

TRABAJO FINAL DE MASTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

FEATHERS & SCALES

LIBRO ILUSTRADO SOBRE CRIATURAS DEL GÉNERO FANTÁSTICO
EXTRAIDAS DE REFERENTES LITERARIOS.

PRESENTADO POR: ANA IGESIAS SANCHEZ
DIRIGIDO POR: CARLOS PLASENCIA CLIMENT



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
2012-2013



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSIDAD
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



TRABAJO FINAL DE MÁSTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Feathers & Scales

Libro ilustrado sobre criaturas de género fantástico
a partir de referentes literarios

Presentado por: Ana Iglesias Sánchez

Dirigido por: Carlos Plasencia Climent

Tipología 4:
Producción artística inédita

UNIVERSIDAD POLITÈCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES

Valencia, Septiembre de 2013.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES





Agradecimientos

Quiero agradecer en primer lugar a mi tutor, Carlos Plasencia, su labor como guía en la elaboración de este proyecto, así como sus consejos siempre acertados.

También quisiera dar las gracias a mis Padres, por haberme dado todo el amor del mundo, así como a mi hermana, Irene, que como siempre, me ha brindado todo su apoyo y optimismo.

Para ti, Carlos, no hay palabras que expresen todo lo que me aportas y has aportado. No sólo eres mi pareja, sino mi mejor amigo, y la persona cuyo consejo más aprecio (tanto en el ámbito profesional, como en el vital). Contigo, vuelo más alto.

A Ana, Lucía, Mayte, Andrea, Rosa y Jaume; os agradezco vuestra mera presencia en mi vida, y también la oportunidad que me habéis dado durante todos estos años, de compartir cariño, inquietudes, experiencias y cafés (coca-cola para mí), que han nutrido este trabajo y todos los demás. Me habéis ayudado a crecer, no sólo como artista, sino como persona.

También quisiera dar las gracias Ana, Da Hee, Aurora, Lidia, Miriam y las integrantes de Encuentro, por haber hecho del Máster de Producción Artística, unos meses llenos de risas y buenos momentos.

A Pedro y Marga, les agradezco un Madrid mucho mejor de lo que hubiera podido imaginar, y toda la sabiduría que me han transmitido en estos meses.

Y por último, gracias a Opie y Gamu, que han pasado junto a mí todas y cada una de mis noches de trabajo y desvelo.



Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster de Producción artística realizado entre 2012 y 2013, consiste en una producción artística inédita y una memoria justificativa del trabajo realizado para la misma (perteneciendo por tanto a la tipología 4).

Dicha producción, se trata de un libro de ilustración, llamado Feathers & Scales, enmarcado en el género fantástico, cuyas ilustraciones retratan una serie de criaturas pertenecientes al mismo ámbito. Las criaturas mencionadas han sido extraídas de diversas obras literarias, elegidas según un criterio también explicado en el presente trabajo.

A lo largo de este TFM se explican tanto los objetivos como la metodología seguidos, y también, el desarrollo conceptual y procesual del libro de ilustración Feathers and Scales.

En el desarrollo conceptual se hace una breve descripción de lo fantástico, para a continuación, explicar el interés y evolución de la representación de las criaturas fantásticas a ilustrar así como los referentes gráficos.

En el desarrollo del proceso, se exponen los pasos seguidos para la elaboración del proyecto, para finalmente, presentar las conclusiones a las que se ha llegado, y de igual manera, las fuentes y bibliografía empleados.

Finalmente en el anexo podemos encontrar material gráfico de distintas fases del proyecto así como las páginas finales del libro.

Palabras clave: Ilustración, Fantástico, Criaturas, Monstruos, Híbridos, Libro, Feathers & Scales.

Summary

This Final Work for the Master of Artistic Production, made between 2012 and 2013, consists on a non-edited artistic production and a justifying report of the work made for itself (belonging therefor, to typology 4).

The aforesaid production, is an illustration book, called Feathers & Scales, placed in the fantastic genre, which its illustrations portrait several creatures belonging to the same field. The mentioned creatures have been extracted from diverse literary works, chosen according to a criterion, also explained in the present work.

Through this TFM as much as the goals as the methodology, are explained, and also the concept and procedury development of the illustration book Feathers and Scales.

In the concept development a brief definition of the fantastic is made, to then, explain the interest and evolution of, fantastic creatures to illustrate, depiction, as well as the graphic models.

In the procedury desvelopment, followed steps are exposed to project ellaboration, to finally, present the conclusions reached and also, the sources and bibliography used.

Eventually, on the annex we can find graphic material from different phases of the project, as well as final book pages.

