different characters and elements would be integrated into it.

The illustrations carry to the turning point and central part of the novel, the destruction and rebirth of the world of *Fantastica*, between chapters X and XVI, for its aesthetic possibilities and for being a less exploited material, because its

main film adaptation only takes the first half of the book. however, this work does not intend to continue the line of this film. This is a personal aesthetic reinterpretation with the premise of respecting the original descriptions and integrate references from the universal cultural heritage to enrich the visual proposals and preserving the spirit of the book. At the same time, this work includes the analysis of problems which arose during the process of representation detached from drawing from the imagination.

Keywords: Illustrations, concept art, scenes, environments, process, *The Neverending Story*.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	7
<b>3. CONTEXTO</b> .....	8
<b>3.1. CONCEPT ART. DEFINICIÓN</b> .....	8
<b>3.2. EL TEXTO A ILUSTRAR. LA HISTORIA INTERMINABLE</b> .....	9
<b>3.3. ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA DE LA NOVELA</b> .....	10
<b>3.4. EL AUTOR: MICHAEL ENDE</b> .....	11
<b>3.5. RESUMEN DEL ARGUMENTO</b> .....	12
<b>4. METODOLOGÍA</b> .....	13
<b>4.1. ELECCIÓN DE TEXTOS</b> .....	14
<b>4.2. FASE I: ANÁLISIS Y BÚSQUEDA DE LAS DESCRIPCIONES</b> .....	15
<b>4.2.1. Mini bocetos</b> .....	15
<b>4.3. FASE II: REFERENTES</b> .....	17
<b>4.3.1. Búsqueda de ideas</b> .....	17
<b>4.3.2. Dibujar desde la imaginación</b> .....	17
<b>4.3.3. Problema del espacio y la perspectiva</b> .....	18
<b>4.3.4. Referencias procedentes del cine de fantasía</b> .....	19
4.3.4.1. Concept art de <i>Los Croods</i> .....	19
4.3.4.2. Hayao Miyazaki.....	20
4.3.4.3. Otros referentes del cine.....	20

4.3.5. <i>Problema de la iluminación</i> .....	21
4.3.6. <i>Referencias pictóricas de la historia del arte</i> .....	22
<b>5. DESARROLLO PRÁCTICO</b> .....	<b>23</b>
5.1. <b>TÉCNICA. EJECUCIÓN GRÁFICA</b> .....	<b>23</b>
5.2. <b>ESCENARIOS</b> .....	<b>24</b>
5.2.1. <i>Pabellón Magnolia</i> .....	24
5.2.2. <i>Diseño de la Emperatriz Infantil</i> .....	26
5.2.3. <i>Las Cumbres de Fantasía</i> .....	27
5.2.4. <i>El Viejo de la Montaña Errante y su guarida</i> .....	28
5.2.5. <i>Primera semilla de un nuevo mundo</i> .....	30
5.2.6. <i>La Selva Nocturna</i> .....	31
5.2.7. <i>Goab. El desierto de colores y el león</i> .....	32
5.2.8. <i>El Templo de las Mil Puertas</i> .....	34
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	<b>35</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>37</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge de la intención original de llevar a cabo un proceso creativo para un conjunto de paisajes irreales, en un intento de aproximación personal al ámbito profesional del *concept art*. Ante esto, la novela *La Historia Interminable* plantea una fuente considerable de escenografías de fantasía y, a través de ellas, la posibilidad de llevar a cabo este propósito con la seguridad de tener un referente de base para definir unas metas, como si se tratara de un guion.

El objeto era elaborar ilustraciones de un conjunto de escenas escogidas por su gran carga onírica para mostrar el potencial estético de la propuesta visual. Permitiendo tensar al máximo la ambientación y tono perseguidos. Se trata de un trabajo centrado en la creación de entornos integrando personajes y elementos, esbozando las hipotéticas escenas completas.

La elección de *La Historia Interminable* también se debió a las pocas propuestas que se han realizado sobre ella, cuando plantea numerosas posibilidades creativas, ya que solo cuenta con una adaptación cinematográfica principal que abarca hasta la primera mitad del relato. Precisamente, en este ecuador de la historia se sitúan los fragmentos escogidos para desarrollar las ilustraciones de *concept art*. Un punto de inflexión donde se asiste a la destrucción y renacimiento del mundo de *Fantasía*, ubicado entre el X y XVI capítulo.

Sin embargo, no quería seguir la línea de esta película, en la que estos espacios quedan prácticamente suprimidos o sustituidos, sino plantear una propuesta escenográfica personal, motivada por la infinidad de soluciones y la complejidad de las descripciones. Así pues, otro motivo por el que se escogieron estas escenas fue su condición de material menos explotado. Asimismo, existiendo esa opción no había necesidad de empezar repitiendo lo que ya se había hecho.

El resultado es una recopilación de ilustraciones que recogen la evolución de cada escenario. Desde la descripción original a los últimos planteamientos, pasando por soluciones alternativas y su profundización a través de distintas visiones que permitieran ver otros detalles de los mismos. Al tratarse de un proyecto de desarrollo visual, la intención era en sí este proceso creativo, generando el mayor número de ideas para cada espacio, en paralelo a la investigación de referencias externas del que se nutren.

La principal fuente de inspiración fue la naturaleza, buscando una visión esencialmente orgánica. Lo que se combinó con referencias pictóricas, tanto a nivel de contenidos, como para ver soluciones en cuanto a la iluminación y perspectiva. Problemas en la representación

desprendidos de la traducción de la realidad tridimensional al plano bidimensional, que ya estaban solventados en estas obras.

A estas complicaciones se añadieron las del dibujo desde la imaginación, ya que no contaba con un modelo de referencia visual exacto. Pues en efecto, aunque el resultado es también una imagen gráfica, el proceso intelectual es distinto al de la representación, realista o no, de lo observado. Utiliza el conocimiento perceptivo de la realidad que ofrece este primero, para poder reconstruir el mundo que se plantea en la subjetividad personal.

Para apoyar el trabajo práctico esta memoria aborda diferentes apartados teóricos. En primer lugar, marca sus objetivos, seguidos de un marco contextual que integra la definición de *concept art* y una puesta en antecedentes sobre *La Historia Interminable*, su autor y adaptaciones. Para a continuación explicar la metodología empleada, en la que se inserta el trabajo de búsqueda de referencias visuales tanto a nivel de contenido o ideas, como para consultas acerca de la representación. Tras esto, queda el desglose del proceso creativo de cada escenario, repasando individualmente su evolución, precedida de un resumen de la descripción original, necesaria para comprender las decisiones de acuerdo a los márgenes creativos. Para finalizar, se exponen las conclusiones en relación con los resultados obtenidos y los objetivos planteados inicialmente.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto es plantear el desarrollo visual de un conjunto de escenarios extraídos de *La Historia Interminable* mediante una serie de ilustraciones donde se muestre la evolución del proceso creativo a través de varias propuestas estéticas. Explorando, además, sus posibilidades a partir de distintas visiones de los mismas.

### Como objetivos específicos este trabajo persigue:

1. Producir como obra final unas ilustraciones de *concept art* sobre una selección de escenarios ubicados entre los capítulos X y XVI de *La Historia Interminable*.

2. No desarrollar el diseño definitivo (por el despliegue que requeriría cada elemento como cartas de expresiones, poses y color o *line up*) para así poder abarcar el planteamiento de un mayor número de escenas, sin concretar para qué hipotético producto final iría destinado (película, video juego, etc....). Por eso se trata de un trabajo de *concept art*. Es prioritario el planteamiento del mayor número de soluciones alternativas para cada escenario.

3. Realizar varios dibujos de cada espacio para poder explorar sus posibilidades. Enseñando cómo interactúan los seres y demás elementos en el entorno en cuestión para mostrar la atmósfera buscada y el conjunto. La labor se centra en la creación de entornos, mostrando como quedarían las escenas con todos sus componentes relacionados.

4. Registrar un proceso creativo en el que quede patente la búsqueda de diferentes soluciones para un mismo escenario, es decir, mostrar cómo ha ido evolucionando la concepción de cada escenario desde la descripción literaria a las últimas ideas.

5. Respetar, de manera general, la descripción original presente en la fuente literaria, pero contemplando los márgenes de actuación y aprovechando aquello que queda indefinido para explorar con más libertad.

6. Plantear una estética que pueda atraer desde el público más joven al adulto, intentando reinterpretar aquellos elementos que puedan parecer más infantiles, a primera vista, en el texto original.

7. Analizar el desarrollo práctico desde el punto de vista de la representación para al menos, apuntar los aspectos que envuelven el dibujo desde la imaginación, y así reflexionar sobre la metodología empleada.

## 3. CONTEXTO

### 3.1 CONCEPT ART. DEFINICIÓN



Fig. 1 Ilustración de concept art de *Zootropolis*. Disney. 2016.

El término *concept art* ya fue empleado en los estudios Disney (década de 1930) cuando en la preproducción los dibujantes realizaban bocetos rápidos en busca de aquello que caracterizara al personaje<sup>1</sup>.

Actualmente el *concept art* o desarrollo visual es una vertiente artística contextualizada en la fase de preproducción de proyectos de la industria del cine, la animación, la televisión o los videojuegos. Se ocupa de generar las primeras imágenes de ideas que hasta el momento sólo existen en palabras o en la mente del director.

El equipo de *concept artists* parte de las concreciones del guion y plantean diversas opciones de transportarlo a imagen. Este material servirá de guía

<sup>1</sup> CENTRO PIXELS. *¿Qué es Concept Art?* Disponible en: <https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/>





Fig. 2 Concept art de *Los Croods*. Dreamworks. 2013.

visual para los siguientes departamentos que abordarán el diseño definitivo en la fase de producción<sup>2</sup>.

Por otro lado, dentro del desarrollo visual se producen diferentes clases de ilustración, desde bocetos individuales de personajes, *props*, elementos arquitectónicos y escenarios, incluso aproximaciones al *color script* o *Keyframes*<sup>3</sup> en los que se plantea cómo quedaría la escena completa, aunque luego no tenga nada que ver el resultado final de la película.

Por último, el grado de acabado de las ilustraciones es muy amplio. Desde bocetos a láminas de mucho detalle. Lo que básicamente determina la esencia de una ilustración de concept art es su finalidad como imágenes y planteamientos de referencia para que otros departamentos realicen los diseños definitivos<sup>4</sup>. Se podría resumir que se puede integrar dentro del *concept art* cualquier dibujo que pertenezca a una fase primera de ideación y búsqueda estética de cualquier proyecto visual.

### 3.2. EL TEXTO A ILUSTRAR. LA HISTORIA INTERMINABLE

*La Historia interminable* es una novela juvenil escrita por el alemán *Michael Ende* en 1978. Su edición original es muy característica, posiblemente la razón de difícilmente encontrar una versión distinta e ilustrada de otra manera.

El texto aparece en dos colores para diferenciar la historia paralela que transcurre en el mundo real y en el de *Fantasía*. Se divide en 26 capítulos coincidiendo con las letras y el orden del abecedario y las ilustraciones, de *Roswitha Quadflieg* (ilustradora y escritora alemana) aparecen como apertura de cada uno de ellos. Presentan la correspondiente letra decorada con motivos relacionados con el contenido del texto que comienzan, recordando en parte a los códices miniados medievales. Estética que anticipa un contenido repleto de referencias culturales.

La letra capital funciona como elemento pictórico principal, desvaneciendo los límites entre imagen y texto, sin pretender representar el espacio ni mantener la unidad de escena. Esta utilización de las ilustraciones sólo como un ornamento y no como herramienta definitoria da la oportunidad al lector de hacer sus propias interpretaciones de lo que está leyendo sin verse apenas condicionado.



Fig. 3 *Roswitha Quadflieg*. Ilustración del capítulo III de *La Historia Interminable*. 1978.

<sup>2</sup> URSCHER, J. et al. (2017). *The Ultimate Concept Art Career Guide*. Reino Unido: 3dtotalPublishing, p.10.

<sup>3</sup> Tipo de ilustración de Concept art en la que se presenta como podría quedar la hipotética escena definitiva o imagen final en un proyecto narrativo visual como una película. Atiende tanto a la estética como a la historia, incluyendo ya la posición de cámara, los personajes en acción integrados en la escenografía, la iluminación, etc.

