



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

NIMBUS, UN LIBRO ILUSTRADO

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Pallás Mateo, Andrea

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto de índole práctica consiste en la reproducción, producción y maquetación de un libro ilustrado enfocado en la mitología de un mundo de invención propia: *Nimbus*.

Inspirado en el juego de rol de mesa *Dragones y Mazmorras* (*Dungeons & Dragons*, Wizards of the Coast, 2014 [1974]), y mediante el uso de herramientas como Photoshop, Procreate, Illustrator e Indesign, este trabajo muestra una serie de dioses con sus correspondientes mitos e ilustraciones, además de demostrar los conocimientos adquiridos en el Grado de Diseño y Tecnologías creativas.

Palabras clave: Ilustración; Fantasía; Libro ilustrado; Criaturas; Diseño Editorial.

SUMMARY AND KEY WORDS

This project of practical nature is composed of the reproduction, production and design of an illustrated book focused on the mythology of a world of my own invention: *Nimbus*.

Inspired on the tabletop role-playing game *Dungeons & Dragons* (*Wizards of the Coast*, 2014 [1974]), and through the use of tools like Photoshop, Procreate, Illustrator and Indesign, this work shows a series of gods with their corresponding myths and illustrations, in addition to demonstrating the knowledge acquired in the Design and Creative technologies degree.

Keywords: Illustration; Fantasy; Illustrated book; Creatures; Editorial Design.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por Andrea Pallás Mateo; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'A' with a long horizontal stroke extending to the right and a loop at the bottom.

Andrea Pallás Mateo, a 1 de marzo de 2023.

AGRADECIMIENTOS

Le doy gracias a mi madre, por haber sido un apoyo constante para mí durante todo este tiempo y haber confiado en mí en cada paso del camino.

A Alberto por haber hecho posible este proyecto y haberme enseñado tanto a lo largo de estos años.

A todos los profesores de la carrera, que con su conocimiento he podido crecer como persona.

A mis amigos y compañeros, pues con ellos encontré otra familia.

Por último, dedicar este proyecto a la memoria de mi padre y abuelos, que de aún estar aquí conmigo, espero que estuvieran orgullosos de la persona en la que me he convertido.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVOS	6
2.2. METODOLOGÍA Y PLANIFICACIÓN	6
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. JUEGOS DE ROL DE MESA	9
3.2. LA MITOLOGÍA	11
3.3. LOS BESTIARIOS	13
3.4. H. P. LOVECRAFT Y EL TERROR CÓSMICO	14
4. DESARROLLO Y RESULTADOS	16
4.1. PREPRODUCCIÓN	16
4.1.1. REFERENTES Y ANÁLISIS	16
4.1.1.1. REFERENTES TEMÁTICOS Y ATMOSFÉRICOS	16
4.1.1.2. REFERENTES VISUALES	18
4.1.1.3. REFERENTES DE DISEÑO	19
4.1.2. MOODBOARDS	19
4.1.3. PLANIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL LIBRO	19
4.1.4. DESCRIPCIONES Y REDACCIÓN DE LOS TEXTOS	21
4.2. PRODUCCIÓN DE LAS ILUSTRACIONES	23
4.2.1. BOCETOS	23
4.2.2. ILUSTRACIONES	24
4.3. MAQUETACIÓN E IMPRESIÓN	26
4.3.1. TIPOGRAFÍA Y ELEMENTOS GRÁFICOS	26
4.3.2. MAQUETACIÓN	26
4.3.3. IMPRESIÓN	27

4.4. RESULTADOS	29
4.5. PREVISIÓN DE IMPACTO Y PRESUPUESTO	34
4.5.1. PREVISIÓN DE IMPACTO	34
4.5.2. TIEMPO DE PRODUCCIÓN	34
4.5.3. PRESUPUESTO	34
5. CONCLUSIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	36
ÍNDICE DE FIGURAS	39
ANEXOS	41
I. PÁGINAS FINALIZADAS	
II. PROTOTIPO IMPRESO	
III. DESARROLLO	
IV. ODS	

1. INTRODUCCIÓN

La idea de la elaboración de un libro ilustrado de criaturas fantásticas con su correspondiente mito o fábula surge por mi interés en los juegos de rol de mesa (*ttrpgs*) como: *Dragones y Mazmorras (Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast, 2014 [1974])* , en especial el cómo incorporan y crean diferentes dioses y mundos en los que uno puede imbuirse y explorar.

Wizards of the Coast, en concreto, tiene decenas de libros que muestran mundos repletos de criaturas misteriosas y terrenos por explorar.

De esta manera, este proyecto sirve como exploración de este panteón creado para mi mundo de *Dragones y Mazmorras: Nimbus*.

Dar unas pinceladas a un mundo diverso, extenso y misterioso, que sin desvelar demasiado, aprendes acerca de los seres más poderosos que lo habitan.

La idea general del libro es la muestra de los dioses que habitan *Nimbus*, mostrando su imagen mediante las ilustraciones y su personalidad u origen mediante los textos. Dejando este mundo más en segundo plano y dándoles prioridad a sus deidades. Similar a una guía o bestiario de los mismos.

La longitud del trabajo se encuentra reducida como muestra, con la posibilidad de extenderlo en un futuro.

Se ha seleccionado este proyecto, no solo por mi interés personal en la creación de mundos de fantasía y la ilustración aplicada a esta clase de libros, sino con el fin de crear un producto que pueda formar parte de mi portafolio personal como modo de mostrar mis habilidades desarrolladas durante la carrera.

Debido a que la gran mayoría de fuentes son de origen angloparlante se han usado una gran cantidad de términos y abreviaciones en inglés que, en muchas ocasiones, no tienen una traducción directa al castellano.

De igual manera señalar que las reglas de referencia y citación empleadas son las Normas APA 7ª edición (2019).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Objetivos generales

- Elaborar un prototipo de libro ilustrado detallando diferentes criaturas mitológicas que habitan un mundo fantástico, acompañadas de sus mitos con el fin de ampliar el portafolio personal.

Objetivos específicos

- Desarrollar, diseñar y finalizar las ilustraciones de 12 criaturas mitológicas siguiendo una metodología adecuada.
- Elaborar un texto que acompañe a cada criatura, una fábula o mito que desarrolla a cada entidad y la ata al mundo imaginario de *Nimbus*. Además de concretar un estilo narrativo completo que una estos cuentos.
- Crear un diseño y maquetación adecuados para el libro en el que irán incorporadas las ilustraciones de las criaturas, teniendo un tono coherente.
- Producir un prototipo del libro planteado, usando los procedimientos adecuados para su preparación para la imprenta.

2.2. METODOLOGÍA Y PLANIFICACIÓN

Para la elaboración de este proyecto el trabajo ha sido dividido en tres fases: conceptualización, preproducción y producción, entendiendo que la creación de las ilustraciones está entrelazada con la maquetación del propio libro.

La idea de la creación de un libro ilustrado de criaturas mitológicas era clara desde el principio, sin embargo a la hora de abordarla había muchas posibilidades, es ahí donde entraba la parte de la investigación.

Se revisaron a una variedad de autores como Joseph Campbell (1904-1987), profesor y escritor estadounidense que afrontó el extenso tema de la mitología y el cómo se relaciona con nosotros y las historias que queremos contar, además de un amplio estudio del marco teórico para tener una firme base sobre la que partir.

Finalizado este apartado se pasó a la fase de preproducción comenzando con una búsqueda de referentes para cada uno de los aspectos del libro; el tipo

de ilustración, la atmósfera, técnica, temas a tratar, estilo de diseño y maquetación, y posteriormente realizando varios *moodboards*.

Una vez definido el estilo general se ha procedido a estructurar y definir el libro, eligiendo un tamaño, papel y gramaje, además del orden y estructura interna tanto general como individual entre los pliegues.

Finalmente se decidió por unas 33 páginas más la portada y contraportada, las suficientes como para poder mostrar una gran parte de un producto; posteriormente añadiendo más hojas al final del libro con el desarrollo de las ilustraciones para obtener un mayor grosor para el prototipo del proyecto.

En este número de páginas se incluye una ilustración por cada criatura, y dos ilustraciones a doble página que hablan del mundo de *Nimbus*.

En este apartado de preproducción se incluye también la creación de los textos, pues fueron parcialmente recopilados de escritos propios anteriores usados para mi campaña de *Dragones y Mazmorras*, y refinados para este proyecto como modo de poder partir de una base para las ilustraciones.

En la parte de la producción, tanto el apartado de diseño editorial como el de ilustración fueron realizados en paralelo como modo de que ambas partes tuvieran coherencia. De igual manera los textos editados en la preproducción fueron en ocasiones adaptados por este mismo motivo.

Los programas principales que se usaron fueron: Procreate¹ para la creación de las ilustraciones; Photoshop² para la edición de las mismas, además de para editar diferentes elementos gráficos añadidos al libro; Illustrator³ para la creación de estos mismos elementos gráficos, además de para la elaboración de moodboards y edición tipográfica; y Adobe InDesign⁴ para la maquetación del libro. Usando además de manera paralela Google Drive⁵ para el traslado de archivos, redacción de la memoria y preparación de la presentación. Además del uso de una tableta Wacom Intuos Paint y un Ipad Pro 9.

¹ Software de ilustración digital para productos de Apple

² Software de fotografía y diseño de imágenes de Adobe. Permite editar, combinar y crear imágenes y diseños con una gran variedad de herramientas. Es, entre los otros muchos productos de Adobe, uno de los más usados en el sector del diseño gráfico e ilustración.

³ Software de gráficos vectoriales de Adobe. Permite la creación de elementos gráficos vectorizados y posee numerosas herramientas compatibles con otros programas de la misma compañía.

⁴ Software de maquetación y diseño de Adobe. Especialmente usado en el ámbito del diseño editorial, posee una gran versatilidad y permite trasladar los diseños creados a otros programas como Photoshop o Illustrator para poder usar también sus herramientas.

⁵ Plataforma de almacenamiento personal en la nube y uso compartido de archivos de Google. Permite el traslado de archivos de forma sencilla entre diferentes dispositivos.

3. MARCO TEÓRICO

A continuación, para poder seguir hablando del proyecto, debemos poner en contexto varias partes fundamentales, no solo trabajos similares sino todo el sistema del que deriva y las fuertes influencias del mundo de los juegos de mesa, la mitología y el concepto de libros de criaturas en general.

3.1. JUEGOS DE ROL DE MESA

Los juegos de rol o *role-playing games* son juegos en los cuales los jugadores deben interpretar un papel y actuar una situación imaginaria con el objetivo de solucionar el problema propuesto o desarrollarla en otra dirección. Los participantes tienen total libertad de actuación, usualmente siempre intentando permanecer dentro de los límites descritos para su personaje y el mundo (Sixto, 2020).

Entre estos juegos y considerablemente uno de los más conocidos se encuentra *Dragones y mazmorras* o *Dungeons & Dragons (D&D)* actualmente publicado por Wizards of the Coast y creado originalmente por Dave Arneson y Gary Gygax.

D&D consta de múltiples ediciones publicadas a lo largo del tiempo en las que se mejoran las mecánicas y se adaptan para la nueva base de jugadores. La más relevante para este proyecto es la 5ª edición, publicada en 2014.

El propósito principal del juego⁶ al igual que el resto de juegos de rol se basa en la interpretación o en la creación de una historia conjunta. Discierne del resto por sus reglas particulares, su método en el que los jugadores mediante dados y una serie de características ya predeterminadas para sus personajes creados intentan realizar una acción.

Entre los participantes uno (o varios) de ellos tiene un rol especial, el *DM* o *Dungeon Master*⁷, que se podría considerar el director del juego, es el encargado de dictar el resultado de las acciones de los jugadores, narrar la acción y de interpretar a cualquier personaje que no sea actuado por alguno de los otros participantes, al igual que de, en la gran mayoría de ocasiones, crear un mundo propio o *campaign setting* en el que el resto de gente se va a adentrar.

⁶ Dungeons & Dragons. (s.f.). *Comenzar a jugar*. Consultado el 15 de septiembre de 2022. <https://dnd.wizards.com/es/what-is-dnd>

⁷ Dungeons & Dragons. (s.f.). *Cómo ser DM*. Consultado el 15 de septiembre de 2022. <https://dnd.wizards.com/es/how-to-dm>

Cuando hablamos de campaña o *campaign* estamos hablando de una serie de sesiones de juego que tienen continuidad entre sí (compartiendo la gran mayoría de participantes) y cuyas consecuencias tienen una acción directa al cómo avanzan las siguientes partidas. Por otro lado, a ese mundo en el que sucede la campaña se le llama *campaign setting*, normalmente ficcional.

La imagen más habitual de este juego es la de un grupo de personas, o aventureros en un mundo fantástico de inspiración medieval, pero como ya hemos comentado, *D&D* es más una narrativa y un sistema que se puede extrapolar a mundos diferentes con estéticas diversas.

Es por ello que Wizards of the Coast (1990), editorial de origen estadounidense fundada por Peter D. Adkison (Siglo XX)⁸, publica los llamados “módulos” o “aventuras”, expansiones al juego base en los que se introducen nuevos mundos, personajes secundarios, razas, monstruos, religiones, habilidades, etc.

Un ejemplo de este tipo de aventuras es *Curse of Strahd* (Wizards of the Coast, 2016)⁹, de ambientación gótica publicado para la quinta edición de *Dragones y mazmorras*.

En muchas ocasiones los propios jugadores son los que crean sus propias ampliaciones o contenido, este concepto es conocido como *homebrew*.

Una gran mayoría deciden publicarlas de forma gratuita y otros, cuando se trata de grandes proyectos, venderlos o financiarlos de manera online, usualmente con mucho éxito.

Ejemplo de esto son trabajos como el *Quest -o- Nomicon*, creado por XP to Level 3¹⁰ con la empresa Ghostfire gaming¹¹, que consiste en una recopilación de historias y aventuras con arte original.

O por otro lado *Tome of Pacts Zine* (2022)¹², creado por la empresa Sleepy Wrym Creative Guild.

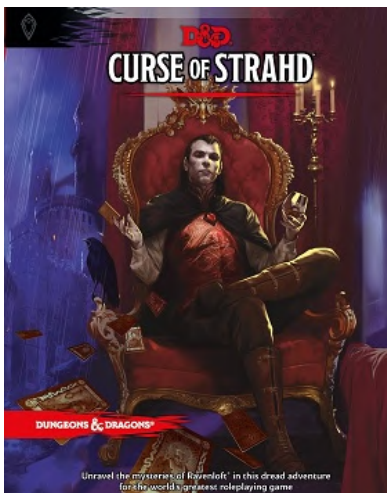


Fig. 2. Portada de *Curse of Strahd* (2016) Wizards of the Coast.

⁸ Diseñador de juegos y empresario de origen estadounidense.

⁹ Esta aventura invita a los jugadores a enfrentarse contra un vampiro llamado Strahd von Zarovich que domina un territorio llamado Barovia, del cual nadie puede salir una vez entra.

¹⁰ Youtuber conocido en el mundo de los juegos de rol de mesa que ha colaborado en numerosos proyectos de este ámbito.

¹¹ Empresa de juegos de rol de mesa que se dedica a la edición de módulos dirigidos usualmente para el juego de *Dragones y Mazmorras*.

¹² Sleepy Wrym Creative Guild. (s.f.). *Tome of Pacts Zine*. Kickstarter. Consultado el 14 de octubre de 2022 <https://www.kickstarter.com/projects/swcg/tome-of-pacts-zine>

Éste es un fanzine colaborativo entre múltiples artistas de numerosos ámbitos que embarca una lista de dioses y entidades con sus habilidades y las ventajas narrativas que ofrecen para grupos de jugadores que buscan ideas.

Este en concreto siendo un gran ejemplo de lo populares que son esta clase de proyectos entre los jugadores de rol, habiendo lanzado su campaña de Kickstarter¹³ para poder crearlo y, en tan solo una semana, pudiendo recopilar más de 13.000 € para llevarlo a cabo.

Fig. 3. Página de Kickstarter de *Tome of pacts Zine* (2022) Sleepy Wrym Creative Guild.