Key words: Illustration, Fantastic, Creatures, Monsters, Hybrids, Book, Feathers & Scales,



Índice

Presentación	13
Introducción	15
Objetivos	17
Metodología	19
I. Desarrollo conceptual	23
1.1. Concepto general	25
1.2. Origen y definición de lo fantástico en el imaginario europeo.	27
1.3. Breve perspectiva del arte fantástico	29
1.3.1 La escuela de Viena	33
1.3.2 Cultura Underground	35
1.3.2.1. Ilustración fantástica heroica o fantasy art	37
1.3.3. Actualidad	39
1.4. Origen y representación de seres fantásticos.	41
1.4.1 Naturaleza simbólica de la representación literal	43
1.4.2 Fuentes documentales sobre la representación de seres fantásticos	47
1.4.3 Textos en los que se basan las ilustraciones	49
a. Corazón de tinta	50
b. El Nombre del Viento	51
c. Saga Harry Potter	52
d. Doneval	53
e. Favila	54
1.4.4 Análisis conceptual de las criaturas	55
a. La sombra:	57
b. Draccus	61
c. Escral	65
d. El Sr. Tumnus	67
e. Thestrals	69
f. Profesor Lupin. Licantrop	71
g. Hipogrifos	73
h. Taivimbra/Terremoto, la dragona de la tierra	75
i. Remolino	77
II. Referentes	79
Alan Lee	81
John Howe	85
James Jean	91
Brian Froud	91
III. Descripción proceso de trabajo	95
IV. Conclusiones	97
Bibliografía y Fuentes	107
Anexos	121





“Los cuentos de hadas superan la realidad no porque nos digan que los dragones existen, sino porque nos dicen que pueden ser vencidos.”

G.K. Chesterton







Introducción

La ilustración fantástica es un género que ha fascinado desde sus orígenes a grandes y pequeños por igual, por su capacidad de mostrar aquello que no existe, dotando de verosimilitud a los sueños. Sueños nacidos de la necesidad de la psique humana de crear e imaginar, aquello, que trasciende a sí misma.

Tiempos pasados o futuros en los que la magia y la tecnología alteran la realidad conocida. Alternativas al mismo presente. Nuevos mundos con nuevas leyes de coherencia entre las que el ilustrador se mueve transmitiendo su visión o enriqueciendo la de aquel que le proporciona la historia. En la ilustración fantástica se han explorado todas estas posibilidades, sin que por ello se hayan agotado, debido a que, por ser precisamente creaciones humanas, beben de la infinita variación que la humanidad como colectivo de individuos, cada uno con su propio imaginario y anhelos, le proporciona.

Actualmente de hecho, gracias a la producción de videojuegos y al cine fantástico, el futuro de la ilustración fantástica parece más sólido que nunca. Este trabajo nace del interés personal de la autora por este género y su deseo de enmarcar en el mismo su desarrollo profesional.

Protagonistas indiscutibles de estas producciones e ilustraciones fantásticas, dentro de la infinita variación mencionadas anteriormente, han sido siempre los monstruos, las bestias o las llamadas criaturas fantásticas. Generalmente híbridos de animales preexistentes a los que asociamos ciertas cualidades, al servicio de las historias que narramos, de nuestros miedos y esperanzas.

Al igual que los hechiceros y chamanes de las tribus americanas los personajes fantásticos adquieren de los animales que los conforman, cualidades y características que los transforman y dotan de una identidad diferente a la original, siguiendo una simbología asimilada por la cultura occidental desde la Antigüedad y enriquecida hoy en día por la hibridación de imaginarios surgida de la globalización.

Serán dichas criaturas, en el marco de la ilustración fantástica, las que sirvan como objeto de estudio en el presente Trabajo de Fin de Máster, para crear un libro de ilustración, en el que mostrar, la propia producción dentro del género de



ilustración fantástica.

El libro se compone de una serie de ilustraciones realizadas a partir de una técnica mixta de dibujo tradicional, medios infográficos y pintura digital, usando tableta digital. Esta técnica, híbrida,, al igual que las criaturas creadas mediante la misma, une lo mejor de cada técnica, proporcionando infinitas posibilidades.

La exploración artística expuesta en el siguiente trabajo posee tres vertientes:

Por una parte , el estudio de los seres fantásticos y monstruosos, y los referentes principales existente en el tema, desde los bestiarios medievales hasta los últimos diseños de personaje realizados para cine.

Por otra, el estudio de los diferentes recursos, procesos y técnicas ,empleados por los referentes artísticos escogidos, en base a la afinidad con la producción propia.

Finalmente, el proceso de trabajo seguido, las motivaciones y decisiones tomadas en el proceso artístico.

Por lo tanto este trabajo tendrá tres bloques diferenciados.

En primer lugar el desarrollo conceptual del mismo en el que ahondaremos en aquello que queremos representar, porque queremos representarlo y es importante hacerlo, y los referentes existentes en cuanto a su representación.

Para ello comenzaremos realizando una breve definición y recorrido histórico acerca de lo fantástico en la tradición europea, un breve repaso acerca del desarrollo de la ilustración fantástica para a continuación centrarnos en el origen y representación de los seres fantásticos.

En segundo lugar los referentes artísticos: el porqué de su elección y aquello que hemos incorporado a nuestro proceso de trabajo.

Hablaremos de delicadeza de los dibujos de Alan Lee y su trabajo en producciones como las ilustraciones para el señor de los anillos, de John Howe y su proceso de trabajo previo a la realización de una ilustración, de James Jean y su uso de técnicas mixtas y composiciones que permiten diversas lecturas y Brian Froud y la expresividad de sus personajes.