MARTINJULIOV. (2019) "¿Qué es el Concept Art?" en *Domestika*, 29 de abril. Disponible en: <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

<sup>4</sup> CENTRO PIXELS. *Op. Cit.*



Fig. 4 Roswitha Quadflieg. Ilustración del capítulo I de *La Historia Interminable*. 1978.



Fig. 5 Cartel de la película *La Historia Interminable*. Wolfgang Petersen. 1984.

Una descripción literaria por muy precisa que sea puede presentar diferentes soluciones visuales. Si se vincula a una ilustración esta tiene el poder de cambiar o acotar el significado de las palabras<sup>5</sup>. En el caso de *La Historia Interminable*, por parte de las ilustraciones originales, no es así. Mantienen el campo libre a la hora de abordar el proyecto de dar imagen a este mundo.

No obstante, este libro ha sido llevado al cine, y en línea con lo dicho anteriormente, hay que tenerlo en cuenta. Aunque se pretenda dar una versión estética distinta.

### 3.3. ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DE LA NOVELA

La película de *La Historia Interminable* tan sólo se hizo esperar hasta 1984. Dirigida por el alemán Wolfgang Petersen, se convirtió en un icono del cine de fantasía en los años 80. Sin embargo, fue muy criticada por el propio *Michael Ende*, que incluso pidió que se eliminara su nombre de los títulos de crédito iniciales.

Una de sus principales quejas fue el no adaptar la historia por completo, quedándose prácticamente a mitad, cuando el protagonista entra en *Fantasia*. Por tanto, alterando el significado o la estructura simétrica del texto original basada en la oposición de los contrarios como ciclo infinito<sup>6</sup>. Se pierden los catorce capítulos que, para el autor, contenían la esencia de la historia<sup>7</sup>. Además, la parte que llegó a la pantalla también sufrió bastantes cambios a consecuencia de los costes y las limitaciones técnicas de las marionetas robotizadas. Efectos especiales que, aunque hayan envejecido mal, fueron punteros, como los de otras películas contemporáneas que no se han visto tan afectados por el paso del tiempo, como *El Cristal Oscuro* (1982) o *Dentro del Laberinto* (1986) de Jim Henson. De hecho, 1984 fue prolífico en el cine de fantasía y familiar con otros estrenos aparte de *La Historia Interminable*, como *Gremlins*, *Terminator*, *Cazafantasmas*, *Dune* o *Splash*.

Debido al relativo éxito de la película *Warner Bros.* llevó a cabo *La Historia Interminable II* en 1989 y la *III* en 1994 (estrenada directamente en VHS). Ambas con ínfima repercusión y apartándose aún más del texto original.

El propio *Ende* dijo en una entrevista: “¿Acaso hay que considerar aparte a los que escriben para el público infantil?” Creo que los supuestos adultos no son tan maduros como para percibir que un cuento para niños es también para

<sup>5</sup> SALISBURY, M y STYLES, M. *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona: BLUME, p.90.

<sup>6</sup> CÁRCERES BLANCO, R. (2018). “Una lectura alquímica de *La historia interminable*” en CASTILLA. ESTUDIOS DE LITERATURA, 9. Ediciones Universidad de Valladolid, p. 273.

<sup>7</sup> DÍAZ CAVIEDAS, R. (2013). “¿Es la historia interminable la peor adaptación cinematográfica de la historia?” en Jot Town. Contemporary culture mag, octubre. Disponible en: <https://www.jotdown.es/2013/10/es-la-historia-interminable-la-peor-adaptacion-cinematografica-de-la-historia/>



Fig. 6 Fotograma de la película *La Historia Interminable*. Wolfgang Petersen. 1984.

ellos<sup>8</sup>.” De hecho, *La Historia Interminable* cuenta con un entramado de referencias culturales insertas en una estructura muy medida. En la cual se esconden numerosos temas como el propio infinito recalcado en la estructura del texto. Algo que puede identificar el público adulto pero que se escapa al infantil. La cuestión es que este trasfondo fue prácticamente eliminado en la película y claramente se optó por darle un enfoque argumental y estético decididamente para niños. De modo que en lo que afecta a la representación del mundo de ficción que se plantea, quizás se quedó en lo básico, sin concebir el proyecto para recrearse en su potencial visual, ofreciendo una versión bastante plana en cuanto a la interpretación de las descripciones y con un resultado bastante *kitsch*.

### 3.4. EL AUTOR: MICHAEL ENDE

*Michael Ende* (1929-1995), como hijo del pintor surrealista *Edgar Ende*, creció en un ambiente proclive a desarrollar la imaginación. Empezó a escribir desde muy joven guiones para teatro de carga política, aunque pronto encontró la literatura juvenil y el cuento<sup>9</sup>, sin abandonar el compromiso por el cambio sociocultural. Algo característico del movimiento del “*Nuevo romanticismo*” desarrollado en los años 70 en Alemania. Esta faceta crítica no es en principio típica de la narrativa fantástica y hace diferenciarse a las novelas de Ende como *Momo* (1972) y *La Historia Interminable* (1979).

Desde una estética neorromántica, el autor aboga por la recuperación de valores culturales que cree en decadencia. Intención que se hace presente en la obra que nos ocupa con una infinidad de referencias procedentes de la literatura, el arte y la tradición<sup>10</sup> que concibe como la esencia de la humanidad.

Así pues, *Ende* afirma que deliberadamente incluyó en ella alusiones a la *Odisea* de *Homero*, con la travesía por el retorno al hogar, *Las mil y una noches*, o las obras de *Lewis Carroll* (*Alicia en el País de las Maravillas*) y *J. M. Barrie* (*Peter Pan*) en las que el protagonista infantil rompe con los límites de lo real para entrar en el mundo de la imaginación en un viaje introspectivo. Es más, en *La Historia Interminable*, *Bastian* tiene que descubrir la realidad haciendo el viaje inverso, por lo fantástico, siguiendo la fórmula de la *Divina Comedia* de *Dante*, en la que para llegar al Paraíso primero hay que pasar por el Infierno.

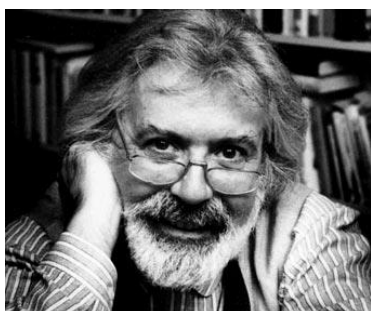


Fig. 7 *Michael Ende*.

<sup>8</sup> DE RAMBURES, J. (1984). “*Michael Ende, la realidad de la fantasía*” en la sección *Cultura*, periódico El País. 22 de abril. Disponible en: [https://elpais.com/diario/1984/04/22/cultura/451432804\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1984/04/22/cultura/451432804_850215.html)

<sup>9</sup> HISTORIA Y BIOGRAFÍA. *Michael Ende*. Disponible en: <https://historia-biografia.com/michael-ende/>

<sup>10</sup> R. CÁCERES BLANCO. *Op. Cit.* p.265.

Estas referencias también se extienden al mundo del arte con la inspiración en pintores como *El Bosco*, *Goya* y *Dalí*, y la imaginería cultural como el dragón de la tradición china en el que claramente se basa el personaje de *Fújur*.<sup>11</sup>

### 3.5. RESUMEN DEL ARGUMENTO

La labor de *concept art* de este proyecto sólo se ocupa de una selección de fragmentos localizados en la mitad del relato. A continuación, procederemos a contextualizarlos en la historia a través de un repaso del argumento general:

El libro se divide en dos partes claramente diferenciadas, la primera es la protagonizada por *Atreyu*, habitante de *Fantasía*, a la que *Bastian* asiste como lector desde el mundo real. De modo que leemos lo mismo que él. La segunda parte transcurre por completo en *Fantasía*. El niño humano entra dentro del libro y emprende una aventura para regresar a la realidad.

Fig. 8 Ilustración del dragón *Fújur* (*La Historia Interminable*). 2019.



La historia comienza con *Bastian*, que roba el libro de la tienda del señor *Koreander*. En él se cuenta la historia de *Fantasía*, un mundo que está desapareciendo absorbido por la nada, al tiempo que su soberana, la *Emperatriz Infantil*, está muriendo. Ella encomienda al joven guerrero *Atreyu* la búsqueda de la cura que los salvará a todos y le da su insignia, el *Auryn*, un medallón de dos serpientes devorándose (un símbolo que se repite a lo largo de la historia).

En su aventura *Atreyu* se enfrenta a numerosos peligros y encuentra varios personajes, entre los que destaca el dragón *Fújur*, que se convierte en su compañero de viaje. Mientras tanto, *Bastian*, profundamente enfrascado en la lectura, se ve interpelado puntualmente por esta ficción. Piensa que son imaginaciones suyas, pero parece que los personajes pueden oírle.

Al acercarnos al ecuador de la novela finaliza la aventura de *Atreyu*, presentándose ante la emperatriz pensando que ha fracasado en su misión. Aunque no es así. Su función era atraer al salvador, el propio *Bastian*, aunque no lo sepa. Él los rescatará dándole a ella un nuevo nombre.

En este punto de cambio de ciclo entre *Atreyu* y *Bastian* es donde las ilustraciones se concentran. En primer lugar, se aborda el “*Pabellón Magnolia*”,

<sup>11</sup> DE RAMBURES, J. *Op. Cit.*

la sala de la *Torre de Marfil* donde se encuentra la emperatriz enferma. A partir de aquí se suceden una serie de pasajes de gran dramatismo:

*Bastian* no acepta que él es salvador al que se refieren y la propia emperatriz tiene que tomar medidas. Viaja a las cumbres más altas de su reino, donde habita el *Viejo de la Montaña Errante* y escritor de *La Historia Interminable*.

La emperatriz exige al anciano que vuelva a contar la historia pues es la última esperanza hasta que su salvador se dé cuenta de quién es y acuda. Ante el asombro del protagonista, el viejo comienza el relato en la librería de *Koreander*. Pero *Bastian* sigue sin poder creerlo y da tiempo a que reescriba la historia una y otra vez hasta que explota este último reducto de *Fantasía*. Finalmente grita el nuevo nombre para la emperatriz: *Hija de la Luna*.

Ahora comienza la aventura de *Bastian*, que se inicia con él flotando en la oscuridad. La *Hija de la Luna* le dice que *Fantasía* volverá a nacer a partir de sus deseos y le da un grano de arena como lo único que queda de su antiguo reino, que es la semilla de la que resurgirá todo.

Fig. 9 Ilustración de concept art de la *Hija de la Luna* (*La Historia Interminable*). 2019.



A partir de aquí continúan las ilustraciones hasta abarcar el primer nuevo escenario de *Fantasía*: la *Selva Nocturna* de *Perelín*, que al amanecer se transforma en *Goab*, el *Desierto de Colores*. A partir de que salga de este lugar, atravesando el *Templo de las Mil Puertas*, continúa un viaje al que se le van uniendo numerosos compañeros, incluidos *Atreyu* y *Fújur*. Sin embargo, los deseos con los que va alterando *Fantasía* tienen un precio y su aventura se va ensombreciendo.

Pero esa es otra historia<sup>12</sup>...

## 4. METODOLOGÍA

Ilustrar es crear imágenes a partir de la nada, traduciendo visualmente una idea para transmitirla de manera original y articulada al público. Para lo que

<sup>12</sup> ENDE, M. (1978) *La Historia Interminable*. Madrid: Alfaguara, p.229.

no existe método fijo aparte de los diferentes sistemas, técnicas y estéticas que pueden emplearse en la representación. Se trata de un proceso que requiere la exploración de la materia que se quiere plasmar hasta dar con una solución que refleje una visión personal, tanto estética como conceptual, cohesionada con ella<sup>13</sup>.

Para comenzar este proyecto de ilustración me basé en una metodología aplicable a cualquier proceso creativo de este tipo. Fue inherente al orden lógico de ejecución y divisible en unos pasos que explicaré con más detalle posteriormente.

#### 4.1. ELECCIÓN DE LOS TEXTOS

Las escenas escogidas se corresponden al momento de la desaparición y renacimiento del mundo de *Fantasía* (capítulos X y XVI). En esta parte central de la novela encontramos una serie de escenarios en transformación, primero hacia la destrucción y después a la regeneración.

Fig. 10 Ilustración de concept art del león del *Desierto de Colores* (*La Historia Interminable*). 2019.



Uno de los motivos por los que se limitó el trabajo a este fragmento es la continuidad entre escenarios, donde personajes y entornos están estrechamente unidos. Su variedad y gran carga onírica me determinó a concentrarme en ellos e intentar explotar sus posibilidades.