3.2. LA MITOLOGÍA

Cuando hablamos de los mitos, según Joseph Campbell (1904-1987) y Bill Moyers (1934), nos referimos a historias de una cultura que, sin apenas base científica, pretenden dar explicación a los fenómenos del mundo en el que habitan. Ya sea la explicación del motivo por el que el sol sale o el origen del universo, se les dan a estos acontecimientos un trato extraordinario y de origen mágico y milagroso, actos realizados por criaturas fantásticas ancestrales o dioses milenarios (Campbell, Moyers, 1991 [1988], pp. 40-41).

Estos cuentos se relacionan entre sí, compartiendo dioses o formando una línea temporal de acontecimientos para crear lo que conocemos como mitología.

¹³ Kickstarter es una compañía dedicada a la promoción de proyectos independientes. En su plataforma publican trabajos usualmente de índole artística que pueden ser financiados gracias a la ayuda de todo tipo de personas a lo largo del mundo. Esta clase de trabajos ofrecen usualmente beneficios a la gente que les apoya para que, en el momento de su publicación, recibir el producto prometido o beneficios similares.

Joseph Campbell dice que podemos definirla de muchas formas distintas, pero debemos fijarnos realmente en su función. Y es que la mitología es una puerta que nos muestra el funcionamiento de otras épocas y culturas, de sus necesidades, obsesiones y razonamientos de su mundo (Campbell, 1959, p. 210).

En *The power of myth* comentan algo fundamental de estos cuentos, y es que ayudan a formar una relación más cercana entre las personas y que, al fin y al cabo, hay muchos conceptos abstractos universales que se comparten entre ellas. Entender cómo funciona el amor, la pérdida y la muerte nos ayuda a entendernos a nosotros mismos, desvelar los misterios del mundo nos ayuda a estar más en paz (Campbell, Moyers, 1991 [1988], p.16).

En la actualidad, para la gran mayoría de sociedades, los mitos que hablan de criaturas fantásticas, de cómo funciona el ciclo del día y la noche, etc, no tienen tanta influencia sobre nuestras vidas. El espacio de la mitología parece haber quedado relegado a meramente cuentos del pasado, una forma de entender esas sociedades o a un lugar puramente anecdótico.

Este rechazo no es reciente, pues según José Carlos Bermejo Barrera en *Del Mito a la ciencia: Límites y posibilidades de la razón griega*:

Será el siglo XIX europeo quien, recogiendo una serie de precedentes teóricos elaborados en los siglos XVII y XVIII, llevará a cabo las primeras formulaciones “científicas” acerca de la naturaleza del pensamiento mítico. Con raras excepciones, todas ellas podrían caracterizarse por un rasgo común: su consideración del pensamiento mítico como una de las fases más primitivas del desarrollo de la mente humana. El siglo XIX será el siglo que en sus años intermedios verá nacer por una parte a la historia constituida como ciencia, con la escuela positivista, y por otra parte a la teoría de la evolución, dentro del ámbito de las ciencias biológicas. (Bermejo, 2005, p. 10)

Sin embargo, aunque no nos afecten en su gran mayoría aún podemos destilar de ellos sus consejos, su forma de entender el mundo.

Estos mitos han evolucionado y las nuevas historias que se cuentan en la época contemporánea, ya sea en libros, películas, series, videojuegos, etc, han llegado a absorber algunos de ellos, en muchas ocasiones de manera directa trasladando esta mitología a las sensibilidades actuales, contando de nuevo estos cuentos, o incluyendo partes de sus seres, moralejas o mundos.

Según Joseph Campbell el mito tiene cuatro funciones (Campbell, 1991 [1988], p.50):

1. Una función mística, revelar la belleza del mundo y contemplar lo, en ocasiones abrumador y complejo, que es éste.

2. Función cosmológica, mostrar cómo es el universo y su funcionamiento, manteniendo siempre el misterio como base.
3. La tercera función es la función sociológica. La mitología toma una parte importante en mantener cierto orden social, justificar las acciones que son tomadas en éste y su mera existencia. Dar validez al mismo.
4. La última es la función pedagógica, el enseñarnos a vivir bajo cualquier circunstancia, a aprender a cómo reaccionar si hay un eclipse, comprender cuándo sembrar, etc.

Y son estas propias funciones las que en los relatos actuales se siguen impulsando. Somos conscientes de que la gran mayoría de historias que se cuentan en estos medios modernos son ficticias y contadas desde un punto de vista subjetivo, pero ciertos rasgos pedagógicos y sociológicos existen en ellos. Nos enseñan de igual manera a comprender otras culturas, a entender la muerte o el amor al igual que muchos mitos.

3.3. LOS BESTIARIOS

En la RAE¹⁴ “bestiario” es definido como procedente de la literatura medieval, se le llama así a una colección de cuentos que incluyen descripciones o imágenes de animales, ya sean reales o ficticios (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Sin embargo, el origen de lo que se considera este género literario es mucho anterior, más concretamente tiene su inicio aproximado en el siglo II d.C, en Alejandría. El libro que se considera su predecesor fue escrito allí y era conocido como *Physiologus* o *Fisiólogo*, de autoría desconocida (Mariscal, 2002). Era, además, hasta antes aproximadamente del 1100 una de las obras literarias más difundidas, justo después de la *Biblia*. (Malaxecheverría, 1986, p. 13)

Lo que conocemos verdaderamente como bestiario, y es llamado de esa manera, no surge hasta alrededor del siglo XII.

No todos los animales representados tienen apariencia y cualidades fantásticas, algunos se suelen asemejar a criaturas existentes pero con algún tipo de habilidad o apariencia sobrenatural, y otros son meramente representaciones de seres naturales.



Fig. 4. Pantera, Bern Physiologus (Siglo 9)

¹⁴ Real Academia Española. Es una institución fundada por Juan Manuel Fernández Pacheco y Zúñiga en 1713.

Éstos son usualmente explicados y analizados de manera pseudocientífica como modo de justificar su existencia o extinción (Ibídem, p.15).

Estos libros, al igual que muchos mitos, buscaban mostrar y prevenir al lector de las criaturas que habitaban su mundo, muchos eran simplemente seres que conocían, otros animales de otros continentes y, en muchas ocasiones, éstos estaban mezclados con seres de pura ficción, pero tratados con la misma relevancia que los anteriores.

Los bestiarios en la antigüedad eran en muchas ocasiones las únicas formas que tenían los lectores de llegar a conocer animales de otros lugares que no existían en sus tierras, por lo que tenían un interés didáctico genuino. Los contemporáneos, al menos en su gran mayoría, no tienen esta restricción, comprendiendo que la persona que lea esta obra distinguirá aquellos seres genuinos de los falsos, convirtiéndolos en un ejercicio de imaginación y creatividad.

Algunos de los descendientes modernos de este género son obras como: *The Book of Barely Imagined Beings: A 21st Century Bestiary* (Caspar Henderson, 2013) o *El bestiario de H.P. Lovecraft* (2008) con ilustraciones de Enrique Alcatena, siendo este último de gran importancia para este trabajo debido a su formato, pues en el mismo se recopilan criaturas extraídas directamente de sus libros, junto con fragmentos de éstos donde se narran sus apariciones, imagen y poderes.

La función de estos libros es y seguirá siendo de gran importancia.

Gracias a la existencia de este género se han podido conservar numerosos mitos y criaturas fantásticas que eran trasladados de manera totalmente oral. Al redactar e ilustrar estos cuentos, se han podido conservar numerosas historias y monstruos que de otra forma se hubieran perdido con el paso del tiempo. Descripciones del pasado y la visión de aquellos que crearon esas obras con respecto al mundo en el que vivían y la riqueza de sus tradiciones.

3.4. H. P. LOVECRAFT Y EL TERROR CÓSMICO

Howard Phillips Lovecraft nació en 1890 en Providence. Su vida fue plagada por la incertidumbre desde sus comienzos, pues tanto su padre como su madre sufrieron debido a sus enfermedades mentales y consecuente internación en una institución.

Ya desde joven él sufría una gran ansiedad social entre otras dolencias, lo que le empujó al aislamiento. Sin embargo, combatió esta soledad con su gran pasión: la literatura.

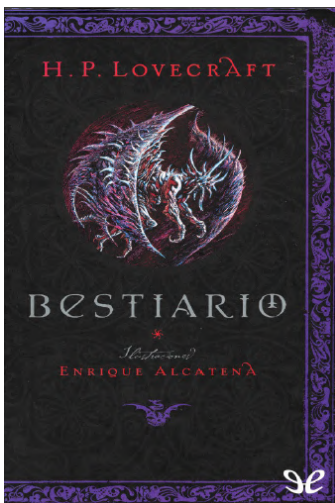


Fig. 5. *El bestiario de H.P. Lovecraft* (2008) con ilustraciones de Enrique Alcatena.

Aunque en vida sus trabajos no eran extremadamente conocidos a excepción de en su pequeño grupo literario, tras su muerte en 1937, y con el tiempo, fue volviéndose un autor de renombre debido al descubrimiento por el público de algunas de sus grandes obras como *The call of Cthulhu* (1926) o *The outsider* (1921) (Baldwin, 2012).

Sus relatos presentan en su mayoría un tema común, el llamado terror cósmico.

Al indagar en concepto en los términos de las obras de Lovecraft, hablamos de una filosofía muy concreta que trata del poder de unos dioses o criaturas superiores a lo que la mente humana es capaz de asimilar.

La comprensión de lo insignificante que es uno en comparación con lo inmenso que es el mundo, darse cuenta de los límites de la humanidad y de uno mismo.

La adaptación de este concepto a obras como películas, pinturas, etc, es extremadamente compleja y limitada, pues el mismísimo concepto de terror cósmico contrasta con la idea de que una persona sea capaz de presentar esa imagen y generar realmente ese fuerte sentimiento, pues el raciocinio humano en teoría es incapaz de procesarlo (Screened, 2019).

Obras como *Aniquilación* (Alex Garland, 2018) o *La cosa* (John Carpenter, 1982) experimentan de forma efectiva con el concepto mediante el uso del *body horror*, terror biológico cuyo foco es la deformación y lo grotesco, la modificación del cuerpo . Estas formas que nos parecen imposibles e irreales (Cruz, 2012, pp. 160-168).

Pero al final el terror cósmico se centra en la incompreensión de lo que vemos, un sentimiento tan abstracto como las mismas formas y monstruos que se pretenden presentar.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS

En este apartado se habla del proceso de creación del proyecto extendiéndose más en cada tarea realizada en cada parte del desarrollo detallando los motivos, además de los problemas y soluciones afrontados.

4.1. PREPRODUCCIÓN

En esta primera parte del proceso se procedió a valorar qué es lo que quería mostrar, pues se tenía claro desde el principio que se quería desarrollar parte de mi mundo fantástico de *Dragones y Mazmorras*, pero no sabía cómo plantear la aproximación. Si considerarlo una lista de seres, abordarlo como un cuento o un libro detallado hablando de ese universo.

Finalmente me decidí por un punto intermedio entre un bestiario y un libro de cuentos. Acabando siendo una lista de los dioses principales y una historia o mito creador de los mismos. No elaborar demasiado acerca del mundo, sino dar pequeñas pinceladas para que el lector se imagine el resto.

4.1.1. REFERENTES Y ANÁLISIS

A la hora de crear el libro ilustrado debido a los múltiples apartados que la forman se han consultado multitud de referentes separándolos entre aquellos en el terreno de la ilustración y aquellos que conciernen a la parte editorial y maquetación, teniendo además que añadir un tercer tipo que envuelve la estética del proyecto y encauza al resto de referencias dotándolas de un tono concreto.

4.1.1.1. REFERENTES TEMÁTICOS Y ATMOSFÉRICOS

Se busca generar una sensación de angustia y anticipación, una penumbra que envuelve al texto, una nube de misterio.

En los textos se encuentran fragmentos que hablan de seres mitológicos ambiguos, que se presentan en ocasiones de formas abstractas y cambiantes, ese terror cósmico y psicológico por el que se le conoce a Lovecraft.

En historias suyas como *La sombra sobre Innsmouth* (H. P. Lovecraft, 1936) o *La llamada de Cthulhu* (H. P. Lovecraft, 1928)



Fig. 6. *Bloodborne* (2015) desarrollado por FromSoftware.

Bloodborne

Videojuego inspirado también en este autor aunque no narra específicamente ninguna de las historias de H.P. Lovecraft. Toma de su mitología y ambientación gótica para revelar un mundo cubierto por una densa niebla de misterio. Juega con el concepto del terror cósmico como mecánica

que, progresivamente, permite al jugador ver a nuevas criaturas aberrantes que se encontraban escondidas en el mundo de Yharnam.

Esta estética en eterna penumbra, además de todos los diseños, tanto de vestimentas, monstruos y demás personajes han influenciado enormemente los temas de este trabajo, además de impulsar su atmósfera hacia unos temas más oscuros y tétricos.

Tenshi no tamago (El huevo del ángel)

Película japonesa de animación de 1985 dirigida por Mamoru Oshii con el estilo del conocido artista Yoshitaka Amano. La obra, de índole surrealista, narra la historia de una niña que encuentra un huevo y decide cuidarlo hasta que se topa con un extraño hombre que decide seguirla.

La gran mayoría de la narración transcurre sin diálogo. Nos guiamos por las acciones de los personajes, la música, y principalmente sus escenarios.

El mundo que nos muestran es un lugar oscuro, destruido por el tiempo o por algún tipo de acontecimiento cataclísmico. La película no intenta en ningún momento explicar cómo se ha llegado allí, sino que con su atmósfera nos transmite la soledad y el terror de vivir en un lugar como aquel.

La falta de explicaciones por parte de la obra le transmite un malestar interno al espectador.

De este proyecto se toma su atmósfera surrealista y ambigua, un mundo extraño y sombrío. Estos aspectos y símbolos recurrentes en la obra recuerdan a muchos conceptos de terror cósmico.

Fig. 7. Fotograma de *Tenshi no Tamago* (1985) Mamoru Oshii.

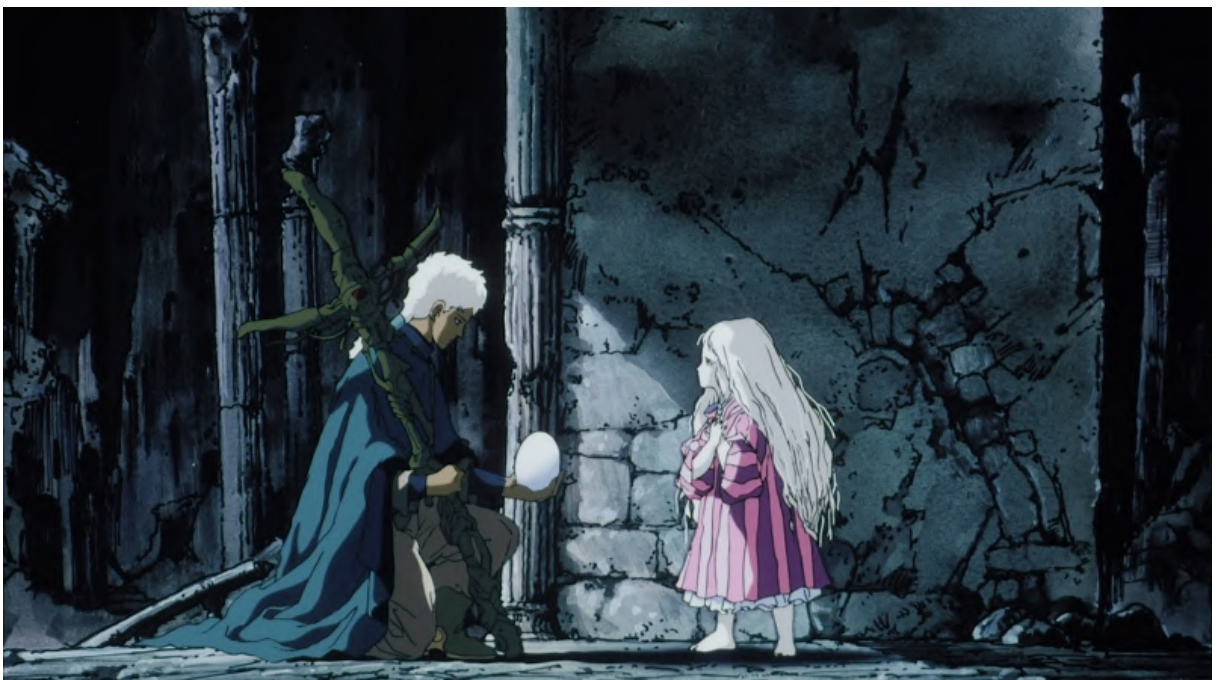




Fig. 8. *Shateiel, ranquil Observer*. (2020) Peter Mohrbacher.