Por último la descripción de proceso de trabajo: en la cual incluiremos las ideas previas y puntos de partida, bocetos y dibujos constructivos y finalmente las ilus-



traciones que conforman el libro de ilustración Feathers and Scales.

Tras el proceso de creación este trabajo incluye un análisis de la obra creada, las conclusiones a las que se han llegado durante el quehacer artístico y la realización del mismo con respecto a las asignaturas del máster, así como una pequeña reflexión acerca de lo que la realización ha supuesto para la futura producción artística.

Objetivos

La intención del presente trabajo de fin de máster es la de realizar un libro de artista perteneciente al género de la ilustración fantástica y explorar y experimentar con la técnica y proceso de la propia producción artística basándome en el proceso y técnicas de los referentes escogidos, generando unas criaturas híbridas plausibles basadas en referentes literarios.

Objetivos

Como objetivos particulares este trabajo pretende:

1. Ahondar en el género de la ilustración fantástica
2. Profundizar en la representación de personajes fantásticos y su diseño
3. Reflexionar acerca de los seres fantásticos y la razón del interés que despertan
4. Crear un libro ilustrado en el que aparezcan distintos seres fantásticos de forma relevante
5. Estudiar la relación entre imagen y escrito en la labor del ilustrador
6. Utilizar una técnica mixta que combine el dibujo con la técnica de la pintura digital para llevar a cabo el proceso técnico.



Metodología

Inicialmente el proyecto, se centró en la representación de seres híbridos mediante la ilustración, buscando la producción de un libro ilustrado que combinara texto e imagen.

Dicha elección obedecía al interés por la anatomía humana y animal y el interés en obtener personajes que fueran coherentes, así como en la obra de autores como HR. Giger o Justin Sweet y otros ilustradores, centrados en la producción y diseño de seres monstruosos. Sin embargo el estilo oscuro contundente y siniestro de dichos autores no acaba de resultar el buscado en la obra a realizar, por lo que en sus etapas iniciales se comenzó con una búsqueda de autores cuya temática fuera cercana pero su estilo más confluyente con el propio. No solo se buscaban imágenes de la producción de dichos autores sino también textos y material de consulta que pudieran ayudarnos en la elaboración de una base sobre la que sustentar la obra.

Se anotaron las referencias bibliográficas que consideramos más importantes, para estudiarlas y jerarquizarlas según su relación con el trabajo, se hizo búsqueda por temas, artistas o conceptos en bibliotecas, internet, museos, suplementos culturales y revistas especializadas.

Se comenzó la investigación mediante la redacción de diversos textos y un intenso periodo de abocetado en busca de formas sugerentes e ideas, así como textos referentes a los híbridos, textos anatómicos e imágenes de referencia tanto para la elaboración de dichos bocetos como imágenes de diversos artistas que enriquecieran las fuentes de inspiración del proyecto..

Los personajes, de creación propia, en un principio se basaban en textos redactados acerca de un relato original y trataban de obedecer a una personalidad concreta a partir del uso simbólico de distintas partes de cada animal para expresar ciertos rasgos del carácter. Pero a pesar de que con ello nos asegurábamos personajes menos estereotipados y era una interesante investigación acerca de la simbología occidental de los animales, pronto comprendimos que si bien como investigación previa era interesante, desgraciadamente se perdía el diálogo establecido entre ilustración y literatura, convirtiéndose la imagen en unívoca y evitando el enriquecedor diálogo surgido en la interacción de dos

imaginaciones, la del escritor y la del ilustrador.

Siendo esta la situación se decidió optar por la elaboración de ilustraciones a partir de textos literarios que sirvieran como referente para las ilustraciones a realizar.

Previamente se habían realizado diversas ilustraciones y bocetos en las asignaturas del máster en los diferentes trabajos académicos poniendo en práctica lo estudiado y relacionándolo con lo aprendido en las distintas asignaturas tanto a nivel teórico, como práctico como metodológico.

lo que sirvió de base para detectar los puntos fuertes y débiles y subsanarlos en esta nueva dirección del proyecto.

La elección de los textos para las nuevas ilustraciones se realizó atendiendo a dos criterios: el primero, que se tratase de personajes de tipo monstruoso o fantástico, siendo híbridos como los tratados hasta el momento, o bien presentando algún otro rasgo que los convirtieran seres no convencionales. El segundo, que se tratase de personajes de obras leídas que tuvieran una especial significación icónica en la ilustración fantástica o producciones fantásticas audiovisuales (centrándose así más concretamente en este género la producción).

A partir de ese momento se inició una investigación abierta acerca de que era exactamente la literatura e ilustración fantásticas, centrándonos en aquello producido a partir del siglo XIX, buscando autores e ilustradores que pudieran ser afines a la producción propia, así como estudios sobre aquello que más nos interesaba, las criaturas fantásticas.

En este periodo de recolección de información, se fue seleccionando, en diferentes apartados, el material bibliográfico a medida que íbamos teniendo mayor conocimiento sobre el tema; buscando agrupar conceptos e ideas.

Se buscó un total de 40 personajes, eligiéndose finalmente los 10 presentes en el libro de artista por resultar los más originales y evocativos.