#### 4.2. FASE 1: ANÁLISIS Y BÚSQUEDA DE LAS DESCRIPCIONES

Elegidos los capítulos, el primer paso fue buscar todos los elementos descriptivos a respetar. Estos límites estimularon la creatividad. Pues al contar con una base más concreta, puedes concentrarte en sus posibles variaciones y llevarlas hasta donde quieras conservando gran margen creativo.

En esta novela las descripciones son bastante precisas y, a veces, entraban en conflicto con la ambientación que tenía en mente. Había que aprovechar

<sup>13</sup> HALL, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: BLUME, p. 6.

aquello que no se mencionaba y las diferentes posibilidades de lo especificado para hacerlas compatibles.

La insistencia de señalar el cromatismo, a veces excesivo, era lo que más chocó con mi intención inicial de dar predominancia a determinados colores o una visión más seria. Posteriormente explicaré en cada caso cómo se resolvió cada escenario partiendo de su correspondiente descripción original.

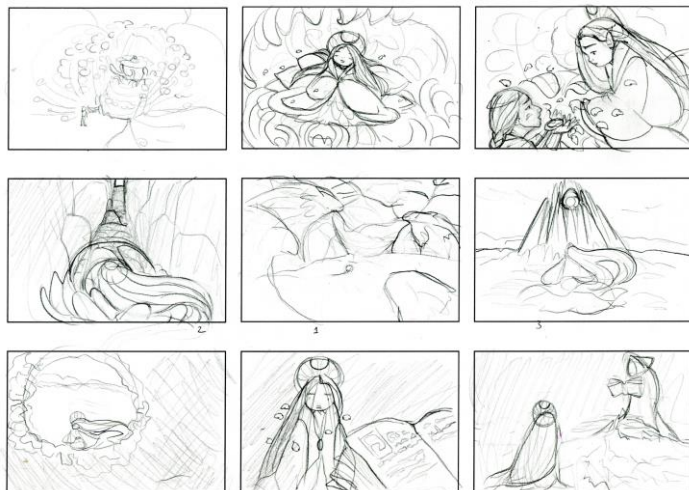
Fig. 11 Ilustración de concept art de *El Desierto de Colores* (*La Historia Interminable*). 2019.



#### 4.2.1. Mini bocetos

Los primeros bocetos, con las impresiones iniciales del texto, se hicieron en formato pequeño para forzar dibujos poco elaborados y rápidos, no concediendo más tiempo del necesario a esta fase.

Fig. 12 Primera hoja del plan de bocetos. *Storyboard*.



Este recurso metodológico fue tomado de *Alan Lee*<sup>14</sup>, que explica que este primer soporte visual permite ver el proyecto como algo manejable. Se convierte en un plan inicial para pensar en el conjunto de todo, la forma y el dinamismo antes de entrar en detalles. Aunque no es inamovible, puede estar sujeto a cambios según se avance en el desarrollo del proyecto<sup>15</sup>.

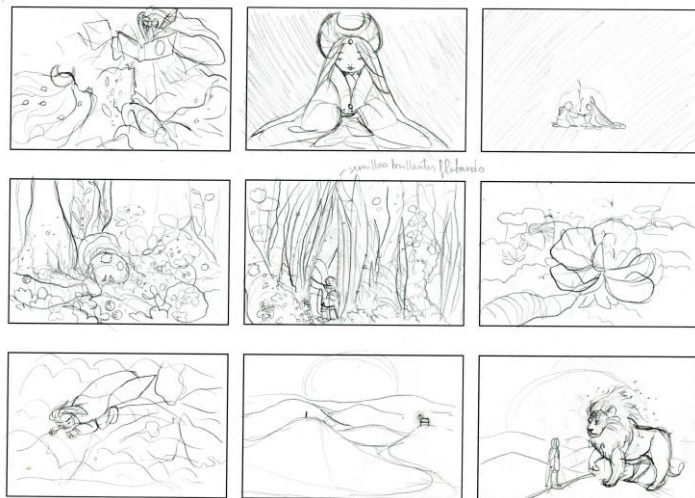
<sup>14</sup> Ilustrador de varias ediciones de *El Señor de Los Anillos* (J.R.R.Tolkien) y encargado del diseño de arte junto a John Howe en la adaptación cinematográfica de esta obra por Peter Jackson.

<sup>15</sup> LEE, A. (2005) *The Lord of the Rings Sketchbook*. Londres: HarperCollinsPublishers, p.18.

Esto se conoce como la fase de *storyboarding*. Pero, como la intención no era cubrir el hilo de la historia, no concebí esta fase como tal, ya que lo prioritario era mostrar distintas visiones de los escenarios. Esto devino a un orden en el plan de trabajo y a la necesidad de un esquema de partida.

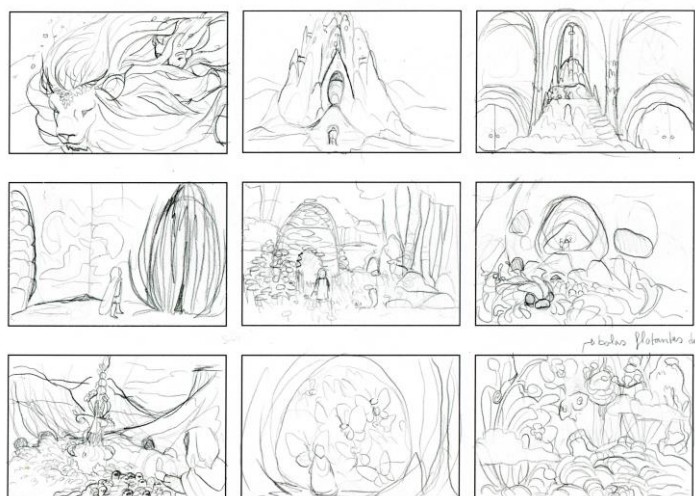
Al tratarse de un trabajo de *concept art*, centrado sobre todo en los entornos, no era necesario la representación de la acción, podrían ser solo de las escenografías. No obstante, vi la necesidad de incluirla con los personajes para poder mostrar cómo interactuarían en él.

Fig. 13 Segunda hoja del plan de bocetos. *Storyboard*.



La función principal de estos bocetos era elegir las escenas que se iban a ilustrar y los elementos que iban a aparecer. Asimismo, se clasificaban por grupos según el escenario al que pertenecen, ya que la intención era dar distintas visiones de cada paisaje.

Fig. 14 Tercera hoja del plan de bocetos. *Storyboard*.



Otro cometido de estos bocetos era ser el punto de partida para la búsqueda de referencias visuales de apoyo (la siguiente fase). Tanto para concretar y dar base las ideas como para alimentarlas con más opciones a tener en cuenta.



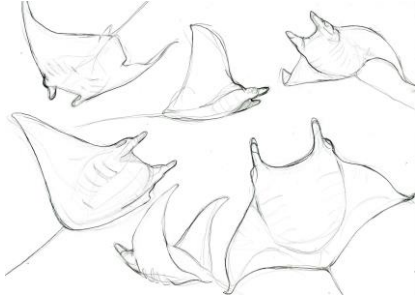


Fig. 15 Bocetos de estudio de mantarraya. 2019.

Por último, cabe explicar que no hay una correspondencia exacta entre los pequeños bocetos y las ilustraciones que se desarrollaron posteriormente. Conforme avanzaba en el proyecto algunas composiciones se modificaron, se suprimieron algunos dibujos que a efectos de una labor de *concept art* podían resultar redundantes (aunque no para la trama), o se añadieron otros necesarios para mostrar elementos que no se apreciarían en otra visión. Es decir, los bocetos estaban pensados para enseñar el escenario.

### 4.3. FASE 2: REFERENTES

#### 4.3.1. *Búsqueda de ideas*

Una vez ya se tenía una idea de cada escenario se buscaron referentes que contribuyeran a su definición. De este modo se elaboraron una serie de *moodboards*. Principalmente de fotografías de entornos y elementos naturales, como base para la representación de algunos elementos o simplemente como inspiración. Aunque no se correspondieran con nada concreto.

Además, en esta exploración, me dejé llevar por nuevas fuentes que iban surgiendo a partir de las búsquedas iniciales. Al mismo tiempo, hice bocetos para estudiar la forma de algunos animales y plantas, que podía incluir en las ilustraciones. En definitiva, esta investigación respondía a un universo esencialmente orgánico, o al menos esa era mi visión (imágenes 15, 16 y 17).



Fig. 16 Bocetos de estudio de plantas. 2019.

#### 4.3.2. *Dibujar desde la imaginación*

Elaborar imágenes imaginadas o mentales conlleva problemas diferentes a los del dibujo observacional. También cuenta con información visual extraída de la realidad, pero modificada reorganizada para crear algo nuevo. Se parece al trabajo de director de cine, pues hay que encargarse de todo lo que aparece en el mundo que se quiere plasmar, eligiendo las localizaciones, personajes, ambientación, vestuario o la iluminación<sup>16</sup>.

Aunque exista un nexo con la realidad, porque la inventiva parte de lo que vemos, la imagen que se quiere plasmar sólo tiene lugar en la mente. Únicamente se puede recurrir a referencias visuales que se aproximan, pero no exactas y muchas veces inconexas, que hay que procesar y unir. No hay una fuente de certeza a la que consultar como cuando dibujas algo que estás viendo, ya sea de foto o del natural o una interpretación más o menos fiel.



Fig. 17 Bocetos de estudio de pangolín.

<sup>16</sup> HALL, A. *Op.Cit.* p. 27.

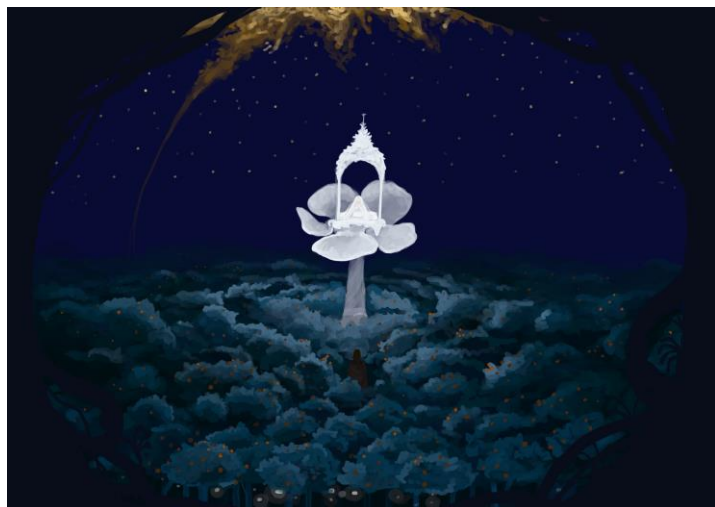


Fig. 18 Ilustración de concept art para la lluvia de semillas luminosas (*La Historia Interminable*). 2019.



Fig. 19 Ilustración de concept art para la *Selva Nocturna* (*La Historia Interminable*). Bastian subido a flores colgantes. 2019.

Fig. 20 Ilustración de concept art para el *Pabellón Magnolia* (*La Historia Interminable*). 2019.



Para plantear un escenario creíble hay que pensar cómo se comportan y presentan las cosas de la realidad, en referencia a factores como la tridimensionalidad (perspectiva) o la incidencia de la luz.

No obstante, la representación no tiene por qué ser realista, o al menos sólo serlo en cierto grado. De hecho, sin referencia visual, puede ser complicado el hiperrealismo, requiriendo una gran asimilación de los conocimientos que proporciona el dibujo observacional.

También se pueden extraer sólo los aspectos de la realidad que resulten de interés simplificándolos o reformulándolos de mil formas para materializar las ideas, como parte de la definición del estilo de representación personal. Asimismo, tomé esta opción, pretendiendo un grado de realismo que permitiera situarse en la escena y reconocer los elementos sintetizados.

#### 4.3.3. Problema del espacio y la perspectiva

En la ilustración de entornos la recreación del espacio era algo central. Había que generar sensación de profundidad, imitando la forma humana de visión, para poder ordenar el espacio de manera coherente y comprensible. Como ya se ha mencionado, esto se suma al problema de dibujar sin contar con una referencia exacta.