4.1.1.2. REFERENTES VISUALES

Peter Mohrbacher

Nacido en 1983, es un ilustrador independiente estadounidense que es conocido por sus diseños de criaturas fantásticas, principalmente por sus cartas de tarot o libros de ángeles como *Angelarium: Book of watchers* (2017), además de sus trabajos para *Magic: The gathering*, realizando cartas como *Animar, soul of elements* (2018).

Lo que es fundamental de su trabajo para este proyecto es la temática de todas sus ilustraciones, escenas en las que muestra simplemente una criatura o entidad, usualmente en un espacio ambiguo y haciendo uso de sus poderes.

Se centra principalmente en mostrar la forma de la figura dándole cierta atmósfera y presencia únicas.

Sus composiciones además están extremadamente trabajadas, muestran de manera efectiva la escala de los individuos que acompañan.



Fig. 9. *The Rise* (2017) por Yoann Lossel.

Yoann-Lossel

Artista francés con proyectos como *Forgotten gods, the art of Yoann Lossel* (s.f.) o *First magical gathering* (s.f.), era un ilustrador independiente hasta que se dedicó más tarde a la exposición de sus obras y colaboración con múltiples galerías.

Destaca por su gama cromática y técnica a carboncillo y pan de oro que aporta ese gran contraste entre las figuras y ofrece a sus ilustraciones un aire místico y fantástico que, igual que los temas que trata, envuelven a toda su obra.

Samuel Araya

Artista conocido por trabajar para múltiples clientes como *Centipede Press* o *Seattle Opera House*, además de haber ganado en 2015 en la categoría de artista en los *World Fantasy Awards*.

Su trabajo, tanto personal como editorial, destaca por los ambientes tétricos que genera, por sus figuras envueltas en una densa neblina y en espacios oscuros y ambiguos, un dominio del color y la forma, además de la pincelada. Y es que es la textura de sus dibujos, un trazo grueso que es reminiscente a la pintura al óleo, a pesar de que la gran mayoría de sus trabajos son en digital.



Fig. 10. *Cassiopea*. (s.f.) Ilustración digital realizada por Samuel Araya.

4.1.13. REFERENTES DE DISEÑO

El bestiario de H.P. Lovecraft (2008)

Siendo un impulsor principal para la creación de este proyecto, es además uno de los principales referentes con respecto a la maquetación del libro.

Esta publicación destaca su énfasis en las criaturas, dándoles una página entera para mostrar la gran calidad del dibujo de Enrique Alcatena, y siendo enfrentadas por una página explicativa con el nombre de la criatura, un elemento ilustrado que la simboliza y, finalmente, un fragmento del libro correspondiente de H.P. Lovecraft del que se extrae.

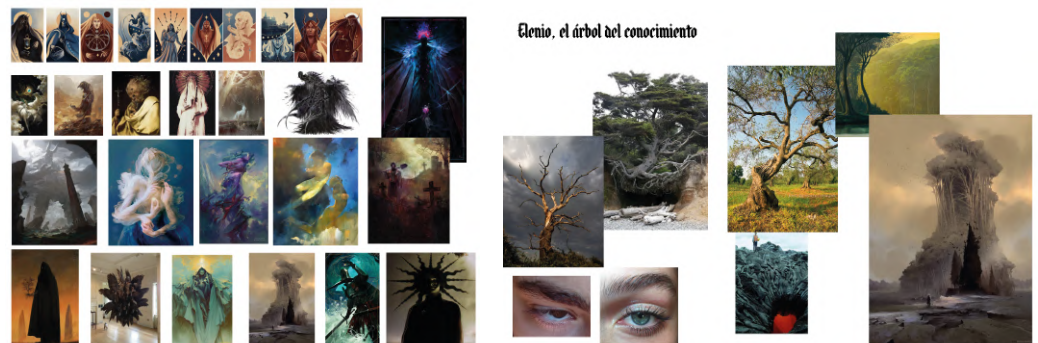
El libro se encuentra plagado con motivos góticos, bordes elaborados y un tipo de tipografía muy específica que acompaña perfectamente a estos mismos temas.

4.1.2. MOODBOARDS

Una vez seleccionados los referentes se procedió a realizar paneles con estas imágenes como modo de establecer una guía visual para el proyecto.

Se realizó un *moodboard* general de ambientación y estilo, otro para definir los aspectos gráficos del libro (maquetación, colores, tipografía) y uno por cada criatura a ilustrar, enfocado más a la composición y simbología.

Fig. 11. Ejemplos de *moodboard* general y específico realizados para las ilustraciones.



4.1.3. PLANIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL LIBRO

Tras haber planeado el estilo general y haber planteado diferentes posibilidades para el libro, se investigó acerca de los posibles tamaños para la maquetación, decidiéndose por 190 x 270 mm y añadiendo 3 mm de sangrado.

Se realizó también un esquema general de la estructura de la distribución de las 33 páginas, más portada, contraportada y guardas.

Comenzando por una página individual con una pequeña ilustración a modo de introducción, el resto de páginas van emparejadas.

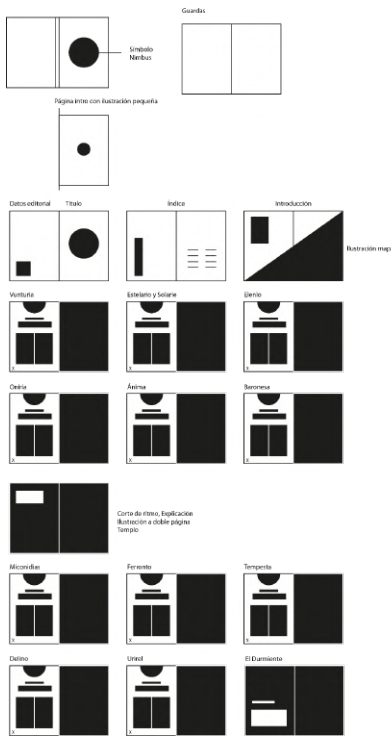


Fig. 12. Esquema de la estructura del libro.

El primer pliego está compuesto por el título y los datos del libro, seguido por el índice en el que se remarca el orden en el que irán apareciendo las criaturas.

Seguido de esto el tercer pliego es la introducción al libro, un breve resumen de qué es el mundo de *Nimbus* añadiendo un mapa del mismo, de esta forma le enseñamos al lector un pequeño vistazo al mundo que habitan estos seres.

Pasado este punto en los seis pliegues siguientes se muestran las seis primeras criaturas: Vunturia, Estelario y Solarie, Elenio, Oniria, Anima y La Baronesa. Cada uno se divide en dos páginas, la derecha es una ilustración del ser y la izquierda es la parte del mito. Ésta incluye un dibujo en la parte superior que simboliza al dios, seguido por su nombre y título, además de, en ocasiones, un pequeño fragmento que recalca un pequeño dato de la entidad.

En esta misma página se encuentra también el mito que habla de la deidad dividido en dos columnas para favorecer la lectura.

Después encontramos un pliego divisor para cambiar el ritmo de lectura, una ilustración a doble página con un texto que detalla un poco más el mundo de *Nimbus*.

De nuevo encontramos otros cinco pliegues, similares en esquema a los seis primeros, pero éstos hablan de: Miconidias, Ferronto, Augurte, Delino y Uriel.

El único de los mitos que tiene una estructura diferente es el que involucra al último pliego, que habla de El Durmiente con ilustración a doble página no tiene símbolo como el resto de los dioses y el texto en comparación es más corto.

Se ordenaron los seres dependiendo de su relación, pues en muchos de ellos se mencionan otros dioses, de igual manera están ordenados según lo importantes que son para *Nimbus*, de mayor a menor.

Una vez planteada la estructura general del proyecto, se procedió a trabajar en las ilustraciones sabiendo el tamaño con el que empezar a plantearlas y orientación con la que crear los documentos y las composiciones para resaltar a las criaturas.

4.1.4. DESCRIPCIONES Y REDACCIÓN DE LOS TEXTOS

El libro está compuesto de doce criaturas con sus correspondientes personalidades, origen, mitos, apariencia y simbología.

Siendo todos seres que habitan un mismo mundo, algunos se encuentran relacionados entre sí y se ha tenido en cuenta para la elaboración de los mitos y descripciones.

Se buscó desde un principio que las características visuales y psicológicas de estos seres fueran tétricas y ambiguas, pues se quería mostrar este aspecto de terror cósmico incomprensible en sus figuras.

Estas criaturas son las siguientes:

Vunturia

Es la diosa de la naturaleza y madre de Estelario y Solarie.

Una mujer con decenas de ojos, largo pelo rojizo y cubierta de raíces y ramas. Su apariencia es en ocasiones abstracta, fundiéndose con el entorno y transformándose en parte de sus alrededores para dar una imagen más temible.

De personalidad aparentemente maternal, Vunturia disfruta de pasar su tiempo entre los humanos, sin embargo disfruta de igual manera tanto de sus alegrías como de sus desventuras.

El Estelario y Solarie

Hijos gemelos de Vunturia, nacieron como un solo ser, Elarie, y más tarde se separaron en dos.

De aspecto humanoide con múltiples ojos y una corona con forma de luna, Estelario representa la noche y Solarie el día, aunque sus poderes van más allá, estando fuertemente entrelazados con la inspiración y los deseos de los humanos, en muchas ocasiones concediendo aquello que anhelan, siempre con grandes consecuencias.

Elenio, el árbol del conocimiento

Su aspecto es el de un árbol gigantesco con hojas doradas, aunque quitando esto su característica más pronunciada son sus gigantescas y extensas raíces.

Elenio se le considera el árbol del conocimiento porque busca absorberlo todo, con sus extensiones busca alcanzar cada uno de los rincones del mundo.

Por lo tanto sus poderes se centran en la consciencia de las personas y en su sabiduría.

Oniria, La reina oscura

Es junto a sus dos hermanas, Ánima y La baronesa, una de las criaturas más poderosas de Nimbus, formando juntas la rueda del tiempo.

Oniria, representa un futuro lleno de posibilidades y esperanza frente a la oscuridad.

Su apariencia es en un principio tétrica y vaporosa, una figura con un manto nebuloso del cual surgen dos manos con ojos. Brilla, contrastando, una pequeña luz y halo sobre su cabeza.

Ánima, La condesa celeste

La segunda de las hermanas del tiempo, Ánima se muestra como una criatura alargada, aparentemente humanoide con varios brazos y cubierta con telas similares a alas y un velo de joyas. Adorna sobre su cabeza un halo.

Representa el pasado, uno oscuro y confuso.

La baronesa carmesí

Sentada sobre un trono orgánico sujeta una vara y espera. La baronesa representa el presente y la estabilidad, es por ello que espera, casi fundida con su asiento y tras su máscara que ofusca su rostro al igual que sus hermanas. Tras su cabeza brilla también un halo.

Miconidias

Representa la muerte y el fin de todo, además de la vida que surge tras el final de un organismo, como los insectos y mohos. Su nombre viene de micelio, una estructura de los hongos.

Miconidias es simplemente un acto natural, una consecuencia de la propia vida por lo que su apariencia es abstracta y depende puramente de otras criaturas, es por ello que se representa como una calavera o cuerpo en descomposición.

Ferronto de los vientos

Es el dios del aire, la paz, la agricultura y la ganadería. Tiene un aspecto humanoide, con alas y una larga falda que se transforma en nubes. Guía las corrientes del viento y ayuda en la polinización de las flores gracias a ello.

Es un ser pacífico y justo que, en su pasado, entabló una relación con la diosa de la tormenta Augurte.

Augurte de la tempestad

Habita los cielos como Ferronto, de aspecto similar a este, en vez de alas tiene cuernos y está estrechamente relacionada con la tormenta y la guerra. Un ser temperamental y cambiante, guiado por el orgullo.

Delino

Es un ser cambiante que toma la forma que cree conveniente para obtener aquello que busca. Está impulsado únicamente por la codicia, y busca aquello que no tiene.

Suele tomar la imagen de un anciano subido al corcel, viajando por el mundo en busca de su próxima víctima.

El rey de las bestias, Uirel

Quizás el menos poderoso de todos los dioses, es protector de las criaturas del bosque.

Amenazador debido a su aspecto, híbrido entre humano y animal. Acecha en las sombras y busca echar a todos los intrusos que entren en su reino.

El Durmiente

Uno de los dioses más abstractos. El durmiente se representa como una esfera, un mundo gigantesco o un ojo gigante.

Es una fuerza ambigua e incomprensible que se mueve lentamente devorando todo aquello que se encuentra a su paso.

No se partió de los textos completamente desde cero, ya que se tenían escritos y descripciones anteriores debido a la creación de mi campaña, se reeditaron y expandieron para llegar a cubrir el tamaño aproximado de las dos columnas que se había estimado para todos los mitos.

4.2. PRODUCCIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

Para la creación de estas ilustraciones se han usado dos tabletas gráficas, un Ipad 9 pro y una Wacom Intuos Paint, además de programas como procreate o photoshop, además de medios tradicionales como hojas y grafito para bocetos rápidos y estudios de composición.

4.2.1. BOCETOS

Para comenzar en hojas y lápices se realizaron pruebas de posibles composiciones para cada criatura como modo de explorar las posibilidades de cada dibujo adaptándose a los textos y símbolos asociados a cada uno. Esta fase fue rápida y relativamente libre, pues no se pretendía definir por completo cada dibujo.

La siguiente parte de abocetado fue totalmente digital, usando un Ipad y Procreate para trabajar estas composiciones mejor añadiendo la luz y el tono como un factor importante a la hora de crear ciertas estructuras con las formas principales. Hubo una exploración de los diseños y poses de las figuras de los dioses, aunque limitada debido a que poseía descripciones anteriores de la propia campaña de *Dragones y Mazmorras*.

En la figura 13 puede observarse varios de los bocetos realizados en digital durante la creación.

Fig. 13. Bocetos digitales de Oniria, la reina oscura y Ferronto de los vientos.

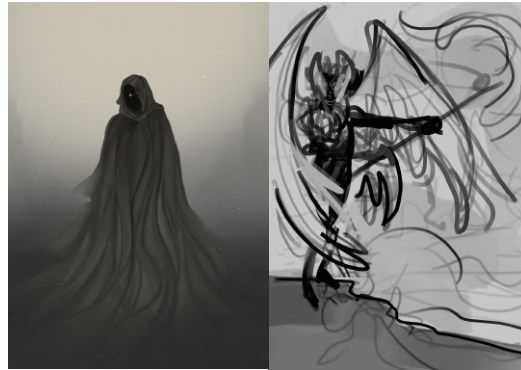


Fig. 14. Oniria, La reina oscura. Muestra del proceso de la ilustración en tonos de grises.



Fig. 15. Oniria, La reina oscura. Ilustración final.

4.2.2. ILUSTRACIONES

Para la elaboración de las ilustraciones, tras explorar diferentes conceptos con los bocetos realizados, se ha procedido a trabajar digitalmente y directamente con la forma en vez de con la línea para plantear los tonos y desarrollar el diseño de cada criatura de manera más elaborada.

Durante el proceso de creación se ha elaborado cada ilustración individualmente en Procreate en escala de grises, principalmente como forma de simplificar los tonos, valorar la luz y comprobar que todos los dibujos sean lo más similares posibles antes de pasar a la siguiente fase.

En el caso del estilo general, no se ha realizado *lineart*, al contrario que con muchos otros estilos de dibujo mi preferencia es trabajar directamente con la forma, con bloques de color, similar a como se trabajaría en una pintura al óleo, usando la menor cantidad de capas posibles para que cada pincelada se entrelace con el resto y que así la ilustración quede lo más homogénea posible.

Recaltar también el hecho de se intentó resaltar la textura en todas las ilustraciones, no solo mediante la técnica descrita sino con pinceles editados para que recuerden a las herramientas usadas en la elaboración de ilustraciones de forma tradicional.

Una vez finalizadas las ilustraciones en tonos de grises se procedió a su edición en Photoshop, adaptando sus curvas y valores generales para que tuvieran una mayor cohesión conjunta y retocar posibles errores.