Se eligieron 3 artistas en base a su influencia en la propia obra. Una vez analizados sus aportaciones más significativas, se estudió su influencia en la propia obra, que se desarrolló en paralelo, poniendo de manifiesto las aportaciones en



el aspecto conceptual y de procedimientos.

Finalmente se procedió a la realización de la obra tal y como se detalla en el apartado de descripción del proceso de trabajo.



Idea básica

Tanto la literatura fantástica como el cine y la ilustración fantásticos parecen haber tenido un espectacular aumento de audiencia en las últimas décadas, quizás, tanto por la evasión que sus escenarios ambientados en lugares ajenos a nuestro tiempo y espacio, provocan, como a su rasgo principal, que es la evocación, lo sugestivo de sus historias (basadas generalmente en la lucha del bien contra el mal) que favorecen la ensoñación y la creación.

No en vano en el género fantástico "No hay una teoría definitiva sobre lo fantástico sino visiones únicas y personales [...] podemos partir de una idea básica aplicada a la literatura, el arte fantástico es aquel formado por imágenes racionalmente inexplicables desde nuestro conocimiento presente. Lo fantástico sería el término general que engloba a todas las formas de expresión que no son "realistas" incluyendo fantasía y ciencia ficción. Entre ellas lo soñado y absurdo, lo grotesco y macabro, lo surreal, lo extraño y lo insólito tienen cabida. Sin embargo lo que otorga a una imagen o película el adjetivo fantástico es su sensación de realismo y verosimilitud. entendido como una forma de evasión, pero también como discurso en clave metafórica de la época coetánea del autor y como enigma, deseo, fábula o pesadilla las posibilidades de lo fantástico son infinitas"¹

En una época dominada por la falta de esperanza la imaginación parece ser imprescindible para la búsqueda de nuevos caminos y resolución de conflictos interiores y el imaginario fantástico un lugar en el que experimentar con los elementos existentes buscándoles nuevas formas, usos o mezclas.

Este trabajo busca presentar un libro de ilustración fantástica, en el que los híbridos protagonistas conformen un conjunto de ilustraciones que pese a representar personajes clásicos dentro de la literatura fantástica presenten un carácter propio de la producción artística personal, explorando la labor del ilustrador y concept artist profesional, sin por ello dejar de lado la vertiente más artística del proyecto.

La idea básica del proyecto surge a partir de los trabajos personales realizados en los últimos años, en los que se trataba el tema del fantástico como

1 ARENAS, Carlos; Mirada V: Imágenes, en Europa imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente, Madrid, Valdemar, 2006, p. 150-151.



manifestación de los propios intereses y textos, en representaciones figurativas, desde la práctica del dibujo.

Los híbridos y lo monstruoso, los seres fantásticos, son los temas más apropiados para este proyecto personal, porque son los tratados en trabajos anteriores y sobre el que poseemos mayor conocimiento, para comenzar una investigación, y se relaciona de forma más o menos directa, con la mayoría de las asignaturas del Máster que se cursaron.





1.1. Concepto general

Si bien a priori, este proyecto podría ser considerado como un bestiario, el concepto de la obra es crear también ilustraciones que sepan transmitir la esencia de lo fantástico, explorando la relación entre imagen y texto, no dando una mera descripción de la criatura representada, ni siendo en ocasiones esta la única protagonista (ya que en un buen número de ellas, el paisaje tendrá una importancia casi cercana al género romántico en cuanto a su importancia como elemento expresivo).

Se tratará especialmente de dar un sentido narrativo y evocador a la escena. Ese "algo" inaprensible que tienen las grandes obras de ilustración que parecen indisolubles de la propia obra literaria a la que acompañan.

Para ello hemos analizado varios conceptos que queremos plasmar, en torno la gran mayoría de ellos a lo fantástico. Su origen y definición, evolución del género y la representación de seres fantásticos.



Fig.1.1 John Howe, Beowulf and the dragon, 2007



1.2. Origen y definición de lo fantástico en el imaginario europeo

Lo fantástico, fantasía o tradición fantástica es un género difícil de definir. Tiene su origen en las tradiciones orales prehistóricas acerca de hechos maravillosos y sobrenaturales que trataban de paliar el miedo de los hombres acerca de lo desconocido, que posteriormente se transformaron en protomitologías y con el correr de los siglos en sistemas mitológicos como el griego o el eslavo. Posteriormente, surgirían de estos los grandes relatos épicos.

En Europa concretamente las mitologías griega, eslava, celta, romana...e incluso ibérica como corrientes civilizadoras posibilitaron la forja de un espacio figurativo colectivo y se consolidó una sólida fusión cultural de tradiciones, conocimientos y sensibilidades que dieron lugar a lo que podríamos llamar el imaginario europeo.

Con la expansión del cristianismo, los viejos dioses y tradiciones, los elementos de este imaginario pasaron a transformarse en diablos menores y brujas, personajes del folklore presentes en la literatura medieval y en la iluminación de los códices. Las antiguas leyendas dieron paso a las primeras literaturas vernáculas de tradición oral.