La representación del espacio consiste básicamente en una ilusión. Se trata de la traducción de algo tridimensional al plano bidimensional y su plasmación artística corresponde a la recreación de nuestra percepción. Los efectos perspectivos sólo tienen lugar en nuestra visión<sup>17</sup>. La cuestión era concebir un método para representar el espacio que reprodujera cómo el ser humano ve el mundo<sup>18</sup>.

Para este fin, el dibujo puede apoyarse en un sistema de líneas convergentes que parten de uno o varios puntos de fuga situados en el horizonte (línea de la

<sup>17</sup> *Ibid.* p. 37.

<sup>18</sup> *Ibid.* p.40.



Fig. 21 Fotograma de la película *Sleeping Beauty*. Charlotte Reiniger. 1954.



Fig. 22 Concept art de *Los Croods*. *Coral Field*. Paul Duncan. 2013.



Fig. 23 Concept art de *Los Croods*. *The Tundra*. Christophe Lautrette. 2013.



Fig. 24 Concept art de *Los Croods*. *The Jungle*. Huy Nguyen. 2013.

altura de visión). Sin embargo, no tenía apenas experiencia en el empleo de este tipo de esquemas como sustento del proceso de representación, así que me serví básicamente de los siguientes principios elementales: los objetos disminuyen de tamaño cuando se alejan y la superposición de objetos que ocultan otros a mayor distancia.

Esto último ha sido el principal recurso para generar sensación de espacio en las ilustraciones, planteando planos superpuestos como si se tratara de un teatrillo de cartón o el sistema de capas de la cámara multiplano empleada en la animación tradicional<sup>19</sup>. De hecho, en varios dibujos, incluí una especie de marco en primer plano que quedaba a oscuras, como si nos asomásemos a una habitación iluminada desde otra en penumbra, con el efecto de un recorte a contraluz. Algo que recuerda a la estética de las películas animadas de siluetas negras de *Charlotte Reiniger* (1899-1981), precursora precisamente de la cámara multiplano.

#### 4.3.4. Referencias procedentes del cine de fantasía

Aparte del empleo de los principios perspectivos básicos, también se recurrió a ejemplos concretos para ver cómo se ha tratado en ellos el punto de vista y qué efectos consiguen con ello. En este respecto se consultaron ilustraciones de *concept art* presentes en los libros de arte de películas, principalmente de animación. Al tratarse de representaciones menos realistas realizadas desde la imaginación. Las cuales han servido tanto de referente de inspiración para el contenido como para observar cómo representan estos motivos.

##### 4.3.4.1. Concept art de *Los Croods*

Un referente en este trabajo han sido las ilustraciones de *concept art* de la película *Los Croods* (2013) de *Dreamworks*, ambientada en un periodo prehistórico inventado. Este film dirigido por *Kirk DeMico* y *Chris Sanders*, y con *Dominique Louis* y *Paul Duncan* como directores artísticos, se desarrolla en una serie de escenarios ficticios de inspiración natural, la intención del proyecto.

Aparecen bosques, formaciones rocosas o desiertos entre otro tipo de entornos, en los que se reconoce el nexo de inspiración en la realidad, pero se juega transformando, exagerando y mezclando los elementos que nos son familiares. El tipo de ejercicio que se ha llevado a cabo en todas las ilustraciones de este trabajo, partiendo de la naturaleza real como base del escenario inventado, combinado con referencias pictóricas.

Durante la recopilación de referencias visuales se consultaron otros libros de arte de películas, pero el de *Los Croods* fue el que más se adecuó al tipo de

<sup>19</sup> La cámara multiplano consiste en varias láminas situadas a diferentes niveles de altura superpuestos, de modo que una cámara situada cenitalmente, las filma desde arriba consiguiendo un efecto tridimensional.



Fig. 25 *La Princesa Mononoke*. Hayao Miyazaki. 1997.



Fig. 26 *Nausicaä en el Valle del Viento*. Hayao Miyazaki. 1984.



Fig. 27 Concept art de *Lothlorien* (*El Señor de los Anillos*).



Fig. 28 Concept art para *El Cristal Oscuro*. Mystic. Brian Froud. 1982.

escenarios que se buscaba. Destaca por la variedad de ambientes y la creatividad con la que reformula referentes extraídos de la naturaleza.

#### 4.3.4.2. Hayao Miyazaki

Otro referente han sido las obras de *Hayao Miyazaki*, especialmente por la presencia de una naturaleza activa, que supera el mero papel de fondo para la historia, y de escenas épicas de gran dramatismo.

En concreto, este trabajo se ha inspirado en los bosques de *La Princesa Mononoke* (1997). Extraje detalles, como la capa de musgo que cubre los troncos de los árboles con raíces más pequeñas o plantas trepadoras que se funden en ella. Una textura que se resuelve con sencillez y total efectividad, además de contribuir a la unidad de los distintos elementos vegetales y densificar la atmósfera cromática.

También cabe mencionar el bosque tóxico de *Nausicaä en el Valle del Viento* (1984) y su atmósfera llena de esporas en suspensión. Algo con lo que se vio similitud desde el principio para el escenario de *La Selva Nocturna* en el que el aire queda inundado de una explosión de semillas. Las formas orgánicas que parecen fusionar vegetales y hongos de siluetas redondeadas, vesiculares, más alejadas de la naturaleza, han sido para mí un referente, desde siempre. Esta asimilación de la organicidad ha estado siempre presente en mi trabajo.

Por último, en ambas películas aparecen algunos elementos vegetales que emiten luz puntualmente y de forma tenue. De modo que me inspiré en esta forma de representar de la idea para algunas de las ilustraciones de *La Selva Nocturna*. Presentándose como pequeñas pulsaciones en los troncos de los árboles en lugar de tratar todo como si fuera de neón.

#### 4.3.4.3. Otros referentes del cine

La labor de adaptación que se hizo de la novela de Tolkien, *El Señor de Los Anillos* en la trilogía de películas dirigida por Peter Jackson, con *Alan Lee* y *John Howe* en la dirección de arte, es todo un ejemplo del tratamiento de una obra de ficción de fantasía. Un referente siempre presente, ante la predilección por su rama estética orgánica, de la que considero esta obra, un paradigma.

En ella la temática es tratada con seriedad, conservando un aire romántico y poético. Además, presenta todo un universo arquitectónico reconocible inspirado en la naturaleza. De hecho, el propio *Alan Lee* dice que se inspiró en detalles de la arquitectura *Art Nouveau* del siglo XIX<sup>20</sup>, caracterizada por esto mismo, en la que motivos vegetales y orgánicos (tallos, flores o insectos) se entrelazan abarrotando el espacio y hay una inclinación hacia las líneas curvas y

<sup>20</sup> LEE, A. *Op. Cit.* p.47.



Fig. 29 *La Princesa Mononoke*. Hayao Miyazaki. 1997.

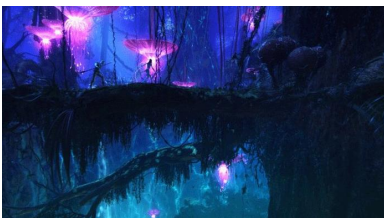


Fig. 30 Fotograma de la película *Avatar*. James Cameron. 2009.



Fig. 31 *El recién nacido*. Georges de La Tour. 1645-48.



Fig. 32 *Miss Helen Dunham*. John Singer Sargent. 1892.

la asimetría<sup>21</sup>. De hecho, también diría que es un referente directo para mí y este trabajo.

Otra influencia importante en la línea estética orgánica es la imaginería del ilustrador *Brian Froud*. Conocido por encargarse de la dirección artística de las películas de *El Cristal Oscuro* y *Dentro del Laberinto*, además de realizar, junto a *Alan Lee*, *Hadas* (1978) su libro de ilustraciones más conocido. Su mundo de fantasía se caracteriza por un barroquismo visual llevado al extremo con elementos imbricados como raíces donde prima lo aparentemente extraído de la naturaleza.

#### 4.3.5. Problema de la iluminación

Una de las principales complicaciones que se desprendía de las descripciones, era la iluminación. Ya que en gran parte de las escenas iba a tener un carácter bastante irreal con elementos luminosos rodeados de oscuridad.

Este caso se vuelve más extremo en las escenas del capítulo XIII, que empieza con la única iluminación de una semilla brillante que se encuentra suspendida entre los personajes. Esto es sucedido por una lluvia de chispas luminosas que origina el primer nuevo escenario, La Selva Nocturna, con vegetación fosforescente.

Las referencias para las ilustraciones del comienzo (primera semilla) y las del bosque son muy distintas. Estas últimas, como ya se ha mencionado, se inspiran en propuestas visuales parecidas, procedentes del cine de fantasía.

En este caso el problema surgía con el peligro de perder sensación de profundidad, ya que todos los elementos vegetales eran focos de luz dispersos. Pero, en definitiva, el caso se solucionó aplicando el principio de la perspectiva atmosférica atenuando progresivamente la intensidad de los elementos más alejados.

Por otro lado, en las ilustraciones en las que la única iluminación es un punto de luz que flota entre los dos personajes, la atmosfera que se pretendía era otra, más cálida e íntima. Para ellas se buscó inspiración en los contrastes de luz y sombra (claroscuro) de la pintura naturalista barroca de *Caravaggio* (1573-1610)<sup>22</sup>. Cuadros en los que la luz se proyecta directamente en las figuras, que emergen del fondo en penumbra.

No obstante, fueron una mayor referencia las obras del francés *Georges de la Tour* (1593-1652), conocido por sus piezas de noche, en la estela de *Caravaggio*. Estas se caracterizan por contornos muy marcados gracias a un foco de luz deslumbrante y por el contenido místico<sup>23</sup>. Son obras en las que la llama

<sup>21</sup> HISTORIA/ ARTE. *Art Nouveau*. Disponible en: <https://historia-arte.com/movimientos/art-nouveau>

<sup>22</sup> RAMÍREZ, J. A. et al. (2008) *Historia del Arte. La Edad Moderna*. Madrid: Alianza Editorial, S.A, pp. 216-217.

<sup>23</sup> TOMAN, R. (2011). *El Barroco. Arquitectura. Escultura. Pintura*. Alemania: h.f. ullman publishing, p.418-421.



Fig. 33 La Anunciación. Fra Angélico. 1426.



Fig. 34 Ascensión al Empíreo (detalle). Visión del Más Allá. El Bosco. 1490.



Fig. 35 Ilustración de concept art para El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable) 2019.



Fig. 36 Ilustración de concept art para El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable). 2019.

de una antorcha o una vela (motivo recurrente) genera un ambiente irreal. La luz se refleja en los personajes, iluminando contrastadamente los planos que recogen el resplandor del fuego, generando sensación de quietud y espiritualidad. Esta es la misma impresión que quería para las ilustraciones, donde los protagonistas tenían que arrojar el punto luminoso, de manera que pareciera que la luz emergía de ellos.

La luz, además de afectar a la consecución de una determinada atmósfera y profundidad, también genera sombras y reflejos sobre las superficies creando distintas impresiones de textura. Así que para la representación de las ropas de la emperatriz (seda blanca) se observaron las soluciones de los retratos del estadounidense *John Singer Sargent* (1856-1925), entre el realismo y el impresionismo. En ellos destaca el tratamiento del efecto translucido o perlado de vestidos en distintas gamas de blancos. Cuadros en los que las modelos también resaltan sobre un fondo oscuro, aunque con una iluminación más natural.

#### 4.3.6. Referencias pictóricas de la historia del arte

La pretensión de *Michael Ende* de hacer alusiones culturales en la novela llevó a usar este tipo de referencias con otra perspectiva. Se pasó de consultas a nivel de resolución de dudas sobre la representación a buscar inspiración en obras de arte significativas en cuanto a contenidos estéticos.

Los escenarios descritos en *La Historia Interminable* presentan una clara estética romántica. Es evidente el medievalismo, el interés por el exotismo oriental o la naturaleza agreste<sup>24</sup> con su crecimiento y decadencia orgánica, unida a la idea de ruinas antiguas como algo hermoso<sup>25</sup>. Elementos que la subjetividad del autor deforma y mezcla libremente para crear Fantasía.

Muchos de los gustos que se atribuyen a este movimiento del s. XIX son tendencias que han reaparecido sucesivamente en la cultura occidental<sup>26</sup>. De hecho, *Michael Ende* formó parte de una corriente neorromántica que se desarrolló en Alemania durante los 70s.