En este apartado además se añade la textura de pan de oro mediante la selección de los tonos más altos de las ilustraciones y sustituyéndolos por la imagen después de ser parcialmente editada. De esta manera el dorado es colocado únicamente en las zonas de mayor contraste ya portando un muy necesitado foco de color para finalizar las piezas.

Se les incorporó además cierta textura de envejecimiento con sus rasguños y cortes.

Mapa de *Nimbus*

La única ilustración que difiere de este proceso general descrito es el mapa creado para la introducción del libro.

Discierne del resto en que su aspecto, para que sea realmente un mapa funcional sus nombres, caminos y pueblos tienen que ser visibles, por lo que se requería de una técnica más sosegada y más dependiente de la línea y dibujo.

Para ello se realizó un *lineart* del mismo usando como referencia uno de los anteriores mapas, bloqueando las formas básicas con colores planos y pintando pequeños gradientes para darle más volumen a las formas.

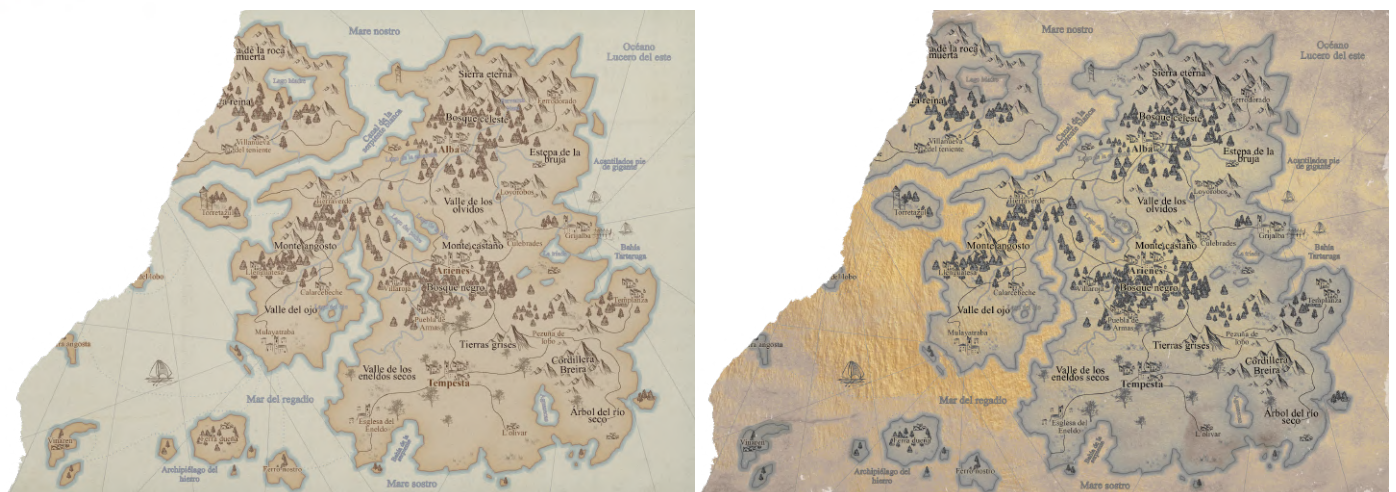
Tras elaborar pequeñas ilustraciones como montañas, árboles, casas o ciudades, el resto del proyecto se realizó en *Photoshop* usando la tableta Wacom Intuos Paint.

En este programa se colocaron estos elementos gráficos para definir la topografía, se pintaron caminos y ríos con línea sencilla y se colocaron los nombres de todos los lugares identificatorios de manera visible.

Tras editarse de manera general los valores del documento, se insertaron varias texturas para ofrecer a la pieza un aspecto de estar realizada en papel, además de rasguños y cortes.

Por último, al igual que con el resto de ilustraciones, se le colocó la textura de pan de oro.

Fig. 16. Proceso del mapa de *Nimbus*.



Helvetica
Helvetica
Helvetica
Helvetica

Alice in Wonderland

Fig. 17. Tipografías empleadas en el libro.

4.3. MAQUETACIÓN E IMPRESIÓN

El proceso de maquetación fue realizado exclusivamente en InDesign con el apoyo de Illustrator para la creación de elementos gráficos necesarios para la cohesión del libro y Photoshop, para la edición de estos elementos mencionados.

4.3.1. TIPOGRAFÍA Y ELEMENTOS GRÁFICOS

El proyecto tiene dos tipografías diferentes, una secundaria, *Helvetica* para la gran mayoría de los textos como modo de facilitar la lectura y dar un toque contemporáneo a la obra, y la principal, *Alice in Wonderland* para los títulos, símbolos y números de página, una *blackletter* seleccionada por su reminiscencia al estilo gótico. El contraste de una tipografía *sans serif*, más sencilla, junto con una tan característica como la principal aporta variedad y es de gran utilidad a la hora de componer las páginas.

Para los numerosos elementos gráficos que acaban de cohesionar el proyecto y su estilo, se usó como base la tipografía de los títulos

4.3.2. MAQUETACIÓN

Previamente al proceso de maquetación se plantearon los posibles formatos para el proyecto, pues éste tiene una gran influencia con respecto a cómo se va a percibir la obra, modo de lectura, además del público al que va dirigido y el propio estilo.

Aunque en un principio se llegó a plantear un tamaño A4 (21 x 29,7 cm) finalmente se seleccionó 19 x 27 cm, algo más pequeño y cómodo.

CUBIERTA

La portada y contraportada del libro fueron diseñadas teniendo en cuenta el ancho total del libro, es decir, su tamaño y número de páginas para modificar el lomo a medida, quedando a 3 mm y colocando el nombre de la alumna y el título del proyecto.

Esta cubierta consiste principalmente en el símbolo de *Nimbus* en la portada, color dorado con fondo negro, similar a la contraportada, en la que se incluye un breve fragmento del interior del libro con varios elementos gráficos diseñados.

GUARDAS

Las guardas fueron diseñadas similares a la cubierta, con un negro que contrasta con el dorado, resalta de esta manera un patrón que se repite por éstas.

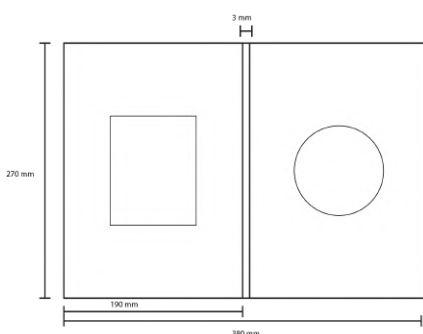


Fig. 18. Tamaño y esquema de la estructura de la portada y contraportada del proyecto.

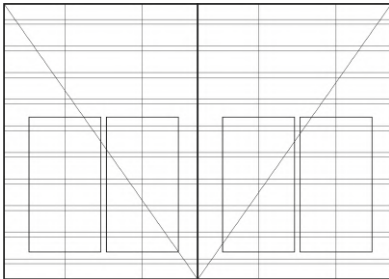


Fig. 19. Reticula del interior del libro.

INTERIORES

Los interiores del libro constan de una página de cortesía con un símbolo, una portada de interior donde se colocan los datos del proyecto y el símbolo de Nimbus, un índice a doble página, introducción, los mitos de las criaturas (en las que se incluyen varias páginas con un diseño diferente para dar variedad)

Para la composición de las páginas del libro se hizo uso de las retículas. Las dos columnas fueron colocadas con un margen superior de 118 mm, inferior 25 mm, exterior 25 mm e interior de 25 mm, dejando un medianil entre las mismas de 4 mm.

Para la gran mayoría del interior usado para mostrar las criaturas en la página de la derecha se colocó una sola imagen, y la página de la izquierda, con una estructura simétrica tenía una jerarquía de los siguientes elementos de arriba a abajo: Símbolo de la criatura, nombre, descripción o fragmento representativo, mito dividido en dos columnas y finalmente número de la página.

Los mitos y su estructura repetitiva era el elemento más relevante del libro, sin embargo era necesario jugar con el ritmo de algunas páginas y añadir otros elementos para dar variedad, como una introducción a las criaturas, un breve resumen de algún aspecto del culto, o darle relevancia a alguna de ellas dándole una composición diferente a las demás.

4.3.3. IMPRESIÓN

Finalmente realizada la maquetación del documento se realizaron ciertas comprobaciones para asegurarse que el producto final saliera con la calidad adecuada.

Para ello se imprimieron varias copias de diferentes páginas comprobando que el tamaño de las tipografías, espaciado y, principalmente, tonos y saturación de las imágenes eran los correctos.

Estas comprobaciones supusieron volver al periodo de maquetación para arreglar estos errores y prevenir que el archivo final no saliera de manera satisfactoria.

Tras tener el documento completamente preparado y haber sido exportado con la configuración adecuada para la impresión (CMYK, Pdf para impresión de alta calidad, 3 mm de sangrado, interior y cubierta separados, etc) se realizó la impresión del libro con papel estucado brillante, a doble página el interior.

El tamaño total del libro quedó en 19 x 27 cm, imprimiéndose en un A4 para preservar un espacio necesario en los bordes.

Con respecto a la cubierta, la portada y contraportada para este prototipo se decidió que fuera en tapa dura con cartoné y resultado en mate, además de imprimir también las guardas.

Debe mencionarse de que, para poderle añadir mayor grosor al libro para obtener el aspecto que se buscaba se le añadió parte del anexo mostrando el desarrollo de las ilustraciones.



Fig. 20. Prototipo impreso del libro.
Elenio, el árbol del conocimiento.

4.4. RESULTADOS

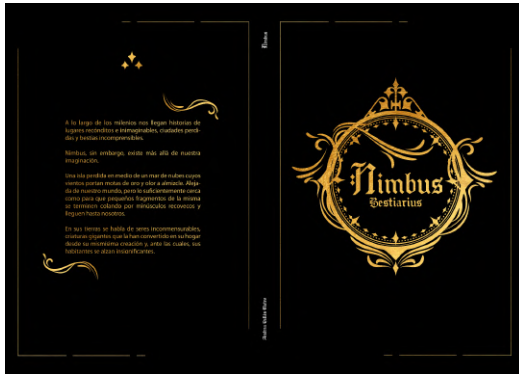


Fig. 21. Cubierta del libro.

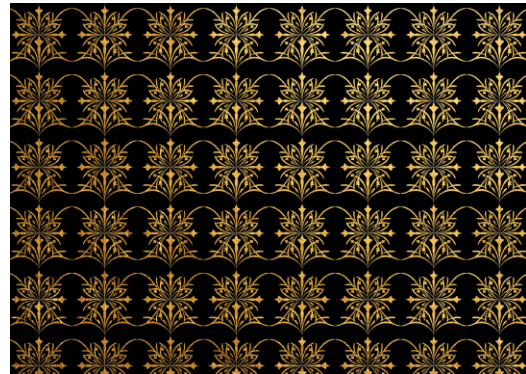


Fig. 22. Guardas.



Fig. 23. Páginas 1 y 2. Páginas introductorias.



Nimbus. Un libro de cocina.
 Realizado por Andrea Pallás Mateo.
 Texto: María José Marugán.
 Pasado de Sables S.L. de José Carlos
 Ochoa y Daniela Hernández Cordero.
 Copia 2020-2021

Fig. 24. Páginas 3 y 4. Emblema de Nimbus y Créditos..



Fig. 25. Páginas 5 y 6. Índice.



Fig. 26. Páginas 7 y 8. Introducción de Nimbus con mapa.

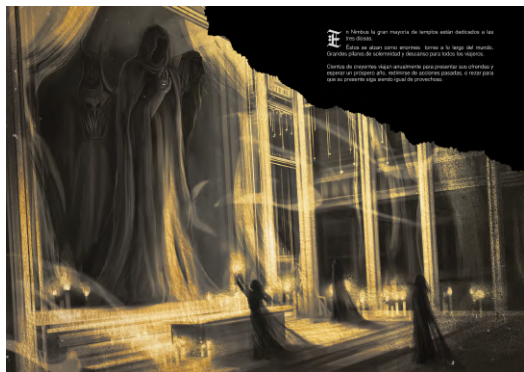


Fig. 33. Páginas 21 y 22. El templo.



Fig. 34. Páginas 23 y 24. Miconidias.



Fig. 35. Páginas 25 y 26. Ferronto de los vientos.



Fig. 36. Páginas 27 y 28. Augurte de la tempestad.



Fig. 37. Páginas 29 y 30. Delino.



Fig. 38. Páginas 31 y 32. El rey de las bestias, Uirrel.



Fig. 39. Páginas 33 y 34. El durmiente.



Fig. 40. Prototipo impreso. Cubierta del libro.



Fig. 41. Prototipo impreso del libro. Interior mostrando las páginas de Elenio.



Fig. 42. Prototipo impreso. Guardas.



Fig. 43. Prototipo impreso. Páginas de Vunturia.



4.5. PREVISIÓN DE IMPACTO Y PRESUPUESTO

El proyecto se ha realizado como proyecto personal del alumno para el portafolio personal, sin embargo me gustaría exponer una previsión del impacto, presupuesto y tiempo que costaría la creación de un producto así, planteando la posibilidad de ampliarlo en el futuro.

4.5.1. PREVISIÓN DE IMPACTO

Esta clase de proyectos son generalmente bien acogidos en la comunidad de juegos de rol de mesa, como puede verse en los ejemplos mostrados anteriormente en el proyecto. Principalmente en modo online, ya sea mediante una página web propia o la publicación en webs similares a Kickstarter, considero que añadiendo mayor contenido podría llegar a un mayor público.

Siendo un proyecto independiente y a poca escala en un principio considerar su publicación en físico sería más complejo, sobre todo considerando su envío a otros países, aunque posible.

Antes de valorar esa posibilidad habría que comprobar su impacto en la web.

Valorando siquiera su publicación online, se debería realizar una traducción del proyecto al inglés pues la gran mayoría de la comunidad de estos juegos es angloparlante.

4.5.2. TIEMPO DE PRODUCCIÓN

El tiempo completo del proyecto ha tomado aproximadamente 180 días, es decir, 6 meses.

En el caso de ampliar el trabajo se plantearía en un principio un tiempo de un año entero para la realización de un libro más grande y completo. Se estaría hablando de posiblemente más del doble de ilustraciones, unas 28-30, incluyendo textos para ofrecer mayor contenido, expandiendo el mundo de *Nimbus* y sus complejidades.

4.5.3. PRESUPUESTO

Para la valoración de un posible presupuesto se ha planteado un precio a 300 € por ilustración teniendo en cuenta de que cada una costaría un tiempo de 4-5 días para su finalización, estaríamos hablando de 1.500 € al mes durante un periodo de 12 meses, es decir, 18.000 € por el libro completo.

5. CONCLUSIONES

Este proyecto ha sido uno de los más grandes abordados durante la carrera, pues ha supuesto poner en uso la gran mayoría de competencias obtenidas durante la carrera. Un concepto que comenzó hace años como apenas un juego de rol ha ido creciendo hasta convertirse en este libro y decenas de ilustraciones y otras obras descartadas por el camino.

La búsqueda de referentes bibliográficos y ejemplos de trabajos similares han servido para darme cuenta del gran futuro que tiene el sector de la ilustración cuando se trata del rol, además de poder comprender mejor lo complejo narrativamente hablando que es la creación de una mitología completa, además de su importancia en la creación y distinción de culturas enteras.

Esta obra ha supuesto una gran capacidad de organización y gestión de los recursos, una valoración del tiempo personal y cómo ponerlo mejor en uso, pudiéndose llegar perfectamente a la cronología propuesta. Gracias a un largo periodo de preproducción, la consecuente producción y maquetación ha sido rápida y eficiente, pudiendo completar el objetivo general de la elaboración del prototipo propuesto y con ello los objetivos específicos propuestos como la elaboración de las ilustraciones, además de los textos y una maquetación acertada para la índole del trabajo. Teniendo apenas 33 páginas y en el tiempo que se han realizado considero que el ritmo de trabajo que se ha seguido ha sido el adecuado y me ha acercado a unos tiempos de producción aptos para la industria.

Se ha llegado a una buena calidad y, por lo tanto, se añadirá al portafolio personal del alumno.

Poder mantener una consistencia en estilo y técnica entre las ilustraciones ha sido uno de los mayores retos de este trabajo, debido a la exigencia de detalle de cada una de ellas, pero gracias a haber trabajado fundamentalmente en escala de grises la gestión de la luz y valoración tonal ha sido mucho más sencilla

Además, la impresión realizada a pesar de ser tan solo un prototipo, pone en muestra los conocimientos adquiridos en el terreno del diseño editorial y la preparación de archivos para la imprenta.