“Tanto en los relatos épicos de los ciclos mitológicos irlandeses, caracterizados por un mayor énfasis en lo maravilloso y lo mágico, como en las sagas escandinavas mucho más realistas, aunque con innegables elementos fabulosos, se entremezclan el verso y la prosa. Junto a la poesía de los bardos y los fieles celtas y los trovadores provenzales, las primeras muestras significativas de las diferentes literaturas nacionales de la naciente Europa son la Gesta de Beowulf, acaso el poema más antiguo de la mitología germánica, los cantares de gesta merovingios o castellanos (Roldan, Carlomagno, Mío Cid, Roncesvalles) el ciclo artúrico o Materia de Bretaña, los relatos galeses en prosa conocidos como Mabignon y la Edda Mayor irlandesa.”²

Tras esta narrativa vernácula surgirían posteriormente las grandes corrientes en las que mayor desarrollo obtendría lo imaginario, la literatura gótica y romántica, (con obras cumbres del fantástico como *La muerta enamorada* de Teophile Gautier, *El monje negro* de Chejov, *Dracula* de Bram Stoker, *Las leyendas* de Gustavo

2 MOLINA FOIX, Juan Antonio; Prólogo, en *Europa imaginaria, Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*, Madrid: Valdemar, 2006, p.13.

Adolfo Becquer...) cuyas influencias llegan hasta el continente americano (Los cuentos de Edgar Allan Poe, El corazón de las tinieblas de Conrad, Los mitos de

Cthulu de Lovecraft) y se extienden sobre casi toda la producción actual de género fantástico (las ilustraciones de Luis Royo y Victoria Francés, los relatos de Neil Gaiman, la innumerable producción de cine sobre vampiros, fantasmas y hombres lobo...)

Hoy en día, el género fantástico, se halla presente en la mayor parte de formas de representación artísticas como por ejemplo: la escultura, el teatro, el cine, la pintura, el cómic o la ilustración (objeto de nuestro estudio).

Pero es sin duda desde la literatura (a la cual se asocia inherentemente la ilustración) desde el campo donde mayores intentos de definición del género se han hecho, la mayor parte de las mismas, contradictorias entre sí.

Según Joan Escudé González "sin duda, el estudio más importante, a pesar de sus numerosas contradicciones, es el de Tzvetan Todorov."³

Según él, dos características que identifican al género fantástico: la vacilación del lector en torno a los fenómenos narrados y por otro lado, una forma de leer dichos fenómenos que no sea alegórica ni poética. "Lo fantástico implica entonces una integración del lector al mundo de los personajes; se define por la percepción ambigua que tiene el propio lector de los acontecimientos relatados"⁴.

Según Todorov, los relatos no realistas pueden ser clasificados en tres géneros. El insólito, el maravilloso y el fantástico:

-El relato que pertenece a lo extraño (o inaudito o insólito), es aquel en el que se dan diversas situaciones, causadas por un hecho que en principio parece sobrenatural, pero que al final el autor da una explicación plausible. Sería el caso por ejemplo del relato de Edgar Allan Poe de "Los crímenes de la Calle Morgue."

3 ESCUDÉ GONZÁLEZ, Joan; Teoría de la literatura fantástica [en línea], Ciudad Seva [Consultado el 15 de Julio de 2012.] Disponible en: <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>

4 TODOROV, Tzvetan. Introducción a la literatura fantástica. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2006, p.30.

-El relato que pertenece a lo maravilloso , es aquel en el que se dan diversas situaciones, causadas por un hecho que en principio parece sobrenatural y que permanece como tal hasta el final del relato. Es el caso de la mayor parte de cuentos de hadas.

-Finalmente el relato puramente fantástico es aquel que mantiene la duda hasta el final, acerca de los hechos acaecidos en la narración. Un equivalente cinematográfico de este tipo de relato sería "El laberinto del fauno".

Como Todorov explicaba: "Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre; en cuanto se elige una respuesta u otra, se abandona lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer sobrenatural"⁵

Esta definición está íntimamente ligada a la realizada por Guy de Maupassant. El cual fue uno de los primeros teóricos del género . Su aportación, desarrollada posteriormente por Todorov, fue diferenciar lo maravilloso de lo fantástico. Según él, el hombre de finales del siglo XIX ya no puede creer en las leyendas antiguas y su percepción de lo sobrenatural ha cambiado para siempre, achacando este cambio a los progresos técnicos que han influido fuertemente en el ser humano y en su visión del mundo. El lector ya no es tan crédulo y las supersticiones y leyendas ya no le asustan. Por ello, el autor debe mostrar más sutileza para provocar el escalofrío de inquietud y duda propio del género.

Igualmente la ilustración debe adaptarse a este cambio de escenario, exagerando la sensación de incomodidad y desazón (el gusto por lo grotesco) o adentrándose en la sutileza y lo simbólico, convirtiendo el texto a ilustrar en una exposición del imaginario interior del ilustrador desde donde reinterpretar la realidad, ocultando, más que mostrando y usando figuras retóricas como la metáfora ,la sinécdoque, la elipsis...en vez de la literalidad.