Así pues, en el trabajo se introdujo la búsqueda y la inclusión de estas referencias en lo posible, de acuerdo con lo que sugerían las descripciones. De hecho, *Ende* afirmó que una de sus fuentes de inspiración era *El Bosco*, algo que se descubrió posteriormente a elegirlo como referente por sus composiciones oníricas en ocasiones marcadas por destellos de color sobre fondos oscuros.

<sup>24</sup> HONOUR, H. (2004). *El Romanticismo*. Madrid: Alianza Editorial, S.A, p.13.

<sup>25</sup> *Ibid.* p.165.

<sup>26</sup> *Ibid.* p. 12.

## 5. DESARROLLO PRÁCTICO

### 5.1. TÉCNICA. EJECUCIÓN GRÁFICA

El medio que se empleó para realizar las ilustraciones fue básicamente dibujo a lápiz, después escaneado y coloreado digitalmente. En cuanto al estilo y tipo de representación utilicé el que surge naturalmente y empleo en mis trabajos personales. Pensé que, de lo contrario, se vería afectado el flujo de ideas y su plasmación gráfica. A fin de cuentas, el proyecto consiste en una interpretación personal.

En mi forma de trabajar prima sobre todo un dibujo recargado, recreado en detalles hasta abarrotarlo, incluso a veces dificultando su lectura. Además, empleo una línea caligráfica y homogénea que se remarca en los contornos de las figuras, siempre con predominancia de lo curvo e irregular. Todo queda trasladado a línea.



Fig. 37 Ilustración de concept art para la primera semilla (*La Historia Interminable*). 2019.

Fig. 38 Ilustración de concept art para *La Selva Nocturna* (*La Historia Interminable*). 2019.



Fig. 39 Ilustración de concept art para *La Selva Nocturna* (*La Historia Interminable*). Bocetos de lagartija luminosa con alas. 2019.



Si paso a dar color al dibujo suelo utilizar tinta china de colores y acuarela cuya transparencia no hace que se pierdan detalles ni resta protagonismo a la línea. No obstante, se me planteó el problema de que muchas ilustraciones tenían que presentar un fondo muy oscuro con elementos luminosos. Algo quizás menos adecuado para llevar a cabo en esta técnica, en lo que respecta en mi experiencia, si quería contrastes intensos de clarooscuro y halos de resplandor. Efectos que se prestaban mejor a ser representados en digital. Así que, aunque apenas hubiese utilizado este medio, decidí emplearlo para la mayor parte de las ilustraciones a color. También porque sería, en definitiva, más rápido y me permitiría hacer más. Para ello empleé el programa *Procreate* para iPad que prácticamente aprendí a manejar en el transcurso de este proyecto, aunque resultó bastante intuitivo.

Así pues, entre las ilustraciones que componen este trabajo, encontramos dibujos simplemente a lápiz y entre ellos algunos acabados en digital, perdiéndose en parte el boceto original (aunque se conservase por separado).



Fig. 37 Ilustración de concept art para *La Selva Nocturna* (*La Historia Interminable*). Suelo cubierto de nenúfares. 2019.

Fig. 38 Ilustración de concept art para *La Selva Nocturna (La Historia Interminable)*. Bastian entre árboles luminosos 2019.

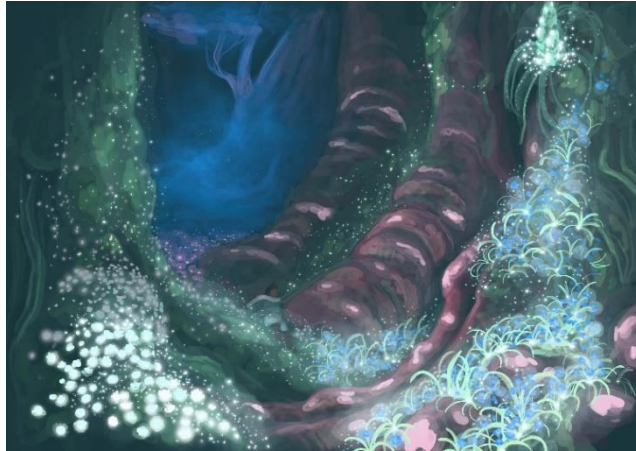


Fig. 39 Ilustración de concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Diván sobre estambres. 2019.

Conforme se avanzaba y cogía confianza algunos *concepts* se hicieron directamente en la *tablet*, sin pasar por el dibujo a papel. También me vi influida por la práctica de pintura rápida del natural al óleo de la asignatura de Paisaje, a la que asistía paralelamente a la elaboración de proyecto. Trabajaba directamente estructurando con manchas de color, sin buscar definición, sólo la iluminación y el aire del conjunto de la escena. Así que algunas de las ilustraciones se realizaron de esta manera en digital, construidas sólo con mancha, sin dibujo. Como el objeto principal era recrear atmósferas y entornos, una vez aparcados los elementos conceptuales, merecía la pena dedicar algunas imágenes al ambiente general a través del color y con ello la luz.

## 5.2. ESCENARIOS

A continuación, procederé a explicar cuál fue el proceso creativo de cada escenario, precedido de un resumen de la correspondiente descripción extraída de la novela (diferenciado en verde). Cada uno cuenta, como se ha anunciado anteriormente, con varias ilustraciones.

Algunos pasajes por la gran cantidad de posibilidades que sugerían, presentan más dibujos explorando diferentes soluciones en lugar en indagar la misma, y en otros casos, al contrario. Precisamente, porque la descripción del texto de partida apuntaba a imágenes más concretas, aunque esto no las eximiera de dificultad.

### 5.2.1. *Pabellón Magnolia (capítulos X y XI)*

Atreyu se encuentra de repente frente a la puerta del pabellón con forma de magnolia. En el centro de la flor, está la emperatriz Infantil sentada en un diván blanco y redondo, apoyada sobre muchos cojines<sup>27</sup>.



Fig. 40 Ilustración de concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Diván sobre estambres. 2019.

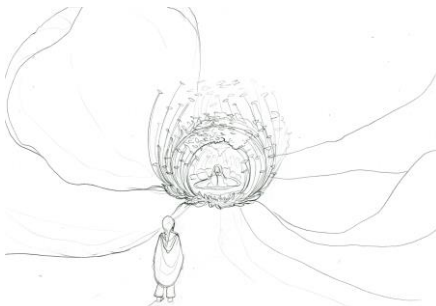


Fig. 41 Ilustración de concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Diván en cueva de estambres. 2019.

<sup>27</sup> ENDE, M. *Op. Cit.* pp.161-162.





Fig. 42 Concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Entrada. 2019.



Fig. 43 Concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Diván flor. 2019.



Fig. 47 Cúpula central del Mausoleo de *Gala Placidia* en Rávena. S. V d.C.



Fig. 48 Concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Diván sobre árbol y cúpula estrellada. 2019.

Puede que este fuera uno de los escenarios en los que se invirtió más tiempo por un lado por la cantidad de soluciones que planteaba, y por intentar crear una atmósfera tenue que fuera reflejo de la salud de la emperatriz.

Insistiendo en la idea de que la sala tiene forma de flor, la primera intención fue hacer que el diván central estuviera sobre un cúmulo de estambres, inspirados en los propios de la magnolia. Se hicieron varios bocetos sobre esta idea, con variaciones entorno a la elevación, la presencia de escaleras o si estaría asentado en el suelo, y el espesor y tamaño de estambres. No obstante, resultaba confuso. Además, esta propuesta concebía la sala literalmente como el interior de un capullo, algo que obstaculizaba la representación de sensación de amplitud, ya que los pétalos que lo conformaban partían de esta estructura central.

Ante esto, me planteé buscar un enfoque más arquitectónico y menos orgánico, aunque de forma progresiva. Primero pensé en hacer un interior lleno de ramificaciones y puentes que condujeran a una torre central blanca en la que estaría el diván también con forma de flor. Después se planteó la inspiración en la Edad Media.

Esta propuesta consiste en un espacio abovedado, con estrellas doradas sobre fondo azul (proveniente de la tradición paleocristiana, que, a su vez, bebe del simbolismo persa y egipcio). Algunas de ellas coincidiendo con el final de las ramas de un árbol gigante que se extiende desde el centro de la sala, inspirado en el concepto de árbol sagrado de la tradición nórdica. En la zona media de la que parten las ramas del tronco, estas forman una cavidad con forma de copa en la que se acoplaría el diván blanco. Además, en el suelo crecería hierba alta de color pajizo, buscando un ambiente onírico que aún sugiriese su formación de manera natural, ya que el personaje de la emperatriz Infantil parece vincularse a la existencia del mundo de *Fantasia*.



Fig. 49 Concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)* inspirado en *La Anunciación* de Fra Angélico. 2019.

La última propuesta parte de la anterior manteniendo la bóveda azul estrellada. Es un elemento que aparece en *La Anunciación* de Fra Angélico



Fig. 50 Concept art para *El Pabellón Magnolia (La Historia Interminable)*. Pequeños seres luminosos llevando el Aryn. 2019.



Fig. 51 Concept art para la *Emperatriz Infantil (La Historia Interminable)*. Aún enferma con tocado de velo. 2019.

Fig. 52 Concept art para la *Emperatriz Infantil (La Historia Interminable)*. Llevando el grano de arena con corona de media luna y ramitas de lunaria. 2019

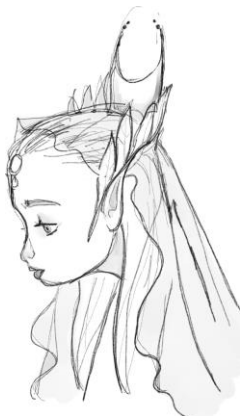


Fig. 53 Concept art para la *Emperatriz Infantil (La Historia Interminable)*. Detalle cabeza con corona de media luna. 2019.

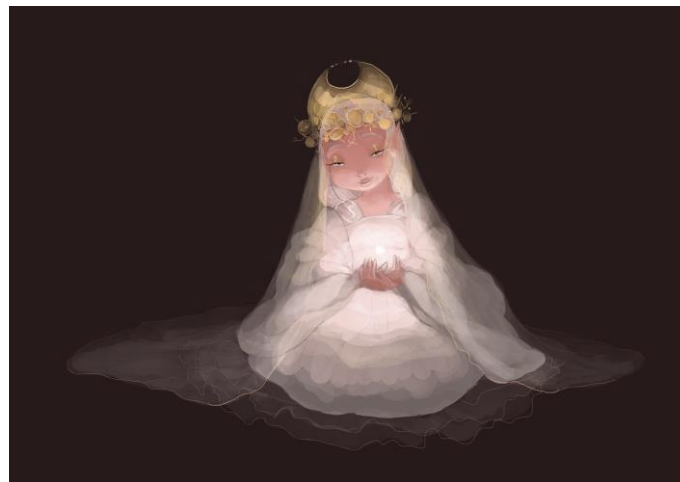
(1425-26, estilo gótico), y se pensó en componer el escenario reformulando otros aspectos presentes en esta obra. Así la emperatriz se encuentra en una estructura de columnas blancas, pero sobre un pedestal, rodeado de árboles de baja altura inspirados en la vegetación que aparece en el cuadro (la parte de la expulsión del *Paraíso*).

Además, desde el principio se planteó la introducción de unos pequeños seres luminosos que hicieran de complemento del espacio y ejercieran de intermediarios de la emperatriz, al situarse en un pedestal, aumentando su sensación de distanciamiento. Revolotearían por la sala como luciérnagas, sumándose a la atmósfera onírica.

### 5.2.2. Diseño de la Emperatriz (una excepción)

Es una niña delgada y pálida de unos diez años, con expresión serena y sonriente; ojos almendrados color oro viejo y pelo liso largo y blanco que cae por su espalda hasta el diván. Sus lóbulos auriculares son extrañamente alargados y la cabeza se inclina ligeramente sobre el cuello. Lleva una amplia túnica de seda blanca<sup>28</sup>.

Este trabajo no pretendía profundizar en el diseño individual de personajes, pero el de la *Emperatriz Infantil* parecía estar muy relacionado con los escenarios en los que ella aparecía y daba la impresión de que era necesario concretarlo en parte para poder avanzar en ellos. No obstante, sus características quedan bastante definidas en la descripción del texto.



Para su túnica blanca se buscó inspiración principalmente en los *kimonos* japoneses, ya que tenía que ser una prenda amplia y las capas que parecen componerlos sugerían muchas posibilidades de variación. Además, no podía ser una vestimenta ceñida o escotada que hiciera parecer al personaje más adulto, ya que su aspecto es de una niña de diez años. Sobre esta idea, se trabajaron variaciones con volantes o la forma de las mangas, más largas o

<sup>28</sup> *Ibid.* p.167.