Estoy extremadamente satisfecha con el resultado y espero poder seguir trabajando en el libro y ampliarlo añadiendo más información, historias e

ilustraciones en un futuro con la posibilidad de poder publicarlo, aunque sea exclusivamente de manera online.

BIBLIOGRAFÍA

- Araya, S. *Art of Samuel Araya*. Consultado el 29 de septiembre de 2022. <https://www.arayaart.com/>
- Baldwin, M. (2012, 15 de marzo). *H.P. Lovecraft, Author, Is Dead*. The Morning News. <https://themorningnews.org/article/h.p.-lovecraft-author-is-dead>
- Bermejo, J. C. (2005). Del mito a la ciencia: Límites y posibilidades de la razón griega. *Minions: Revista do Departamento de Historia, Arte e Xeografía*, 15(1) 7-14.
- Campaign (role-playing games). (5 de septiembre de 2022). En *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Campaign_\(role-playing_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Campaign_(role-playing_games))
- Campbell, J.; Moyers, B. (1991). *The power of myth* (B. S. Flowers, ed.). Anchor Edition. (Original publicado en 1988)
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras - Psicoanálisis del mito* (L. J. Hernández, trad.). Fondo de cultura económica. (Original publicado en 1949)
- Cruz, R. A. L. (2012). Mutations and metamorphoses: Body horror is biological horror. *Journal of Popular Film and Television*, 40(4), 160-168.
- Dungeons & Dragons. (16 de noviembre de 2022). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_&_Dragons
- Dungeons & Dragons. (s.f.). *Comenzar a jugar*. Dungeons & Dragons. Consultado el 15 de septiembre de 2022. <https://dnd.wizards.com/es/what-is-dnd>
- Dungeons & Dragons. (s.f.). *Cómo ser DM*. Dungeons & Dragons. Consultado el 15 de septiembre de 2022. <https://dnd.wizards.com/es/how-to-dm>

Forgotten Realms Wiki. (2017). *Curse of Strahd*. Fandom. Consultado el 2 de octubre de 2022. https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Curse_of_Strahd

Ghostfire Gaming. (s.f.). *Welcome To The Quest-O-Nomicon*. Consultado el 16 de septiembre de 2022 <https://ghostfiregaming.com/quest-o-nomicon/>

Henderson, C. (2013). *The Book of Barely Imagined Beings: A 21st Century Bestiary*. Granta Books.

Kickstarter. (s.f.) *About*. Kickstarter. Consultado el 2 de octubre de 2022. <https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer>

Lovecraft, H.P. (2014). *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft*. (1ª ed.). Race Point Publishing.

Malaxecheverría, I. (1986). *Bestiario Medieval*. Ediciones Siruela

Mamoru, O. (Director). (1985). *Tenshi no Tamago* [Película]. Tokuma Shoten

Mariscal, K. X. L. (2002). Proceso de formación del bestiario medieval. *Medievalia*, 34(1), 9-20. <https://revistas-filologicas.unam.mx/medievalia/index.php/mv/article/view/126/124>

Miyazaki, H. (Director). (2015). *Bloodborne* [Videojuego]. FromSoftware; JapanStudio; Sony Computer Entertainment.

Mohrbacker, P. *About*. Angelarium: The encyclopedia for angels. Consultado el 30 de septiembre de 2022. <https://www.angelarium.net/grigori>

Peter Adkison. (6 de agosto de 2018). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Peter_Adkison

Real Academia Española. (s.f.) Bestiario. *Diccionario de la lengua española*. Consultado el 29 de septiembre de 2022. <https://dle.rae.es/bestiario>

Screened. (2019, 25 de enero). *Why Cosmic Horror is Hard To Make* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8OTO7RqIn9Q>

Sleepy Wrym Creative Guild. (s.f.). *Tome of Pacts Zine*. Kickstarter. Consultado el 14 de octubre de 2022 <https://www.kickstarter.com/projects/swcg/tome-of-pacts-zine>

Silva, A. (2022). *Iton. Elaboración de un libro ilustrado*. [Trabajo de Fin de Grado, Universitat Politècnica de València] <https://riunet.upv.es/handle/10251/184411>

Sixto, J. (2020, 4 de julio). *¿Qué son los juegos de rol?*. Nosolorol - Juegos De Rol. <https://www.nosolorol.com/es/blog/1643-que-son-los-juegos-de-roll>

Lossel, Y. *Home*. Yoann-Lossel. Consultado el 29 de septiembre de 2022. <https://www.yoannlossel.com/>

Zhu Qiu, T. (2014). *Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía. Proyecto de diseño e ilustración aplicado*. [Trabajo de Fin de Grado, Universitat Politècnica de València]. <http://hdl.handle.net/10251/48772>

ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Cronología del proyecto: *Nimbus*, Un libro ilustrado.
- Fig. 2. Portada de *Curse of Strahd* (2016) Wizards of the Coast.
- Fig. 3. Página de Kickstarter de *Tome of Pacts Zine* (2022) Sleepy Wrym Creative Guild.
- Fig. 4. *Pantera*, Bern Physiologus (Siglo 9)
- Fig. 5. El bestiario de H.P. Lovecraft (2008) con ilustraciones de Enrique Alcatena.
- Fig. 6. *Bloodborne* (2015) desarrollado por FromSoftware.
- Fig. 7. Fotograma de *Tenshi no Tamago* (1985) Mamoru Oshii.
- Fig. 8. *Shateiel, tranquil Observer.* (2020) Peter Mohrbacher.
- Fig. 9. *The Rise* (2017) por Yoann Lossel.
- Fig. 10. *Cassiopea.* (s.f.) Ilustración digital realizada por Samuel Araya.
- Fig. 11. Ejemplos de moodboard general y específico realizados para las ilustraciones.
- Fig. 12. Esquema de la estructura del libro.
- Fig. 13. Bocetos digitales de Oniria, la reina oscura y Ferronto de los vientos.
- Fig. 14. Oniria, La reina oscura. Muestra del proceso de la ilustración en tonos de grises.
- Fig. 15. Oniria, La reina oscura. Ilustración final.
- Fig. 16. Proceso del mapa de *Nimbus*.
- Fig. 17. Tipografías empleadas en el libro.
- Fig. 18. Tamaño y esquema de la estructura de la portada y contraportada del proyecto.
- Fig. 19. Retícula del interior del libro.
- Fig. 20. Prototipo impreso del libro. Elenio, el árbol del conocimiento.
- Fig. 21. Cubierta del libro.
- Fig. 22. Guardas.
- Fig. 23. Páginas 1 y 2. Páginas introductorias.
- Fig. 24. Páginas 3 y 4. Emblema de *Nimbus* y Créditos..
- Fig. 25. Páginas 5 y 6. Índice.
- Fig. 26. Páginas 7 y 8. Introducción de *Nimbus* con mapa.
- Fig. 27. Páginas 9 y 10. Vunturia.
- Fig. 28. Páginas 11 y 12. El Estelario y Solarie.
- Fig. 29. Páginas 13 y 14. Elenio, el árbol del conocimiento.
- Fig. 30. Páginas 15 y 16. Oniria, la reina oscura.
- Fig. 31. Páginas 17 y 18. *Ánima*, la condesa celeste.
- Fig. 32. Páginas 19 y 20. La baronesa carmesí.
- Fig. 33. Páginas 21 y 22. El templo.
- Fig. 34. Páginas 23 y 24. Miconidias.

- Fig. 35. Páginas 25 y 26. Ferronto de los vientos.
- Fig. 36. Páginas 27 y 28. Augurte de la tempestad.
- Fig. 37. Páginas 29 y 30. Delino.
- Fig. 38. Páginas 31 y 32. El rey de las bestias, Uritel.
- Fig. 39. Páginas 33 y 34. El durmiente.
- Fig. 40. Prototipo impreso. Cubierta del libro.
- Fig. 41. Prototipo impreso del libro. Interior mostrando las páginas de Elenio.
- Fig. 42. Prototipo impreso. Guardas.
- Fig. 43. Prototipo impreso. Páginas de Vunturia.

ANEXO I

NIMBUS, UN LIBRO ILUSTRADO PÁGINAS FINALIZADAS

Presentado por Andrea Pallás Mateo
Tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2022-2023





A lo largo de los milenios nos llegan historias de lugares recónditos e inimaginables, ciudades perdidas y bestias incomprensibles.

Nimbus, sin embargo, existe más allá de nuestra imaginación.

Una isla perdida en medio de un mar de nubes cuyos vientos portan motas de oro y olor a almizcle. Alejada de nuestro mundo, pero lo suficientemente cerca como para que pequeños fragmentos de la misma se terminen colando por minúsculos recovecos y lleguen hasta nosotros.

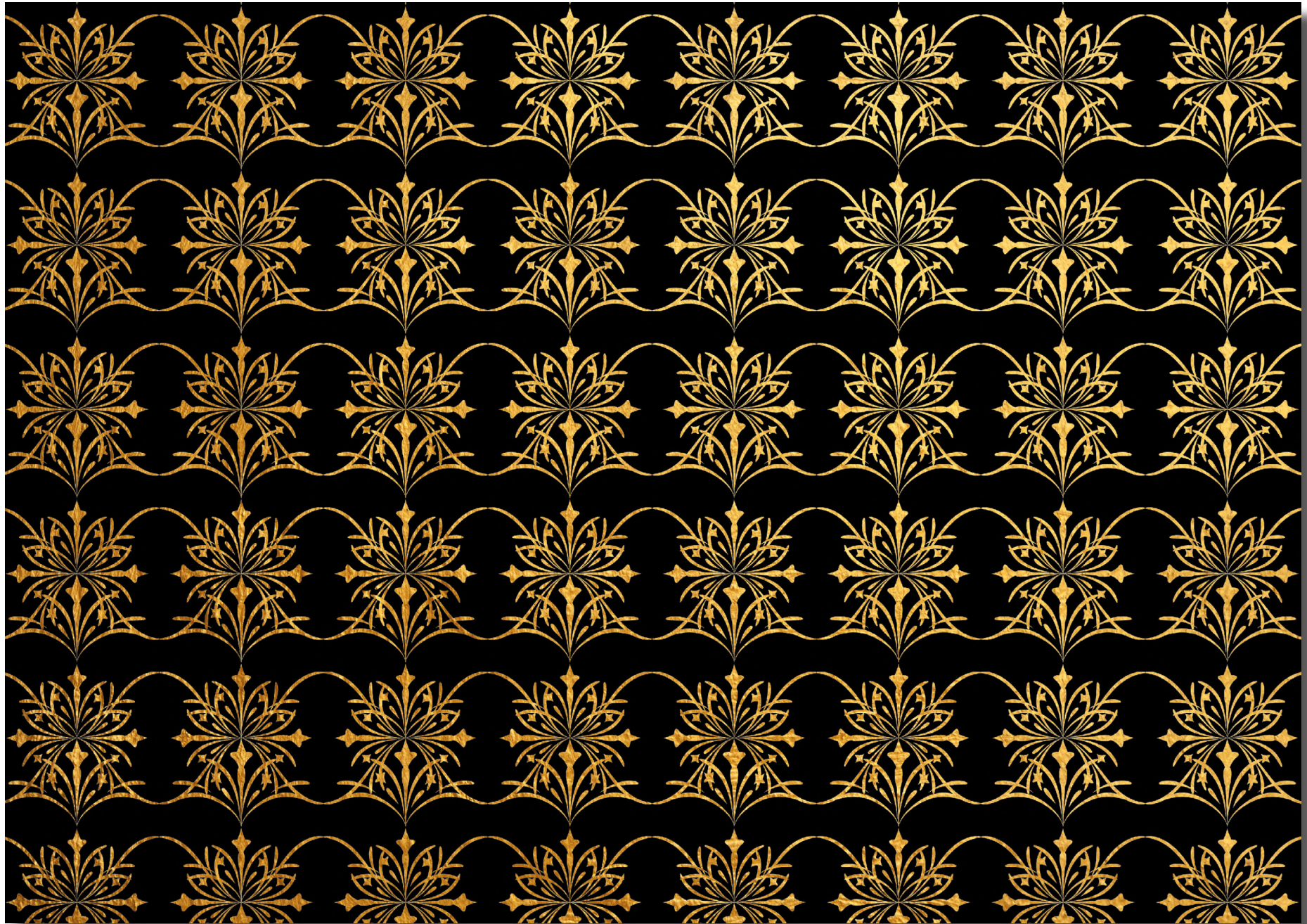
En sus tierras se habla de seres incommensurables, criaturas gigantes que la han convertido en su hogar desde su mismísima creación y, ante las cuales, sus habitantes se alzan insignificantes.



Nimbus



Andrea Dallás #nateo







Nimbus, Un libro ilustrado
Realizado por Andrea Pallás Mateo
Tutor: Alberto Sanz Mariscal
Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2022-2023

Índice



Introducción

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------------|
| 01. <i>Vunturia</i> | 07. <i>Miconidias</i> |
| 02. <i>El Estelario y Solarie</i> | 08. <i>Ferronto de los vientos</i> |
| 03. <i>Elenio</i> | 09. <i>Augurte de la tempestad</i> |
| 04. <i>Oniria, la reina oscura</i> | 10. <i>Delino</i> |
| 05. <i>Ánima, la condesa celeste</i> | 11. <i>El rey de las bestias, Uirel</i> |
| 06. <i>La Baronesa Carnesí</i> | 12. <i>El Durmiente</i> |

Desarrollo



Vunturia

“Largos y huesudos dedos, una amplia sonrisa y ojos, decenas de ellos, de los cuales surgen raíces, ramas, hojas, que se entrelazan con su largo pelo esmeralda. Cabello que huele a amapolas, a rayos de sol y a lluvia vespertina”

Vn festival es celebrado.

Guirnaldas colgadas, risas, bailes, mesas repletas repletas de manjares, candeleros, platos, cuchillos, tenedores y, de pronto, un vaso se levanta y todo cesa.

Elevándolo sobre la cabeza de los comensales, una mujer sonriente.

Ninguna de las otras personas se habían percatado de su presencia. Parecía no estar hace unos instantes, pero ahora que la ven, todos se preguntan cómo no la habían notado antes.

La mujer, dice así:

– Comed, regocijaos, pues hoy es un día de celebración, un día de disfrute, un día en el que, de nuevo, camino entre vosotros como uno más. Sentid el hambre, la sed, la tristeza por la pérdida, los celos, el desamor. No muchos se atreverían, pero para mí es un disfrute.

Comed, porque la carne de las bestias nace de mi cuerpo.

Bebed, porque el jugo de los árboles y el

agua de los ríos surge de mis lágrimas. Reíd, entretenedme, pues es vuestro deber si queréis seguir disfrutando de todo aquello que veis.

La mujer, pausa, y el silencio invade la mesa.

De entre los rostros atemorizados surge una tenue voz:

– ¿Quién sois?

Una carcajada:

– Soy madre de todo lo que alberga principio y fin, de todo lo infinito, conmigo nacieron el sol y la luna y conmigo se irán cuando ningún ser más more en la faz de este lugar.

Entonces, ella sonrió de nuevo.





El Estelario y Solarie

La madre dormía plácida bajo un almendro en flor. Soñaba con flores celestiales que bailan en el firmamento, con dulces frutos que nacen de la tierra y con los cálidos rayos de sol que iluminan los árboles del mundo.

Soñó con un lugar nuevo, nacido del amor y la armonía.

Soñó con dos ojos sellados, y una daga que al abrirlos revelaba una figura cubierta de sombras.

Al despertar, en su regazo yacía un niño de piel blanquecina como la nieve, dos brazos, dos piernas y dos rostros que la observaban.

La madre sonrió y, llamándole Elarie, partió con él para mostrarle todos los recovecos de Nimbus. Sentir el mar en su piel, comer aquello que la naturaleza le ofreciera, ver a los mortales y convivir entre ellos, comprender el cómo crecían, vivían y morían. El ciclo de todo y el fin de las cosas.

El niño de dos caras creció. Acompañaba siempre a su madre en sus tareas como diosa. Sin embargo, un día algo llamó su atención y se separó de su lado.

Un músico redactaba en su habitación otro de sus nuevos poemas, pero tras múltiples intentos no lograba escudriñar nada nuevo, nada emotivo.