Para el presente trabajo, hemos escogido referentes literarios englobados en lo fantástico pues nos acogemos a la definición del teórico P. G. Castex, de lo fantástico como «una ruptura en la trama de la realidad cotidiana»⁶, como sería

5 Ibidem, p.24.

6 CASTEX, Pierre- George; Le conte fantastique en France de Nodier a Maupassant, Paris:Editor Corti, 1987, p.120

cualquiera de las criaturas escogidas (dragones,caballos alados,hipógrifos, gigantes,faunos...),si bien atendiendo a las definiciones anteriores puesto que no existe duda acerca de la sobrenaturalidad de las criaturas también podríamos englobarlo en lo maravilloso.

Por lo general en la forma de representación que nos ocupa, la ilustración fantástica podemos decir que gráficamente en ella se dan de igual forma estas características de lo sobrenatural : destellos, caballos alados, monstruos, personajes que vuelan... “ pero anclada en un mundo físico y verosímil pues “en cuanto a contenidos se refiere, el arte fantástico está por lo general íntimamente ligado a la representación humana, implícita y explícita; es decir, que sitúa preferentemente al hombre en el centro de su lenguaje formal y plástico y presenta al individuo a un tiempo reconocible y misterioso, en la naturalidad de su destino, en sus comportamientos y actitudes peculiares y en sus sueños, sus anhelos y sus constantes deseos “⁷

Por lo tanto su clasificación al igual que en el caso de la literatura será difícil y con una marcada tendencia a depender de las consideraciones personales de su autor y hallarse entremezclada con otros géneros.



Fig.1.2.1 Ilustración para “La ajorca de oro” de Gustavo Adolfo Becquer, 1871

7

SCHURIAN,Walter; Arte Fantástico,Madrid:Taschen, ,2005, p.13-14.

1.3. Breve perspectiva de la ilustración fantástica

Siendo el género fantástico como hemos visto, difícil de definir por lo variopinto de su producción, aun lo es más datar el inicio del arte asociado al mismo, pues se podría perfectamente adscribir al género desde las pinturas rupestres en les Trois Freres que representa un chamán, hasta los bocetos realizados para la producción Prometheus (2012), pasando por las ilustraciones de Jean Fouquet del Decamerón de Boccaccio y las ilustraciones victorianas de Rackham, conocido como uno de los “ilustradores de la época dorada”⁸ de cuentos de hadas.

“La categoría de fantástico, carece de un periodo cronológico específico, y de un espacio geográfico determinado. No surge de una escuela o panfleto programático «A diferencia de otros movimientos y periodos artísticos, que son fruto de una época concreta y pueden darse por concluidos tras un tiempo prudencial, el arte fantástico existe desde siempre. Ha sido un elemento esencial y genuino del arte en cualquier época y lugar. Por eso mismo, es posible descubrir contenidos y fórmulas fantásticas en el manierismo, el surrealismo, el dadaísmo y en muchas otras corrientes.»⁹

Pero a pesar de esta difícil datación y a lo difícil de la clasificación, puesto que es interesante para nuestro trabajo, iniciaremos desde sus antecedentes más inmediatos un breve recorrido sobre el desarrollo del arte fantástico o fantasy art y del género de la ilustración en concreto.

En Europa “la tradición fantástica se ha recreado en el siglo XX por dos vías: la extensión del surrealismo perpetuado en Centroeuropa por la Escuela de Viena y las tendencias psicodélicas, y la ilustración de libros hasta la irrupción de los movimientos vanguardistas en el cómic de los años sesenta.”¹⁰

8 MANGES, Jeff. A.; The Arthur Rackham treasury: 85 full-color illustrations, Nueva York: Dover Publications, 2005

9 SCHURIAN, Walter; op.cit.p. 7

10 ARENAS, Carlos; Imágenes. En: Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente, Madrid: Valdemar. 2006. p. 153



Fig.1.3. Arthur Rackham, para The Rhinegold & the Valkyrie, 1910

1.3.1.LA ESCUELA DE VIENA

El vínculo que enlaza al surrealismo con las nuevas corrientes del fantástico es el realismo fantástico, tendencia en la que la Escuela de Viena ,perpetuó la figuración fantástica en el contexto artístico de la europa postbélica.

Dicha escuela,formada en 1948, comprendía un pequeño grupo de pintores austríacos bajo la influencia del maestro Albert Paris Gütersloh: Ernst Fuchs,

Arik Brauer, Wolfgang Hutter, Rudolf Hausner, y Anton Lehmden, quienes “in-

fluenciados por los descubrimientos sobre el psicoanálisis se aventuraron a explorar y a representar plásticamente el inconsciente de manera consciente por medio de fantasmagorías, paisajes imaginarios, visiones, mundos subjetivos controlados por un espíritu racionalista. Su fuente de imágenes simbólicas proviene de las tradiciones místicas y religiosas de Europa y en lo que respecta a su plástica, este grupo estaba al otro extremo de las escuelas de arte abstracto, las cuales dominaban la escena artística en la segunda mitad del siglo XX, y son mayoritariamente pintores figurativos”¹¹. Muschik,(también de acuerdo con la idea de que el arte fantástico no es sino una etiqueta nacida en el siglo XX, y no coetánea de la escuela de Viena ni ningún otro movimiento al que se aplique),hace alusión a la diferencia que existe entre los surrealistas y los pintores del grupo vienés; esto es,la ausencia del absurdo, la paranoia y la alucinación.