Fig. 54 Concept art para *Gelidones* (*La Historia Interminable*). Versión pangolín. 2019.

abullonadas. También se pensó en incluir una capucha o velo transparente, que cubriera su rostro para darle un aire más misterioso y etéreo.

Se pensó en hacer distintos tocados que señalaran el cambio de nombre a *Hija de la Luna*. Sobre esto también se probaron varias posibilidades, teniendo claro, que la corona nueva consistiría en una media luna, dispuesta como una aureola dorada. Finalmente se introdujo en ambas ramitas de una planta llamada *lunaria* (con hojas circulares que recuerdan a la luna llena).

### 5.2.3. *Las cumbres de Fantasia* (capítulos XI-XII)

La emperatriz sale de la *Torre de Marfil* en una litera de cristal llevada por porteadores invisibles. Mientras, ella va echada sobre cojines de seda y su cabello tremola al viento.

Respecto al exterior, encontramos *Las Montañas del Destino*, un entorno inhóspito con una tempestad de nieve, compuesto por crestas de roca, barrancos, paredes de hielo y glaciares. Sólo es habitado por *Gelidones*, criaturas tan lentas que necesitan años para dar un solo paso.

La litera, que apenas destaca en el ambiente, asciende hasta la cumbre más alta que termina en una llanura blanca. En su centro hay una pequeña montaña estrecha y alta, parecida a la *Torre de Marfil*, pero de azul luminoso, formada por varios carámbanos invertidos que apuntan al cielo. A media altura descansa sobre tres de las puntas un huevo del tamaño de una casa, con una abertura circular. Tras él, formando un semicírculo continúan las agujas de hielo que constituyen la cumbre definitiva. Se trata de la guarida del *Viejo de La Montaña Errante*<sup>29</sup>.

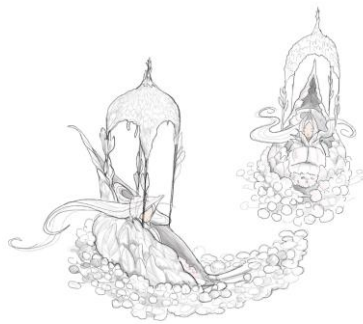


Fig. 55 Concept art para la litera flotante de la emperatriz (*La Historia Interminable*). 2019

Fig. 56 Concept art para *Gelidones* (*La Historia Interminable*). Versión reptil. 2019.



Fig. 57 Concept art para *Gelidones* (*La Historia Interminable*). Versión reptil. 2019.



Este escenario claramente se correspondía con un paisaje de cordilleras y llanuras nevadas y para las ilustraciones se eligió insistir en el tramo en el que

<sup>29</sup> *Ibid.* pp. 176-181.



Fig. 58 Concept art para la torre de estalagmitas (*La Historia Interminable*). 2019.



Fig. 59 Concept art para la torre de estalagmitas (*La Historia Interminable*). 2019.



Fig. 60 Concept art para la entrada al huevo (*La Historia Interminable*). 2019.



Fig. 61 Concept art para la entrada al huevo (*La Historia Interminable*). 2019.

los *Gelidones* asisten al paso de la litera flotante, ya que se trataría de un componente más inusual. A su vez, se plantearon varios diseños de palanquín, más circular o cuadrado, pero abierto, ya que el pelo de la emperatriz tenía que hondear con el viento.

Pero en estas imágenes lo principal eran estas criaturas de las que sólo se dice que son extremadamente lentas. Esto sugería que eran unos seres gigantes y si no se movían perceptiblemente estarían anquilosados, como rocas, también por efecto de la congelación. Para ilustrarlos me inspiré en primer lugar en los pangolines, por su postura encorvada, cuando caminan sobre dos patas y cuya piel escamosa era susceptible de modificaciones irregulares a consecuencia del crecimiento de carámbanos en sus intersticios. No obstante, la cabeza, de mamífero, no parecía que combinase del todo con este cuerpo que debía confundirse con una formación de hielo.

Tras esto se probó con una apariencia más de reptil, con un caparazón lleno de protuberancias de hielo irregulares. En las ilustraciones se ponen en comparación con la litera, situando su paso por debajo de unos de ellos, como si fuera un elemento geológico del terreno.

La siguiente parte de este escenario correspondería ya a la llanura donde se encuentra la torre de estalagmitas de hielo sobre las que se asienta el habitáculo con forma de huevo, también correspondiente a una descripción bastante concreta. Para este dibujo se pretendía una iluminación que insuflara miedo, que recordase que ese mundo está desapareciendo. Por otro lado, para la construcción se buscaba una composición irregular de carámbanos en la que quedase inserto el huevo, al que se le añadió un techado curvo, que le diera sensación de continuidad, como una cornucopia. Para así justificar que luego el interior fuera más profundo, solo correspondiendo el huevo a la entrada.

#### 5.2.4. *El Viejo de la Montaña Errante y su guarida (capítulo XII)*

La emperatriz llega a la estructura con forma de huevo y la abertura se cierra tras ella. Su túnica está rasgada y todo es oscuridad. Sólo hay un leve resplandor rojizo que sale de un libro que flota en medio de la sala, inclinado de manera que ella sólo ve su encuadernación con tapas de cobre y el símbolo del *Auryn* rodeando el título: *La Historia Interminable*.

Al otro lado del libro, está el *Viejo de la Montaña Errante* escribiendo en él con una pluma, iluminado desde abajo por el brillo azul de las letras. Su rostro está lleno de surcos con barba blanca y larga. Sus ojos están tan hundidos en las cuencas que no se ven y va ataviado con una cogulla azul.

En este escenario se suceden momentos de tensión en los que la niña exige al hombre que vuelva a contarle la historia desde el principio, aunque eso implique escribirlo todo de nuevo. Así que repite todo una y otra vez hasta que finalmente el huevo estalla. En este momento *Bastian* (el niño humano que



Fig. 62 Concept art para la entrada al huevo (*La Historia Interminable*). 2019.

asiste como lector a lo que está pasado) no puede soportarlo más y grita: *Hija de la Luna ¡Voy!*<sup>30</sup>

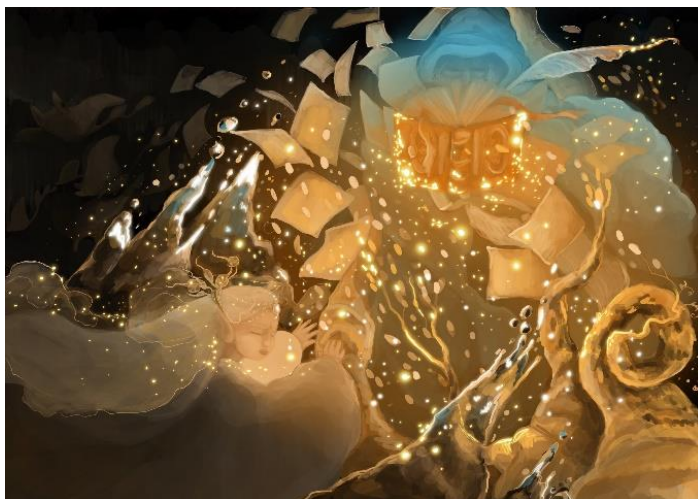
Las ilustraciones comienzan con la estrada circular en el huevo, planteada como un agujero gigante contorneado por carámbanos de hielo, que crecen hasta cerrarlo. Posteriormente se recubren de una costra rocosa, una vez la emperatriz ha pasado al interior. Para esta imagen se buscó inspiración en la pintura de *Ascensión al Empíreo*, una de las cuatro tablas que componen la *Visión del Más Allá* (1490) de *El Bosco* (imagen 34). Así observamos la escena desde dentro la caverna, en la oscuridad, con la figura de la emperatriz delante del foco circular de luz blanca y tonalidades azules de la entrada.

El segundo ambiente tratado en las ilustraciones es el interior profundo de la cueva, donde está *El Viejo de la Montaña Errante* con el libro de *La Historia Interminable* flotando frente a él. Su planteamiento, estuvo bastante claro desde un primer momento, también buscando la sensación de formación orgánica y natural, ya que este personaje, al igual que la emperatriz es tan antiguo como el mundo de *Fantasia*, o sea que su presencia es por necesidad y no artificial. Consiste en un espacio sombrío, en el que apenas se percibe el brillo de las cascadas de estalactitas que recubren las paredes y el suelo está cubierto de agua. En el centro brilla un árbol dorado, sobre el que está el viejo escribiendo en el libro. Este resplandor junto con el del libro (cobre y azul) constituyen la fuente de luz de la escena, haciendo posible el reflejo en el agua de los elementos presentes, rodeados de oscuridad.



Fig. 63 Concept art para interior del huevo (*La Historia Interminable*). 2019.

Fig. 64 Concept art para el interior del huevo (*La Historia Interminable*). Comienzo de la explosión. 2019.



En cuanto al aspecto del anciano, este se presenta como apunta en la descripción, como una figura encapuchada con una barba larga y blanca. Por último, se añadieron manta rayas, en sustitución de la típica bandada de murciélagos, inspirándose en presencia espectral de sus bancos en las profundidades marinas. Contribuyendo así a la extrañez de la escena.



Fig. 65 Concept art para la primera semilla (*La Historia Interminable*). 2019.

<sup>30</sup> *Ibid.* pp. 183-190.

### 5.2.5. Primera semilla de un nuevo mundo (capítulo XIII)



Fig. 66 Concept art para la primera semilla (*La Historia Interminable*). 2019.

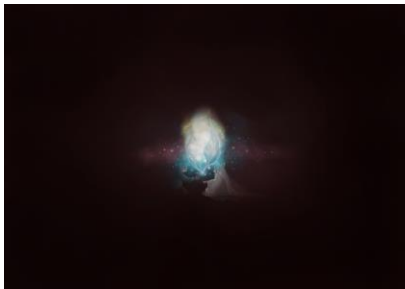


Fig. 67 Concept art para la primera semilla (*La Historia Interminable*). 2019.

Fig. 68 Concept art para la primera semilla (*La Historia Interminable*). Empieza a formarse la esfera de vegetación luminosa. 2019.



Fig. 69 Concept art para la *Selva Nocturna* (*La Historia Interminable*). Bastian observa el bosque desde una flor en la copa de un árbol. 2019.

*Bastian* se encuentra flotando en medio de una oscuridad cálida. Sólo oye la voz de la emperatriz que aparece frente a él y pone en sus manos un grano de arena. Se trata de una semilla luminosa que va aumentando en intensidad. *Bastian* retira la mano y el punto queda flotando entre los dos como una estrella.

Las ilustraciones correspondientes a este momento las integran básicamente las figuras de los dos niños rodeados de oscuridad, sólo iluminados por la luz de la semilla. El ambiente cálido se intenta transmitir a través del halo que produce, que se refleja parcialmente en nebulosas que llenan el espacio.

La semilla crece muy rápido. Le salen hojas, tallos, flores fosforescentes de muchos colores y frutos que explotan como cohetes miniatura, generando una lluvia de chispas.

De estas nuevas semillas crecen plantas de distintos tipos, parecidas a helechos, pequeñas palmeras, colas de caballo, etc.... todas luminosas. La oscuridad empieza a llenarse de plantas en un germinar constante, creciendo por encima y debajo de ellos formando una bola incandescente de colores<sup>31</sup>.



Las siguientes ilustraciones muestran diferentes alturas del crecimiento de las semillas, desde las primeras flores que brotan directamente de ella hasta que ya empieza a formarse la esfera de plantas luminosas, en la que quedan

<sup>31</sup> *Ibid.* pp. 193-196.



Fig. 70 Concept art para la *Selva Nocturna (La Historia Interminable)*. Bastian rodeado de plantas luminosas. 2019.



Fig. 71 Concept art para la *Selva Nocturna (La Historia Interminable)*. Salamandras luminosas con alas. 2019.



Fig. 72 Concept art para la *Selva Nocturna (La Historia Interminable)*. Los dos niños dentro de la esfera de vegetación. 2019.



Fig. 73 Concept art para la *Selva Nocturna (La Historia Interminable)*. Babosas luminosas. 2019.

encerrados y la lluvia de chispas de colores. Se probaron varias posibilidades como la opción de que los brotes quedaran suspendidos, como pompas en la oscuridad, o ya fueran asentándose en el terreno, siendo elegida la última por ser más lógica en la continuidad de la formación del siguiente escenario.