A su espalda escuchó dos voces sonando como una:

– *Nos gustaría leerlos, mostrarnos vuestra obra.*

El autor observó los plácidos rostros mientras el suyo se llenaba de temor, y lentamente, dejó la pluma a un lado:

– *Disculpadme, pero mi mano cede por la vejez, no soy capaz de terminarla.*

Y, por primera vez, las bocas de Elarie hablaron separadas:

– *Puedo daros inspiración, dedicación verdadera, convirtiros en un nombre que trascenderá el tiempo.*

– *Puedo daros ideas, jolgorio, juventud, disfrute. Lejos de todo, alejado de la poesía.*

Y el escritor pudo ver como, a cada palabra que pronunciaban, más separados estaban los rostros y dos cabezas surgieron de donde antes había solo una.

Y así fue como el Estelario y Solarie nacieron por segunda vez.





Elenio

el árbol del conocimiento

De las profundidades de la tierra, del vientre de todo lo que aguarda en su interior, reptan lentamente desde la superficie unas lánguidas y decrepitas raíces. Unas serpientes, que en constante movimiento, avanzan poco a poco hasta cubrir cada uno de los recovecos de este mundo.

Quienes descansan sobre ellas se sumen en un profundo sueño y despiertan con su vitalidad restaurada y una incesante curiosidad parece haberse apoderado de ellos.

Si se les pregunta qué han soñado éstos describen caminar descalzos por prados de hierba dorada y cielos purpúreos. El aire, de olor a almizcle y cálido en la piel.

En el sueño caminan y caminan sin cesar en una sola dirección, sin conocer su destino pero seguros que deben continuar.

El propósito de su viaje se revela cuando comienzan a ver las misteriosas raíces que surgen del suelo.

Al principio pocas y desperdigadas, pero a medida que avanzan más y más se aglomeran, hasta el punto en el que el propio suelo que pisan es una masa

orgánica, una bestia amorfa y palpitante que se eleva hasta los cielos: Un árbol más grande y antiguo que cualquier otro.

Sin embargo, cuanto más cerca se encuentran del árbol, los caminantes del sueño comprenden el horror que les espera, pues de este árbol surgen como bulbos brillantes cientos, miles de ojos que les observan, más bien, que les han estado observando desde que posaron sus desnudos pies en el dorado prado- no, antes incluso.

Les observan desde que durmieron sobre las raíces y ahora, para siempre. Pues los caminantes siguen hacia el frente, llamados por este ser.

Al entrar en contacto con el árbol, se sumergen en él, un cálido y eterno abrazo de cuya unión surge un nuevo bulbo de la densa corteza del bello árbol.

Ahora, el sueño terminó, pero sobre la faz del mundo camina otra nueva raíz del árbol del conocimiento.





Oniria La Reina Oscura

*“Aquella que guía en la noche más oscura, a través del tiempo,
y en la mayor adversidad”*

La Reina Oscura nació de una estrella caída en el ocaso de los tiempos, y ahora, vaga eternamente entre nuestro mundo y aquello que los mortales ojos no divisan más allá del horizonte.

Camina sobre ese halo de luz entre el día y la noche, guiando a las almas perdidas, formando tras de sí un manto oscuro repleto de luces celestiales.

Se muestra como un futuro lleno de posibilidades, una luz en la lejanía, un lugar donde la vida siempre nacerá y perdurará sin importar las adversidades que se le presenten.

Muchos dicen que apenas se deja ver, que prefiere la soledad, pero aquellas personas que han llegado a posar los ojos sobre su figura han encontrado una presencia colosal, abominable, una masa informe de oscuridad, vacío e inquietud. Millones de ojos que relucen en la noche y manos que lo envuelven todo, no dejando escapar de su alcance a ninguna criatura, a ningún ser que jamás vivió.

Cuentan, que a pesar de este frío que parece rezumar de su presencia, lleva consigo una luz que desprende el más cálido y tenue fuego, una leve llama que parece estar a punto de apagarse, pero que jamás lo hace, pues algo siempre llega a vivir en la mayor de las incertidumbres.

Son aquellos que han llegado a verla mientras viven, aquellos desafortunados que vieron mecerse el candil en la noche, los que sufrieron un destino incierto y lleno de crueldad, pues aunque Oniria es usualmente amable, no tiene tanta piedad con aquellos que llegan a ella antes de tiempo, ya que no todos los mortales están preparados para mirar al futuro a los ojos.





Ánima La Condesa Celeste

"Se escuchan unas alas gráciles y cristalinas que emergen del silencio como si de una nana se tratara. Cuando camina el cielo se vuelve del azul más puro que ningún ser pudo ver jamás"

Muchos observan el pasado con ojos de nostalgia, con los ojos de un infante observando por primera vez aquello que más ama en el mundo, mientras que otros lo ven como algo perturbador, aquello que se dejó atrás y a lo que no se debe volver.

El pasado, al final, es como un río de aguas ofuscadas y oscuras en constante cambio, siempre presente pero siempre cambiante, y en el que poco a poco decrece o aumenta el caudal.

Un río que siempre es el mismo pero que los cientos de brazos de la Condesa han bifurcado y multiplicado de manera casi infinita, y así todo ser vivo lo ha navegado de manera diferente.

Ánima, la Condesa Celeste, representa lo estancado y el olvido, y la belleza de todo ello al mismo tiempo.

Este pasado inestable y caótico solo es uno, pero se oculta tras un manto de mentiras que lo tergiversan.

Alas de mariposa se envuelven a su alrededor, como una crisálida en estado perpetuo de apertura y cierre. Alas que la constriñen y que al mismo tiempo la

apaciguan de una rabia constante que siente en su interior, un eterno fuego que arde en su ser.

Una vez fue la más poderosa de las tres. Hace cuánto nadie lo sabe con certeza, pero la paz que de momento perdura parece ser gracias a que ninguno de los dioses busca pronunciar palabra al respecto, pues aquello que ya ha sido cae en su reino, y por ello nadie se ha atrevido a perturbar su descanso.





La Baronesa Carmesí

“Con tan solo pronunciar su nombre se percibe un sabor metálico en la lengua, un sabor cobrizo que despierta una presencia intimidante pero estática, cual torreón que se alza”

De su piel emergen cual escamas placas de metal tanto de oro como de cobre, de todos los metales conocidos y por conocer, formando algo semejante a una armadura que la recubre de la cabeza a los pies, apenas mostrando pequeños fragmentos de su verdadera presencia, pueden vislumbrarse entre las rejillas de ese material que forma su casco, pequeños ojos en constante movimiento, observando y aguardando.

En el ciclo del tiempo el espectro se encarga del ahora, del constante al que llamamos presente.

De las tres, es la menos adorada, no sólo porque parece eludir a todo aquellos que la busquen, sino que muchos parecen pasarla por alto, dando por hecho que evidentemente el ahora va a existir sin la necesidad de ninguna entidad superior.

Sin embargo negar su veracidad tan solo puede llegar a traer desgracia. La Baronesa no necesita confirmar su existencia, aparecerse en frente de viajeros o realizar milagros. La Baronesa simplemente es.

Todo aquello que se ve, se siente, en ese mismo instante y se evapora al siguiente, pero siempre está.

Los que le rezan dicen que, cuando fueron atacados, robados o mancillados, la desdicha llegó de manera repentina a aquellos que les affigieron, ya fuera en forma de muerte, enfermedad o cualquier otro tipo de desgracia, la mano de la justicia llevó la balanza al lugar al que pertenecía. Si esto es realmente obra de la diosa carmesí o puramente el azar, no se sabe con certeza, pero todos aquellos que la adoran alaban su sentido único de traer el mal de vuelta a aquellos que lo ejercen.

Junto a sus dos hermanas, la Reina Oscura y la Condesa Celeste, forman el engranaje del tiempo, el futuro, el presente y el pasado.





En Nimbus la gran mayoría de templos están dedicados a las tres diosas. Éstos se alzan como enormes torres a lo largo del mundo. Grandes pilares de solemnidad y descanso para todos los viajeros.

Cientos de creyentes viajan anualmente para presentar sus ofrendas y esperar un próspero año, redimirse de acciones pasadas, o rezar para que su presente siga siendo igual de provechoso.



Miconidias

“Todo debe terminar, pero ello no tiene por que ser el fin. Un cambio siempre llega y después, la creación de algo nuevo”

De repente, un pesado y negro humo comienza a reptar alrededor, la vista se nubla, y un olor pútrido invade los sentidos.

Poco a poco la consciencia se apaga, o más bien, se detiene por un momento. Los ojos se mueven solos y vislumbran solitaria en una esquina una figura informe, una masa que poco a poco tras la espesa niebla, comienza a revelarse.

En frente, inmóvil, un reflejo del hombre.

Sin embargo, no es una imagen perfecta.

Sus rosadas mejillas están hundidas, constreñidas contra los pómulos de su esquelético rostro. Ojos claros, hundidos en las cuencas, y dientes desvelados por una carne putrefacta que se contrae, deshilachada por el caminar de insectos que surgen de su alrededor.

De su cuerpo nacen otras criaturas, hongos, setas que danzan lentamente, apoderándose de cada rincón del hombre moribundo.

Cuando el ser esquelético apenas queda visible tras la cortina de criaturas, su boca parece moverse lentamente y pronunciar:

– *Miconidias viene, Miconidias aguarda.*

Su mano se levanta lentamente y señala a la oscuridad.

La visión se desvanece.

Lo único que perdura es el sonido de millones de patas y esporas en el aire.





Ferronto de los vientos

“El dios del aire, de la calma, del ganado y del vino. De sus garras nacen amapolas, y de sus lágrimas, sangre y simientes, pues Ferronto el alado guarda a todo aquel que busca algo nuevo nacer”

Fastor de pastores, agricultores y ganaderos, Ferronto guía las corrientes de aire con sus cientos de fuertes alas que se dice que pertenecen a todas las aves que han existido.

Guía el polen para que nuevos frutos sean engendrados, acompaña a las golondrinas con el fin de que encuentren un nuevo hogar, duerme en las nubes mecido por el suave viento que siempre le acompaña.

Sus plumas brillan con el color del sol y cuando habla retumban cientos de campanillas al cantar de su voz.

Quien lo conoce guarda también en su interior parte de su relato, pues Ferronto el grande una vez amó a la Tempestad con gran intensidad, y su amor quedó grabado en la melodía de las hojas mecidas por el tiempo.

Cuando las corrientes cálidas y frías se juntaban en la cúspide más alta de las montañas de Nimbus, durante tres días y tres noches Augurte y el dios del viento bailaban contando historias de aves milenarias y de parajes inexplorados.

Ambos, que habitan el cielo, en aquel entonces hallaban en el otro la calidez

de una conversación inteligible solo para ellos, una canción única en la que tan solo ellos podían volar.

Durante estos encuentros el dios traía manjares de todos los rincones del mundo, y la diosa las nuevas creaciones de los mortales para su puro entretenimiento.

Pero la tormenta no puede existir con el gentil viento y lo que una vez fue una pacífica existencia, ahora cada vez que se encuentran, es un estruendo que resuena entre las nubes oscuras.





Augurte de la tempestad

“La diosa de tez celestial es guiada por el sonido del viento y que detrás de sí deja la marca de la destrucción y la guerra.”

Se dice que llegó a Nimbus en una noche oscura sin estrellas, arrastrada por las fuertes corrientes del mar y abandonada en la fría arena blanca de la costa.

Aguardó mirando al horizonte y esperó tanto tiempo que cualquier ser que presenciara su llegada hacia eones que desapareció de ese mundo.

Un día simplemente se elevó y comenzó a caminar.

Observó las montañas, los bosques y bestias, a todos los seres que habitaban este mundo, las rocas, las flores, vio nacer árboles milenarios y morir a dioses, pero lo único que pareció llamar verdaderamente su atención en ese nuevo mundo fue el gentil viento.

Augurte intentó caminar como éste, volar grácilmente y llevar entre sus brazos a las criaturas que surcaban el cielo, pero pronto descubrió que cuanto más intentaba ser como la suave brisa, mayor dolor causaba.

Cada vez que lloraba, el cielo se llenaba de nubes oscuras, sus pasos dejaban tras de sí nieve y las hojas que volaban en sus vientos eran rojas y muertas.

Un eterno invierno parecía haber consumido por completo las tierras, un frío tan intenso que por un breve instante el tiempo parecía haberse detenido.

En el centro del gélido esperar la rabia de Augurte crecía y crecía, hasta que se dió cuenta de lo que había creado, y sintió algo que no había sentido hasta entonces: orgullo.

Pues la débil brisa no podía crear ventiscas, fuertes tormentas, congelar lagos enteros ni hacer temblar a las montañas.

Ahora la diosa camina por el cielo, esta vez con un destino en mente, y cada vez que el tiempo llega, el mundo entero se detiene de nuevo por unos instantes.





Delino

*“El que todo lo quiere y todo lo busca.
El viajero interminable que colecciona todos los rostros”*

De todas las criaturas que habitan Nimbus, Delino es de las menos adoradas. No porque no sea poderoso, sino porque es temido.

Tan solo los comerciantes, aventureros, ladrones y algunos nobles llegan realmente a darle ofrendas y rendirle culto.

Uno debe tener los ojos bien abiertos para percatarse de él, se esconde en todas partes, pues Delino el cambiaformas se contorsiona, desgarras y deforma para suplantar a cualquiera. Su fuerza no puede compararse a la de los demás dioses, pero su ingenio supera a cualquiera de ellos.

El anciano ser, subido a una bestia, viaja a lo largo del mundo hasta que encuentra algo nuevo, una persona, ser u objeto. Con sus ojos amarillentos, de serpiente, lo observa de cerca y lo estudia hasta que sabe, con extrema precisión cómo conseguirlo, qué es lo que más ama esa persona, cuál es su posesión más valiosa.

Y es que Delino busca obtenerlo todo,

poseer absolutamente todo lo que tenga valor en estas tierras.

Una compulsión que le remueve por dentro y le impide descansar jamás.

Su obsesión parece no tener fin, hasta destripar a cada una de sus víctimas de todo lo adorado. Sin embargo, no roba, sino que le gustan otra clase de juegos en los cuales son aquellos que busca los que le acaban dando lo que tienen, por pura voluntad.

Una tortura incesante que solo termina cuando la culebra ha engullido al ratón.





El rey de las bestias

Urrel

En el claro de un viejo bosque las ramas de los árboles gimen al mecer del viento, el sol en la cúspide las hojas pronuncian de forma más intensa su sombra y mientras las urracas surcan los cielos, se escuchan las pisadas de una criatura que surge de entre la maleza.

Primero, se percibe un olor a frutos, a moras, fresas y arándanos salvajes. A manjares que han crecido libres en esos lares.

Segundo, zarzas enroscadas, hojas podridas, ese olor que era dulce ahora se percibe como pútrido y amargo, más intenso.

Hongos que crecen y mueren, gusanos que reptan y sangre de animales que es vertida.

Por último, grandes y amarillentos ojos que, sorprendidos por la presencia de un nuevo habitante de ese lugar, se postran sobre él durante unos breves instantes.