El líder de este movimiento Ernst Fusch ha tenido especial influencia en ilustradores tan relevantes en la historia de la ilustración como HR. Giger al cual le sirvió para “profundizar en sus investigaciones sobre el cuerpo humano”¹²

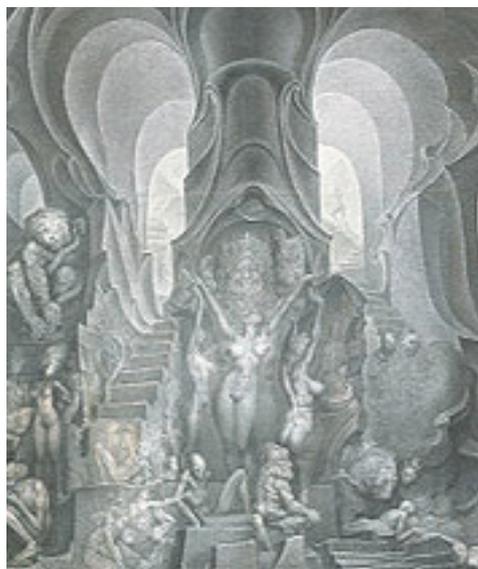


Fig.1.3.1.1 Ernst Fusch,Job y el juicio de Paris,1965

11 LOPEZ CASAS,Cristina; El cuerpo fantástico,[en línea] [Consultado el 14 de Junio de 203.] disponible en: <http://posgradocristinalopezcasas.blogspot.com.es/2011/07/arte-fantastico-origenes.html>

12 ARENAS,Carlos;op.cit, p. 153



Fig.1.3..1.2. Wolfgang Hutter, Ilustraciones para Hamlet, 1969

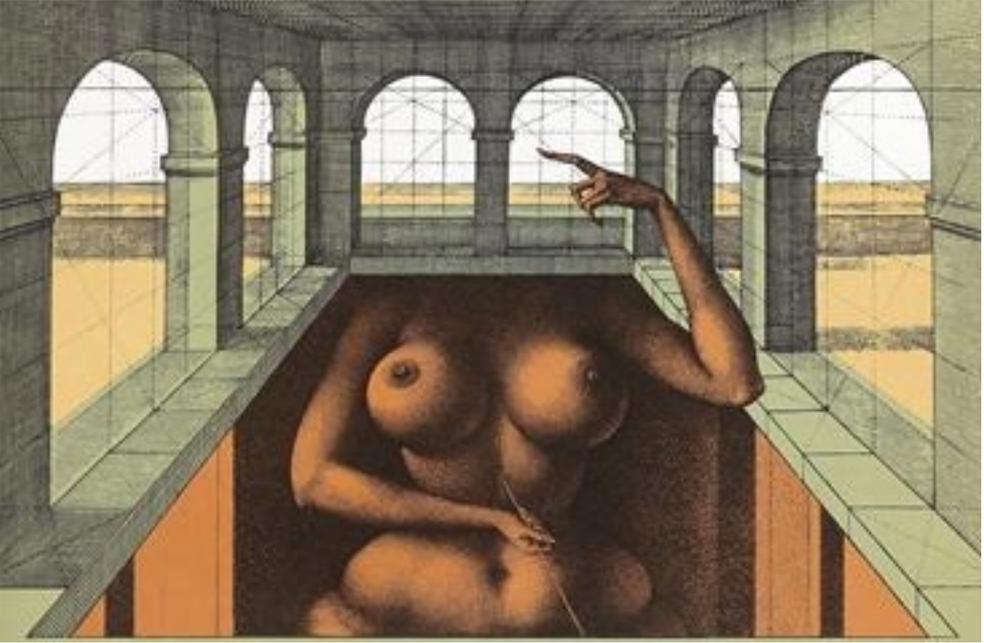


Fig.1.3..1.3. Rudolf Hausner, Eva Fundamental, 1972

1.3.2.CULTURA UNDERGROUND

La otra gran fuente de la que ha bebido el arte fantástico del siglo XX, y a partir de la cual se ha conformado su imaginario, y se ha visto influida la ilustración, es la cultura underground.

Cómics, Diseño de discos y carteles, Ilustraciones y portadas para libros.. han influido en gran medida en los artistas que consideramos a día de hoy emblemáticos en el género, y han sido (y siguen siendo) el método fundamental de difusión del mismo, si bien, a día de hoy, se les une también el medio digital y todos los formatos asociados al mismo, junto con esa gran maquinaria de acceso al público que son las redes sociales.

De entre todas estas manifestaciones resalta en especial una: la revista Metal Hurlant nacida en 1975. Fue creada por los legendarios dibujantes de cómic Moebius (Jean Giraud) y Phillippe Druillet y el guionista Jean Pierre Dionnet.

Fue pionera, no sólo por el hecho de ser una publicación donde la imagen primaba sobre la palabra escrita (destacando por su fuerza y dinamismo), sino también por la libertad brindada a sus dibujantes y por ser el principal medio de difusión del arte fantástico en Europa primero, y en Estados Unidos después, al aparecer Heavy Metal (1977-1988).