### 5.2.6. *La selva Nocturna (capítulo XIII)*

Continua la expansión vegetal y todo va enmadrándose: plumeros, pinceles de hojas esmeralda, flores como colas de pavos reales, pagodas violetas, racimos de farolillos azules y amarillos, florecillas estrelladas colgantes, cascadas doradas y plateadas de lirios del valle, troncos retorcidos y entrelazados color rosa transparente.

*Bastian* le da el nombre de *Perelín, La Selva Nocturna*. Él y la emperatriz, quedan encerrados en una esfera cuyas paredes están formadas por un tapiz de vegetación brillante. Fuera el bosque sigue creciendo.

El protagonista cambia de aspecto. Ahora es un chico delgado, parecido a un príncipe oriental. Su atuendo lo componen una casaca azul, botas rojas y altas con puntas curvadas, y un manto plateado que cae desde los hombros. Al mismo tiempo que se da cuenta, la emperatriz ha desaparecido y ve que de su cuello cuelga el *Auryn*.

Se abre paso en la vegetación sin esfuerzo. Trepa por una liana hasta uno de los árboles gigantes que fosforecen por dentro con un resplandor rojizo. Sube a la parte más alta del tronco que termina en un tulipán enorme granate. Está en uno de los lugares más altos de la jungla. Sobre él sigue la oscuridad aterciopelada sin estrellas y abajo continúa la marea en expansión de vegetación<sup>32</sup>.



Fig. 74 Concept art para la *Selva Nocturna (La Historia Interminable)*. Los dos niños dentro de la esfera de vegetación. 2019.

<sup>32</sup> *Ibid.* pp. 197-207.



Fig. 75 Concept art para la *Selva Nocturna* (*La Historia Interminable*). Salamandras luminosas que nacen de flores. 2019.

Este escenario tenía la dificultad de que en principio todas las plantas emitían luz. Así que en las ilustraciones se fue trabajando este concepto desde una idea más parecida a luces de neón a algo más sutil, donde los brillos se presentan puntualmente y lo principal es el resplandor de un conjunto ambiental denso.

En las imágenes se representan distintas visiones, comenzando por un plano general de la burbuja de vegetación en la que se encuentran los protagonistas. Se sitúa en una hondonada como si se tratase del cráter de impacto de un meteorito, señalando que se trata de la zona cero. Después también se ilustra el interior de la esfera con las paredes internas cubiertas de raíces luminosas, además de otras muestras del paisaje general con la figura de *Bastian* en relación a la vegetación. El cual aparece con su nuevo aspecto. Además, también se plantearon por separado algunos pequeños animales luminosos, como unas salamandras aladas o babosas para contribuir a la densidad atmosférica.

Para cerrar las ilustraciones de este escenario, se representó el momento en que *Bastian* observa la selva desde lo alto de una flor. En esta imagen se ve una rama transparente iluminada desde dentro por venas luminosas, que termina en la flor en la que se encuentra el niño. Tras este primer plano sigue una visión de las copas de los árboles en un conjunto luminoso. Todo con un cromatismo frío en el que predominan rosas, azules y verdes.

### 5.2.7. *Goab. El Desierto de colores y el León (capítulo XIV-XV)*

Empieza a amanecer. El bosque palidece y empieza a desintegrarse todo como torres de arena. Las nubes de polvo se amontonan en dunas de colores y tamaños diversos hasta donde el horizonte alcanza, bajo un sol intenso. Entre ellas corren ríos de arena plateados y dorados.

En la cumbre de una duna roja *Bastian* divisa a *Graógraman*, un león gigantesco con melena de fuego, que deja que se monte en él. Avanzan casi sin rozar el suelo, saltando de duna en duna. Mientras, el pelaje del animal va cambiando de cromatismo a juego con el color de la arena que pisa.

Llegan al palacio de *Graógraman*. Su exterior parece una escarpada montaña negra y al mismo tiempo las ruinas de un edificio erosionado por tormentas de arena. Hay piedras semicubiertas de arena que forman arcos, columnas y muros llenos de grietas y hendiduras, formando un conjunto irregular.

Ya en el interior, llegan a una sala amplia con apariencia de gruta a la que acceden después de un pasillo oscuro. Está iluminada por cientos de lámparas con fuego de colores, sobre un suelo de mosaico. En el centro se alza una plataforma escalonada y redonda sobre la que descansa un bloque de piedra negra, sobre la que se tumba el león, tornándose del mismo color. Todos los

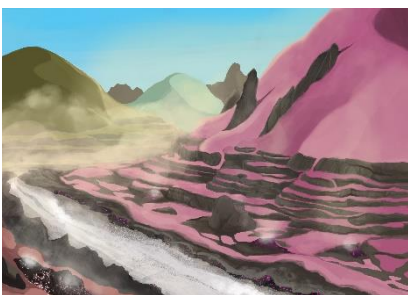


Fig. 77 Concept art para el *Desierto de Colores* (*La Historia Interminable*). Espacios entre dunas con ríos de arena plateada. 2019.

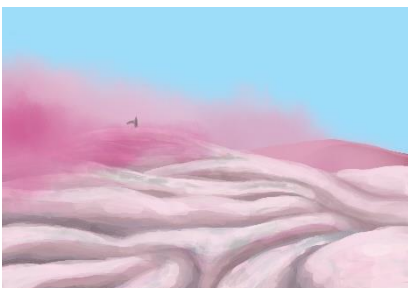


Fig. 78 Concept art para el *Desierto de Colores* (*La Historia Interminable*). 2019.





Fig. 79 Concept art para el *Desierto de Colores (La Historia Interminable)*. Entrada a la guarida del león. 2019.



Fig. 80 Concept art para el *Desierto de Colores (La Historia Interminable)*. Entrada a la guarida del león. 2019.

Fig. 81 Concept art para el *Desierto de Colores (La Historia Interminable)*. Interior de la guarida con león petrificado. 2019.



Fig. 44 Concept art para el *Desierto de Colores (La Historia Interminable)*. Interior de la guarida con león petrificado. 2019.

días muere petrificado y el desierto desaparece con él, volviendo a brotar la *Selva Nocturna* al anochecer<sup>33</sup>.

La descripción de este paisaje era bastante concreta y la característica de que fueran dunas de distinto color complicaba un poco la representación sin que quedase como algo infantil. Así que la primera idea fue hacer que cada montículo de arena se asentara sobre roca negra y ocasionalmente, los valles que se formasen entre dunas estuvieran surcados por una grieta por la que circulase el río de arena plateado o dorado, dándole un aire volcánico. No obstante, el color de las dunas seguía sin funcionar del todo.

En las siguientes imágenes se decidió no insistir en esta parte de unión ya en los paisajes de dunas, la imagen típica es de la sucesión de crestas y no de los espacios que quedan entre ellas. Así se probaron varias visiones con uno o los dos personajes en relación. Aprovechando que las dunas son enormes, en un plano más cercano el fondo se puede reducir a un bloque de color rodeando al personaje. Con un mayor impacto visual.

En lo que respecta al diseño de *Graógraman*, es un león, pero más grande de lo normal. La melena es de llamaradas de fuego y cambia de color junto al resto de su piel, según la arena que pisase. Otras modificaciones en relación al animal real son la longitud de los mechones de la melena, para que el fuego de sus puntas no estuviera tan pegado al cuerpo, además de pelo largo al final de las patas. Su tamaño sobrenatural se ve en relación al personaje de *Bastian* en varias ilustraciones. Cuando este cabalga en su lomo se pierde entre el pelaje.



La siguiente parte de las ilustraciones corresponden a la guarida del león. Las del exterior se inspiran en el sitio arqueológico de *Petra* (capital del antiguo

<sup>33</sup> *Ibid.* pp. 207-217.



Fig. 45 Concept art para el *Desierto de Colores* (*La Historia Interminable*). Entrada de la guarida del león integrada en la *Selva Nocturna*. 2019.



Fig. 46 Concept art para el *Templo de las Mil Puertas* (*La Historia Interminable*). Puerta de hierba. 2019.

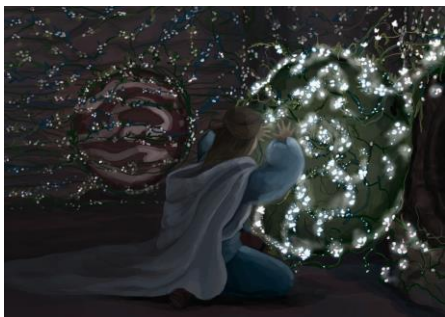


Fig. 47 Concept art para el *Templo de las Mil Puertas* (*La Historia Interminable*). La última puerta. 2019.

reino *Nabateo*. S.VI a.C) con fachadas excavadas en una pared de roca, que en este caso debía ser oscura. También se mezcló con la visión de ruinas sobre las que han crecido raíces de los templos de *Angkor* (Camboya) construidos entre los siglos VIII y XV. Así que la entrada está hendida en una ladera de piedra, rodeada por un primer marco rectangular, donde aparece un relieve de un árbol (en referencia a la transformación nocturna en selva) del que escinden las raíces que forman una especie de porche irregular que cubre la puerta y la escalinata.

El interior consiste en una cueva con el suelo cubierto por un mosaico de teselas de colores formando espirales. En su centro, la plataforma circular escalonada y terminada en un bloque de piedra negra espejada, sobre la que duerme el león, queda iluminada por un foco inclinado, como el del rosetón de una iglesia. El resto de la sala permanece a oscuras con pequeñas lámparas de aceite (para darle un aire oriental) cada una con llamas de distinto color.

La última ilustración correspondiente a este pasaje corresponde de nuevo a otra visión de la *Selva Nocturna*. Muestra como la entrada del palacio-cueva desaparece, quedando solo el agujero rectangular que emerge en un macizo de vegetación.

#### 5.2.8. *Templo de las Mil Puertas. (capítulo XV-XVI)*

*Bastian* asiste varios días a la alternancia entre el *Desierto de Colores* y la *Selva Nocturna*. Cuando decide que es el momento de partir, su alcoba en el castillo se transforma en una entrada al *Templo de las Mil Puertas*.

Camina por un laberinto de salas con forma hexagonal, como las celdas de una colmena. Tiene dos paredes con puerta y extrañas pinturas con motivos diferentes (paisajes, seres planta-animal, signos, utensilios, adornos retorcidos...), y cada una de estas entradas le conduce a otra habitación con la misma forma, pero luz de distinto color.

Las puertas presentan apariencias de lo más diverso: semejante a una boca, una oreja, una cerradura o de aspecto terrorífico, entre otras muchas opciones. Cuando *Bastian* llega a una estancia verde con murales de nubes, tiene que elegir entre una puerta madreperla como las escamas de *Fújur* y otra de ébano negro. Escoge la que le recuerda al dragón y continúa con este juego de evocaciones para guiarse. Así también escoge una puerta de hierba trenzada (como el *Mar de Hierba*, de dónde es *Atreyu*) frente a otra de metal.

Finalmente llega a la última habitación, decantándose por una puerta verde frente a otra púrpura, ambas con los signos blancos dibujados en la piel de *Atreyu*. Sale a un bosque primaveral por una pequeña capilla<sup>34</sup>.

<sup>34</sup> *Ibid.* pp. 221-235.

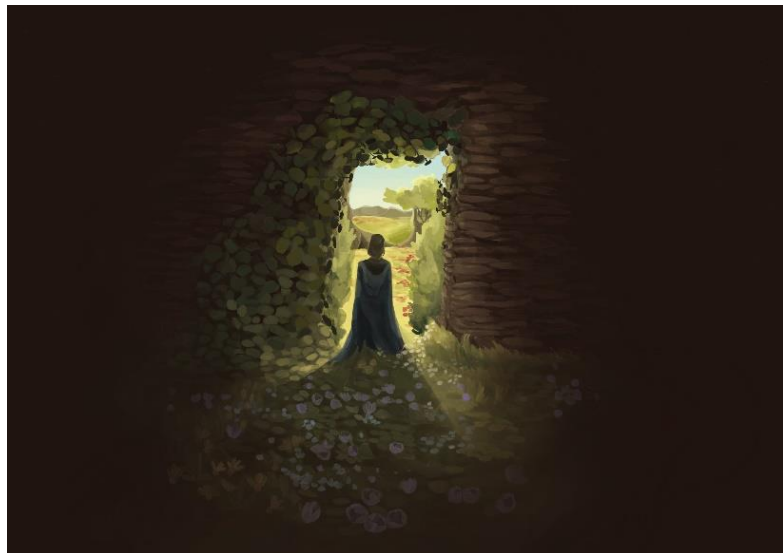


Fig. 86 Concept art para el *Templo de las Mil Puertas (La Historia Interminable)*. Salida al bosque. 2019.