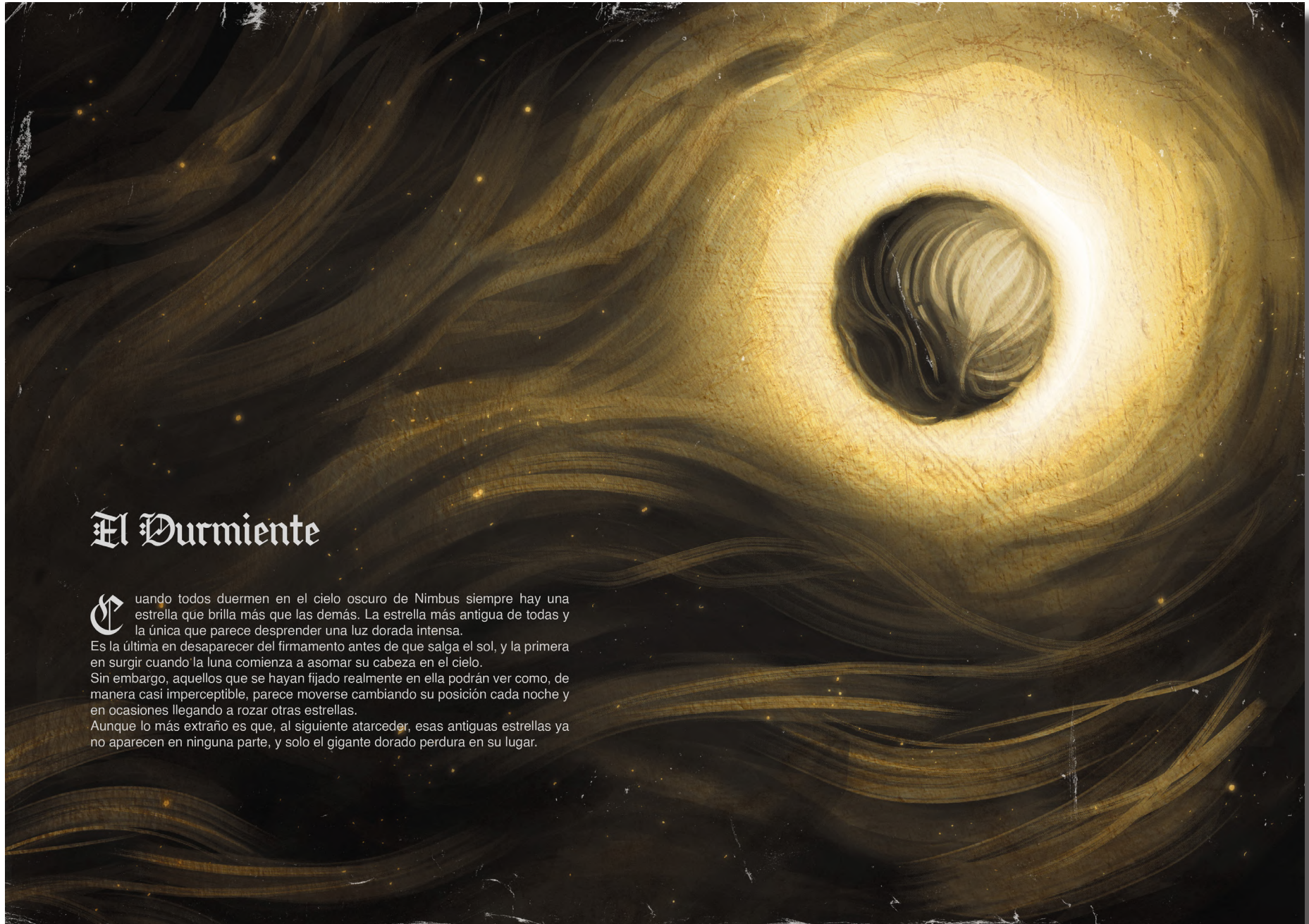
Se escucha una balada de entre los árboles y todos los animales parecen cantar al mismo son.

Sus lamentos llegan hasta más allá del bosque, pero se dirigen al inocente visitante.

La bestia de ojos amarillos dice así:
– Nadie guarda piedad, todos buscan descanso, pues aquellos que quieren vivir, dejan atrás sus llantos. Nadie guarda piedad, todos buscan descanso, pues aquellos que quieren vivir, dejan atrás sus llantos.

Pronuncia una y otra vez mientras sigue su camino.





El Durmiente

¶ uando todos duermen en el cielo oscuro de Nimbus siempre hay una estrella que brilla más que las demás. La estrella más antigua de todas y la única que parece desprender una luz dorada intensa.

Es la última en desaparecer del firmamento antes de que salga el sol, y la primera en surgir cuando la luna comienza a asomar su cabeza en el cielo.

Sin embargo, aquellos que se hayan fijado realmente en ella podrán ver como, de manera casi imperceptible, parece moverse cambiando su posición cada noche y en ocasiones llegando a rozar otras estrellas.

Aunque lo más extraño es que, al siguiente atardecer, esas antiguas estrellas ya no aparecen en ninguna parte, y solo el gigante dorado perdura en su lugar.

ANEXO II

NIMBUS, UN LIBRO ILUSTRADO PROTOTIPO IMPRESO

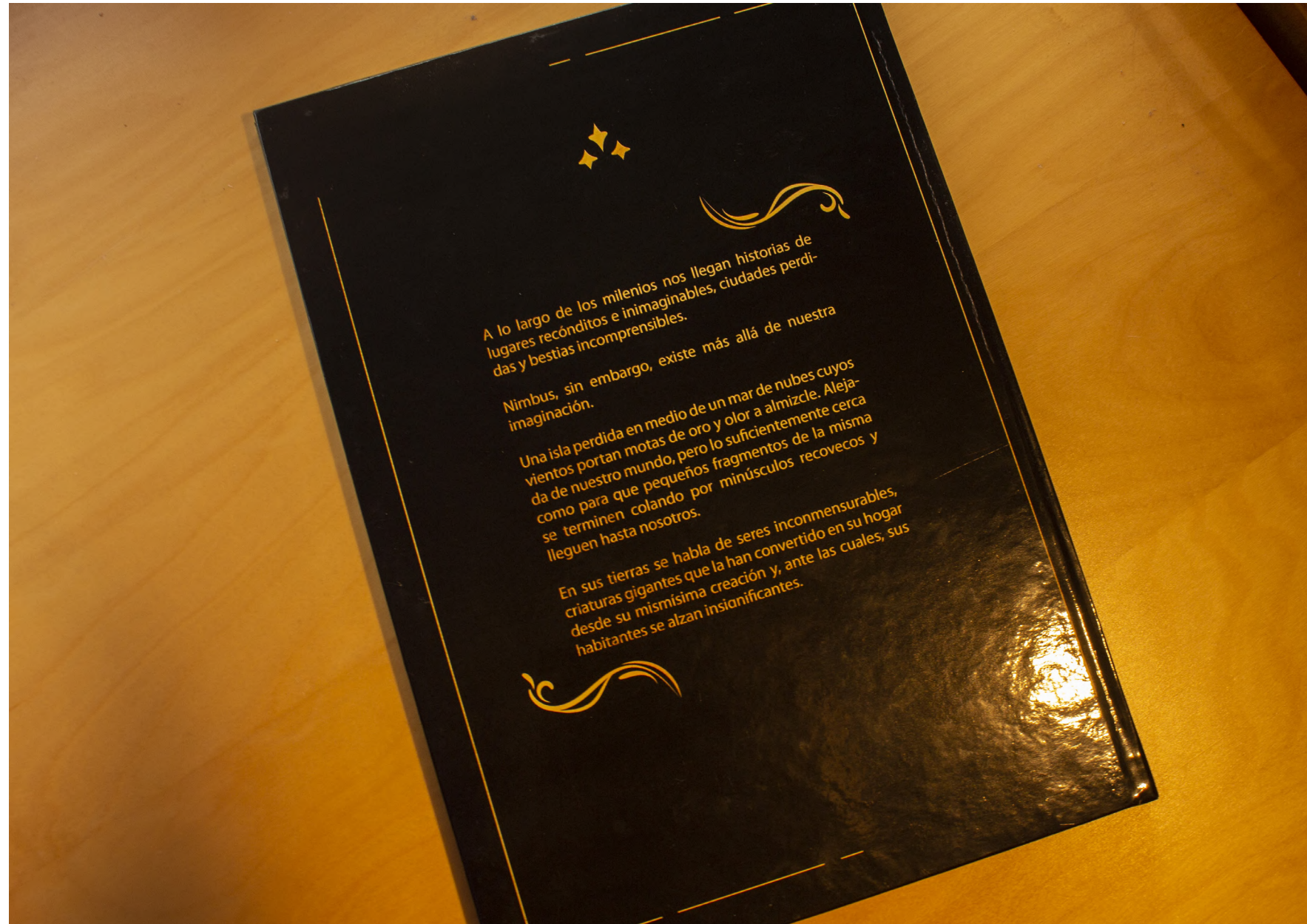
Presentado por Andrea Pallás Mateo
Tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2022-2023



















Vunturia

"Largos y huesudos dedos, una amplia sonrisa y ojos, decenas de ellos, de los cuales surgen raíces, ramas, hojas, que se entrelazan con su largo pelo esmeralda. Cabello que huele a amapolas, a rayos de sol y a lluvia vespertina"

Un festival es celebrado.

Guirnaldas colgadas, risas, bailes, mesas repletas repletas de manjares, candelas, platos, cuchillos, tenedores y, de pronto, un vaso se levanta y todo cesa.

Elevándolo sobre la cabeza de los comensales, una mujer sonriente.

Ninguna de las otras personas se habían percatado de su presencia. Parecía no estar hace unos instantes, pero ahora que la ven, todos se preguntan cómo no la habían notado antes.

La mujer, dice así:
– Comed, regocijaos, pues hoy es un día de celebración, un día de disfrute, un día en el que, de nuevo, camino entre vosotros como uno más.

Sentid el hambre, la sed, la tristeza por la pérdida, los celos, el desamor. No muchos se atreverían, pero para mí es un disfrute.

Comed, porque la carne de las bestias nace de mi cuerpo.

Bebed, porque el jugo de los árboles y el

agua de los ríos surge de mis lágrimas. Reíd, entretenedme, pues es vuestro deber si queréis seguir disfrutando de todo aquello que veis.

La mujer, pausa, y el silencio invade la mesa.

De entre los rostros atemorizados surge una tenue voz:
– ¿Quién sois?

Una carcajada:
– Soy madre de todo lo que alberga principio y fin, de todo lo infinito, conmigo nacieron el sol y la luna y conmigo se irán cuando ningún ser más more en la faz de este lugar.

Entonces, ella sonríe de nuevo.





La madre dormía plácida bajo un almendro en flor. Soñaba con flores celestiales que bailan en el firmamento, con dulces frutos que nacen de la tierra y con los cálidos rayos de sol que iluminan los árboles del mundo.

Un músico redactaba en su habitación otro de sus nuevos poemas, pero tras múltiples intentos no lograba escudriñar nada nuevo, nada emotivo.

A su espalda escuchó dos voces que do como una:
— Nos gustaría
— vuestra obra.

Soñó con un lugar nuevo, nacido del amor y la armonía.
Soñó con dos ojos sellados, y una daga que al abrirlos revelaba un mundo cubierto de sombras.

Al despertar...

abitación
pero tras
escudriñar

oces sonan-

mostradnos

rostros

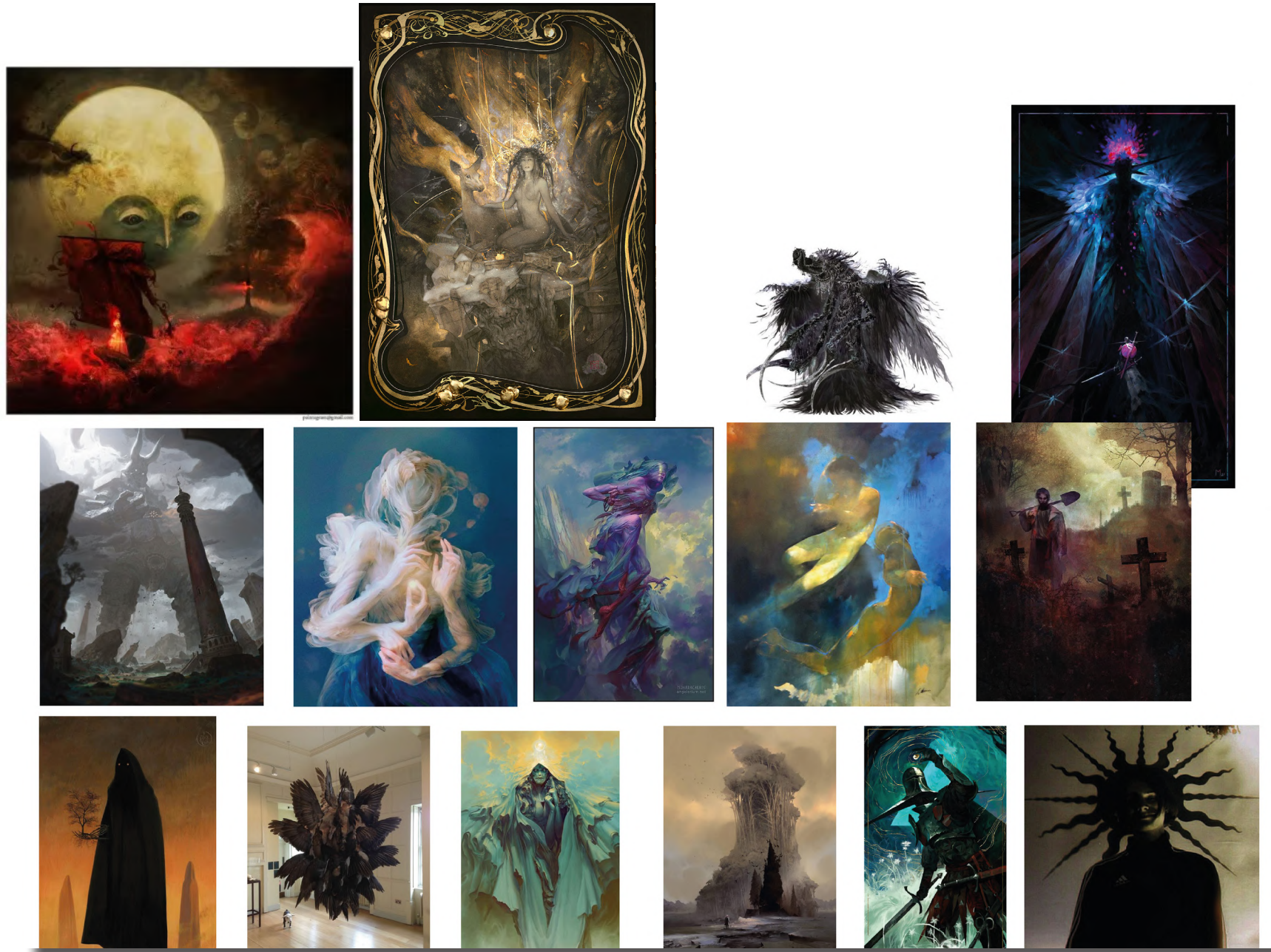
ANEXO III

NIMBUS, UN LIBRO ILUSTRADO DESARROLLO

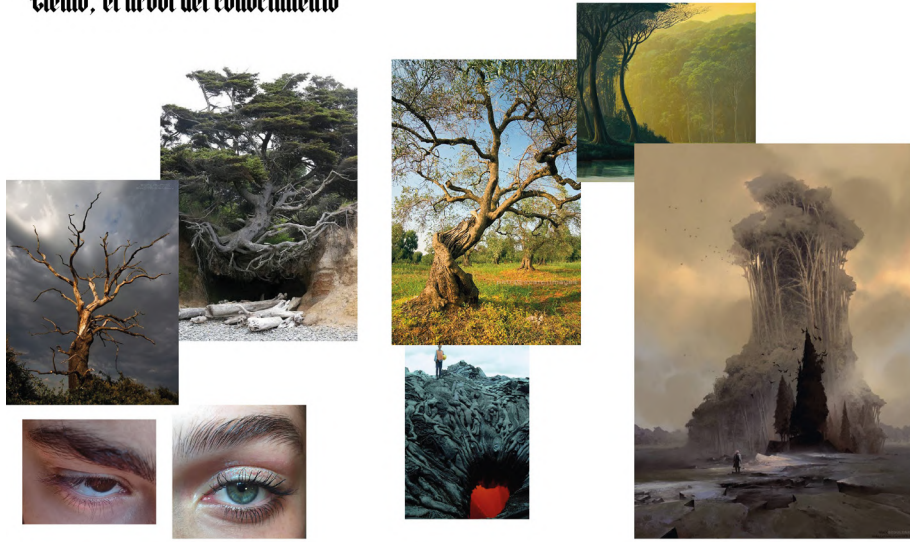
Presentado por Andrea Pallás Mateo
Tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2022-2023