Este escenario, al ser el último cuenta con menos ilustraciones. La primera corresponde a una de las estancias descritas, la que tiene una puerta de hierba trenzada y otra con una reja de metal. Se eligió una iluminación verdosa o turquesa con unas pinturas de árboles de inspiración indígena. Ambas entradas se representaron con un quicio rectangular y alto para dar una impresión más imponente. El protagonismo se sitúa en la puerta de hierba, que crece por el suelo y cuyas matas más altas se entrelazaran con otras que brotan del techo del interior ya detrás del dintel.

La siguiente imagen corresponde con la salida de *Bastian* por una capilla en el bosque, inspirada en los *clocháns*. Construcciones de piedra seca (sin cemento) con forma redondeada y apuntada, típicas de Irlanda como las que conforman el monasterio de la isla de *Skellig Michael* (s. VI). Ya que no quería hacer una edificación que pareciera definitivamente una casa. Tenía que parecer que llevaba ahí desde tiempos inmemoriales, por eso también se incluyeron esculturas de aspecto prerromano, medio derruidas y cubiertas de vegetación, marcando el lindero del bosque. En concreto, la que se sitúa en primer plano está inspirada en la escultura íbero-romana de un león encontrada en el yacimiento arqueológico de *Cástulo (Linares)* del s. II-I a.C. Estas ruinas se sitúan en el borde la zona frondosa del bosque, dando a un claro. Se trata ya de un paisaje más propio del mundo real.

IFig. 87 Concept art para el *Templo de las Mil Puertas (La Historia Interminable)*. Salida al bosque. 2019.



## 6. CONCLUSIONES

Este trabajo pretendía efectuar ilustraciones de concept art sobre una selección de fragmentos de *La Historia Interminable*. Como proyecto de desarrollo visual, su principal ánimo era registrar el proceso creativo realizado varios planteamientos cada escenario.

Para poder analizar con mayor precisión la labor realizada es necesario examinarla desde los objetivos específicos que se marcaron al comienzo:

Los dos primeros establecían límites de actuación para concentrar el proyecto y poder plantear el mayor número de posibilidades para cada escenario. Mientras que el tercero además añadía la premisa de profundizar con más ilustraciones en las que se mostraran otras perspectivas de estas ideas.

En relación con esto, pese a reducir el objetivo a ilustrar y no buscar diseños definitivos, la dedicación a cada escenario resultó corta. Bien entendido que, en este tipo de procesos parece que no hay techo y hay que cortar en algún momento. No obstante, se consiguió realizar varias ilustraciones de cada ambiente y cubriéndose todos ellos. Aunque el mayor desarrollo al principio fue en detrimento del final. Así los primeros paisajes son los que cuentan con más propuestas distintas. Si bien, durante práctica se vio que no se podía generalizar. Las descripciones de algunos escenarios sugerían más opciones que otras, en las que se llegó rápido a unas conclusiones. Utilizando el resto de ilustraciones para explorar sus posibilidades.

Esto también llevó a una necesaria economía de trabajo que hizo determinarse, en parte, por el medio digital para el color, por su efectividad y mayor rapidez. No obstante, me resultan gráficamente más atractivos o diferentes los dibujos a lápiz y hubiera estado bien probar acabados con otras técnicas.

El cuarto objetivo era registrar el desarrollo creativo de cada escenario desde la descripción hasta los últimos planteamientos. Algo que se ha expuesto en esta memoria en los apartados de metodología y desarrollo práctico, y visible en las propias ilustraciones. Donde la reinterpretación de ideas hace de hilo conductor, y cada imagen parte del anterior.

En este bloque también se puede incluir el quinto objetivo, respetar la fuente literaria. Partiendo de sus especificaciones se inició la búsqueda de referencias visuales sin seguir una pauta determinada, y se elaboraron ilustraciones con la asimilación de estas informaciones. Siendo en ocasiones complicado reinterpretar algunos aspectos, que, tomados literalmente no funcionaban estéticamente. Especialmente en lo relativo al cromatismo.

No obstante, a mitad proyecto surgió la idea de inspirarse en la historia del arte. Algo que dio un divertido giro al desarrollo creativo, interpretando las descripciones originales para incluir estas alusiones. Partir de esta premisa desde el principio hubiera permitido una investigación más profunda de cada escenario en este sentido, más aun, sabiendo que *Michael Ende* realmente inserta este tipo de referencias en la novela. Aunque no fuera así, es un recurso que ahora emplearía para cualquier proyecto de ilustración, en un intento de despertar en el espectador este tipo de reminiscencias. Sin embargo, da vértigo asomarse a la inmensidad de imágenes que conforman el patrimonio cultural universal, siendo una labor que pide mucho estudio.

Por último, el séptimo objetivo era analizar el proceso desde la representación para tomar consciencia de la metodología. Así identifiqué

problemas desprendidos del dibujo desde la imaginación sin un modelo visual exacto. De hecho, la búsqueda de referencias pictóricas se debió en parte a recabar soluciones para problemas como la iluminación y la perspectiva, además de observar otras propuestas de síntesis en la plasmación de motivos parecidos a los que estaba tratando.

Para concluir, se han cumplido mayormente los objetivos planteados, aunque siempre con capacidad de mejora. Al menos se han alcanzado los mínimos. Por otro lado, se ha comprendido la necesidad de conceder un estudio más extenso a las referencias y no subestimar el tiempo requerido para poner en orden estas fuentes. De hecho, pasaba de escenario y tenía que volver hacia atrás porque surgían nuevas ideas respecto a lo anterior. Rehaciendo lo que ya parecía cerrado. Porque, una vez inicias la búsqueda creativa nunca sabes cuándo van a fructificar las ideas, y el reto se hace adictivo.

Por todo esto, puedo decir que estoy satisfecha con esta aproximación al campo del *concept art*, sabiendo que aún me queda mucho que aprender, y esperando mejorar con la experiencia. Pienso que la labor de ilustración es apasionante. Solo me queda decir, en cuanto a *La Historia Interminable*, que estaría justificado otro intento de adaptación al cine ahora que se están haciendo tantos *remakes* y los medios técnicos permiten resolver las ambiciosas localizaciones que plantea.



**Todas las ilustraciones se encuentran en un anexo externo a esta memoria para su completa y mejor visualización.**

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### Monografías:

COTTA VAZ, M. (2002). *The Art of Star Wars Episode II. Attack of the Clones*. Londres: Ebury Press, A Division of Random House.

ENDE, M. (1978) *La Historia Interminable*. Madrid: Alfaguara.

FALCONER, D. (2013). *The Hobbit. The Desolation of Smaug. Chronicles. Art & Design*. Nueva York: HaperCollinsPublishers.

FALCONER, D y RICE, KM. (2017). *Middle-Earth From Script To Screen. Building The World Of The Lord of The Rings & The Hobbit*. Londres: Harper Collins Publishers.

FROUD, B y LEE, A. (2004). *Hadas*. Barcelona: Montena.

HALL, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: BLUME.

HONOUR, H. (2004). *El Romanticismo*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

HUESO, N. (2013). *The art of The Croods. Dreamworks*. Londres: Titan Books.

JULIUS, J. (2016). *The Art of Zootopia*. Disney. San Francisco: Chronicle Books.

LEE, A. (2005) *The Lord of the Rings Sketchbook*. Londres: Harper Collins Publishers.

LEREW, J. (2012). *The Art of Brave. Disney. Pixar*. San Francisco: Chronicle Books.

LUCIE-SMITH, E. (1997). *El Arte Simbolista*. Barcelona: Ediciones Destino.

MILLER-ZARNEKE, T. (2010). *The Art of How to Train your Dragon. Dreamworks*. Nueva York: Newmarket Press.

NAVARRO, A. J. (2008). *Cine de animación japonés*. San Sebastian: Semana de Cine Fantástico y de Terror.

RAMÍREZ, J. A. et al. (2008) *Historia del Arte. La Edad Moderna*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

RUSSELL, G. (2002). *The Lord of the Rings. The Art of The Fellowship of the Ring*. Boston: Houghton Mifflin Company.

RUSSELL, G. (2004). *The Art of The Lord of the Rings*. Boston-Nueva York: Houghton Mifflin Company.

RUSSELL, G. (2004). *The Lord of the Rings. The Art of The Return of the King*. Boston-Nueva York: Houghton Mifflin Company.

RUSSELL, G. (2003). *The Lord of the Rings. The Art of The Two Towers*. Boston-Nueva York: Houghton Mifflin Company.

SALISBURY, M y STYLES, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona: BLUME.

SOLOMON, C. (2013). *The Art of Frozen. Disney*. San Francisco: Chronicle Books.

TOMAN, R. (2011). *El Barroco. Arquitectura. Escultura. Pintura*. Alemania: h.f. ullman publishing.

URSHEL, J. et al. (2017). *The Ultimate Concept Art Career Guide*. Reino Unido: 3dtotalPublishing.

V.V.A.A. (2017). *The art of Princess Mononoke*. Studio Ghibli. San Francisco: VIZ Media.

V.V.A.A. (2017). *The art of Miyazaki's Spirited Away*. Studio Ghibli. San Francisco: VIZ Media.

V.V.A.A. (2016). *The Art Of Nausicaä Of The Valley Of The Wind. Watercolor Impressions by Hayao Miyazaki*. Studio Ghibli. San Francisco: VIZ Media.

V.V.A.A. (2017). *The Art Of My Neighbor Totoro. A Film By Hayao Miyazaki*. Studio Ghibli. San Francisco: VIZ Media.

WALLACE-HADRILL, J. M. (1966). *El Oeste Bárbaro*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

#### **Artículos de revistas y publicaciones periódicas:**

CÁRCERES BLANCO, R. (2018). "Una lectura alquímica de *La historia interminable*" en CASTILLA. ESTUDIOS DE LITERATURA, 9. Ediciones Universidad de Valladolid. pp. 263-292.

DE RAMBURES, J. (1984). "Michael Ende, la realidad de la fantasía" en la sección *Cultura*, periódico El País. 22 de abril.  
[https://elpais.com/diario/1984/04/22/cultura/451432804\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1984/04/22/cultura/451432804_850215.html)  
[Consulta: 20 de marzo de 2019]

DÍAZ CAVIEDAS, R. (2013). "¿Es la historia interminable la peor adaptación cinematográfica de la historia?" en Jot Town. Contemporary culture mag, octubre. <https://www.jotdown.es/2013/10/es-la-historia-interminable-la-peor-adaptacion-cinematografica-de-la-historia/> [Consulta: 18 de marzo de 2019]

MARTINJULIOV. (2019) "¿Qué es el Concept Art?" en Domestika, 29 de abril. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art> [Consulta: 12 de marzo de 2019]

NATIONAL GEOGRAPHIC. (2013). "El león, protector de la ciudad de Cástulo" en National Geographic España, Historia, 12 de diciembre.  
[https://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/el-leon-protector-de-la-ciudad-de-castulo\\_7862/2](https://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/el-leon-protector-de-la-ciudad-de-castulo_7862/2) [Consulta: 10 de mayo de 2019]

THIENEMANN, V. (2014). "En conversación con Michael Ende. Recopilación de preguntas formuladas en la década de 1980" en Endeland, abril.

<http://endeland.blogspot.com/2014/04/en-conversacion-con-michael-ende.html> [Consulta: 18 de marzo de 2019]

**Páginas web:**

CENTRO PIXELS. *¿Qué es Concept Art?* <https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/> [Consulta: 12 de marzo de 2019]

HISTORIA/ ARTE. *Art Nouveau*. <https://historia-arte.com/movimientos/art-nouveau> [Consulta: 5 de mayo de 2019]

HISTORIA Y BIOGRAFÍA. *Michael Ende*. <https://historia-biografia.com/michael-ende/> [Consulta: 18 de marzo de 2019]

MUSEO DEL PRADO. *La Anunciación*. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-anunciacion/9b02b6c9-3618-4a92-a6b7-26f9076fcb67> [Consulta: 5 de mayo de 2019]