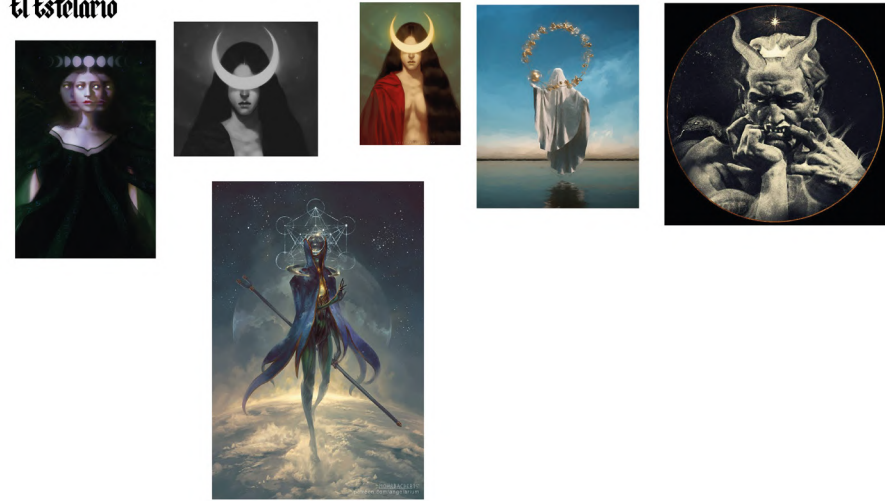




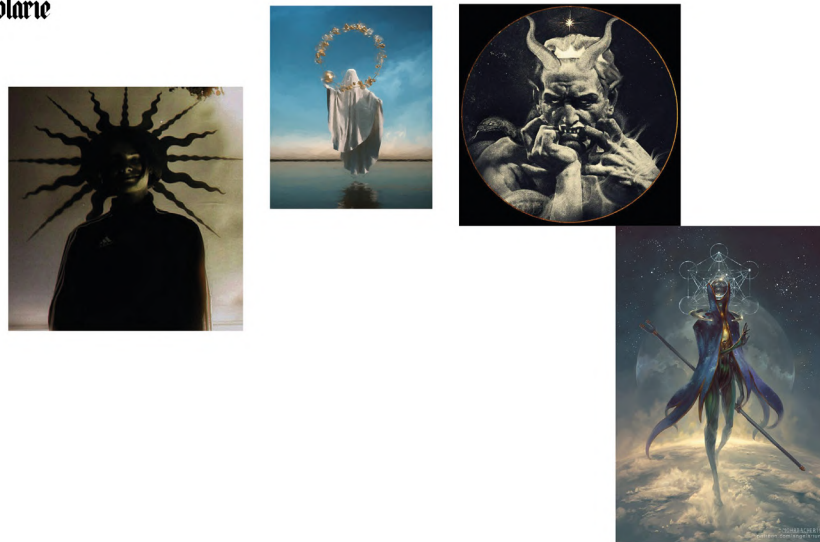
Elenio, el árbol del conocimiento



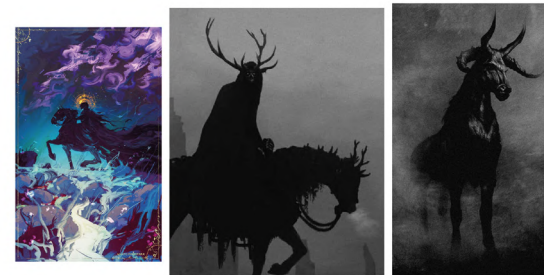
El Estelario



El Solarie



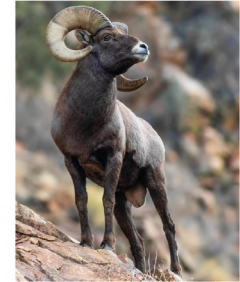
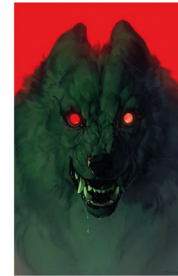
Delino



Ferronto de los vientos



Augurte, la tempestad

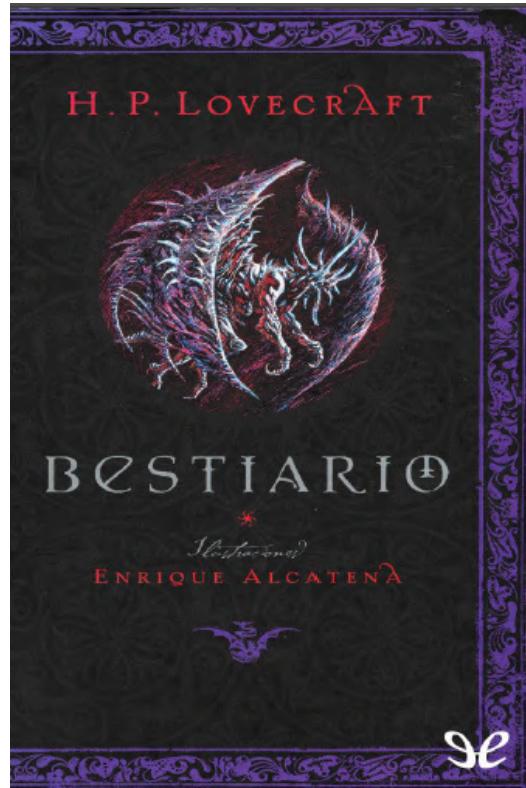


Urrel



La madre





Hastur

Me encontré ante nombres y términos que había oído en otras partes en las más odiosas relaciones: Yuggoth, el Gran Cthulhu, Tsothogga, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, el Lago de Hali, Bethmoora, L'mur-Kathulos, el Signo Amarillo, Bran, y el Mágnum Innominandum... y fui llevado a través de eones innumrables y dimensiones inconcebibles hasta mundos más antiguos y remotos que los que el enloquecido autor del Necronomicon había apenas muy vagamente vislumbrado. Se me habló acerca de los abismos de la vida primigenia así como de las corrientes que habían fluído desde allí, y por último, acerca de los más ínfimos arroyos derivados de aquellas corrientes y que habían llegado a mezclarse con los destinos de nuestra propia Tierra.

El que susurra en la oscuridad
1930

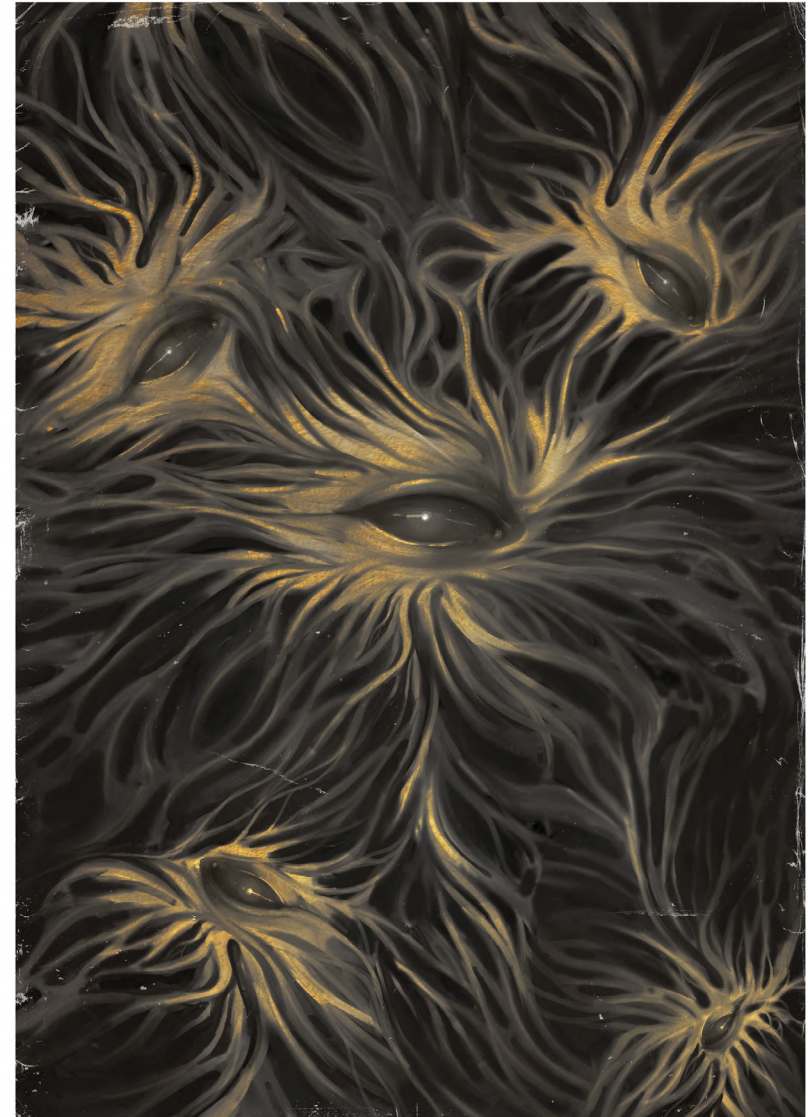


ÍNDICE

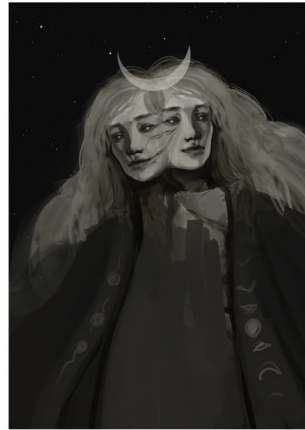
	→ Hastur
Pingüinos de Leng	→
Tsothogga	→ Shoggoth
	→ Gales
Jogos	→ Dagon
Yog-Sothoth	→ Shoggoth
Nócturnos	→ Rhan-Tegoth
Grandes Antepasados	→ Expendios de Cthulhu
Gran Roga	→ Profundas
Arroyos de Yuggoth	→ Nyarlathotep
Azathoth	→ Shub-Niggurath
Bésteres fanceos	→



Vunturia



El Estelario y Solarie



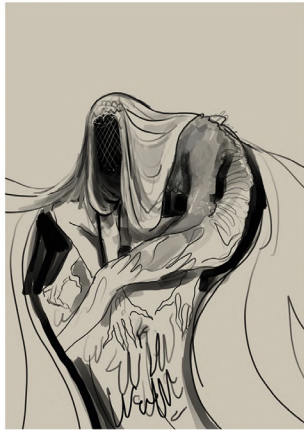
Elenio, el árbol del conocimiento



Oniria, La Reina Oscura



Ánima, La Condesa Celeste



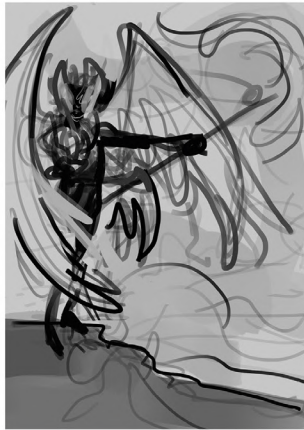
La Baronesa Carmesí



Miconidias



Ferronto de los vientos



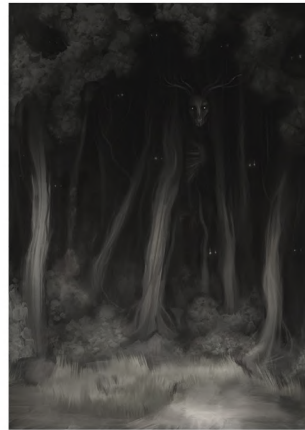
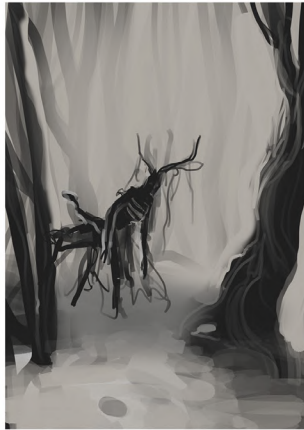
Augurte de la tempestad



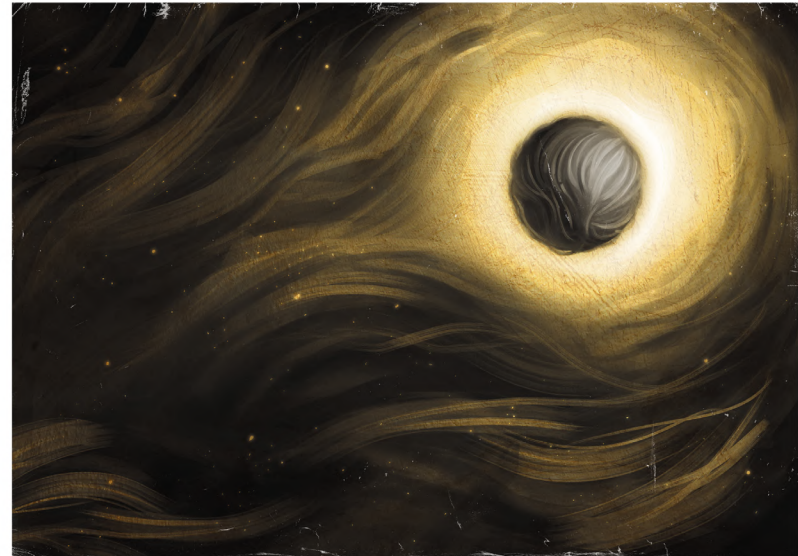
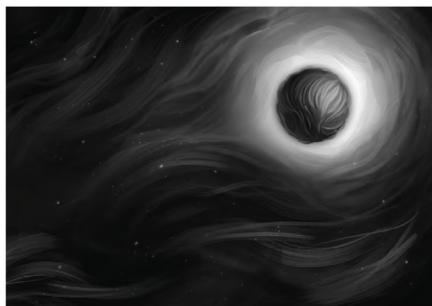
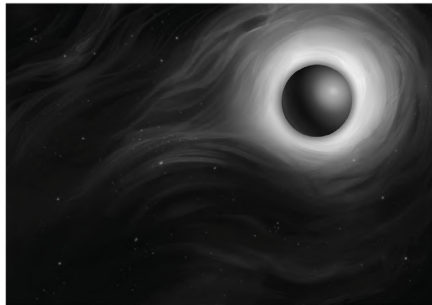
Delino



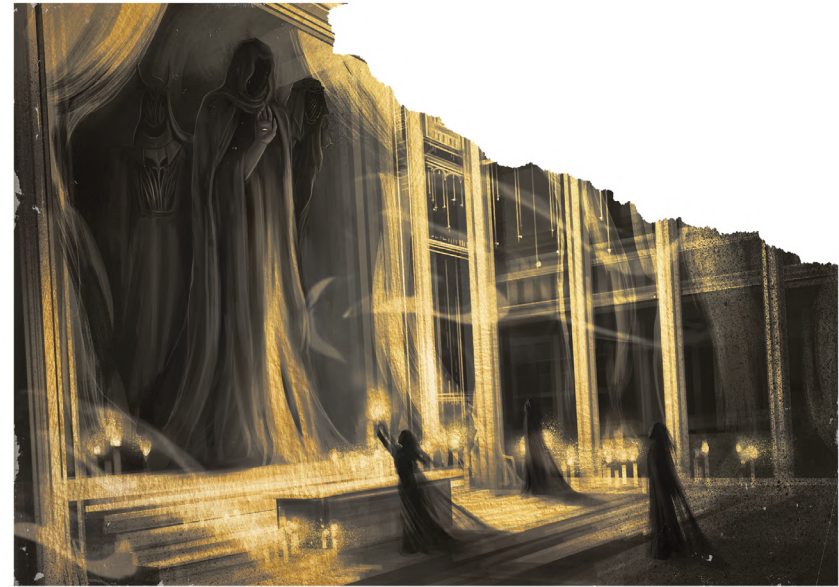
El rey de las bestias, Urriel



El Durmiente



El Templo



ANEXO IV

NIMBUS, UN LIBRO ILUSTRADO

ODS

Presentado por Andrea Pallás Mateo
Tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2022-2023



Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Proced e
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

Con respecto a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, considero que mi proyecto se alinea en el ámbito de la educación de calidad y en las alianzas para lograr objetivos.

En baja medida con la Educación de calidad, debido a que en mi trabajo se ha investigado el mito y el bestiario como formas de transmitir conocimiento a lo largo del tiempo, y la relación que tienen éstos con el paso a una forma lógica y empírica de comprender la realidad en la actualidad, además de la necesidad de, hasta cierto punto, conservar esas historias para la posteridad, pues forman parte de la cultura.

Por otro lado, considero que en Alianzas para lograr objetivos es medio. Esto es debido a que el proyecto está basado en los juegos de rol de mesa. Éstos son utilizados en muchas ocasiones como formas de relacionarse, entenderse y crecer entre personas, ya sea dentro o fuera de un ámbito de trabajo. En su misma medida, el objetivo principal en la gran mayoría de juegos de rol es, planificar, realizar compromisos y llevar a cabo acciones para conseguir resultados entre los miembros del grupo.