Se distribuyó hasta 1987 (desde 2002 ha vuelto a editarse) y en España e Italia tuvo eco en publicaciones como El Víbora y Tótem.

Durante sus primeros años estas revistas marcarían lo que sería la época dorada de la ilustración fantástica (años setenta y ochenta) con sus portadas llamativas y su colorido saturado, muy en deuda con la estética pulp del primer tercio de siglo. Fueron un “vehículo para todos los artistas del fantástico donde cobró especial relevancia la ciencia ficción gracias a la obra gráfica de Moebius y otros dibujantes franceses como Enki Bilal, Phillip Caza y Druillet”¹³

Esta publicación influyó mucho en otros géneros como el cinematográfico, pudiéndose apreciar su influencia en obras referenciales de la ciencia ficción como Star Wars , El quinto elemento (en dónde de hecho se usaron diseños de Moebius como concept art) o la tristemente no realizada Dune de Jodorowsky.

13 Ibidem.p.154.

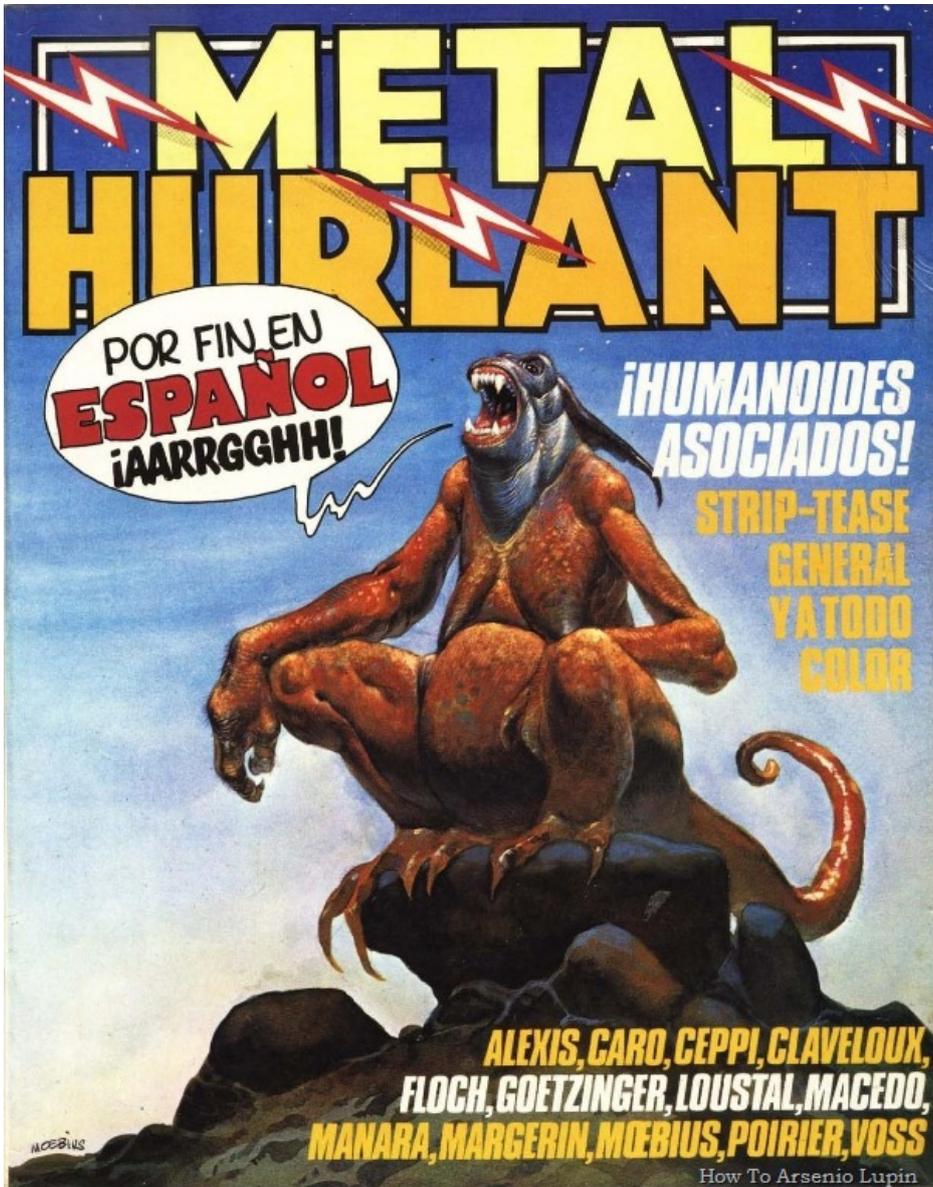


Fig.1.3..1.4 Portada de Metal Hurlant en español
1981 bajo la Editorial Nueva Frontera

1.3.2.1. Ilustración fantástica heroica o fantasy art

Dentro de la ilustración fantástica, debemos concretar nuestro interés, y el marco de este proyecto, en la ilustración fantástica heroica o fantasy art a secas, que surge desde las corrientes románticas del XIX y la escuela prefarraelita encabezada por Edward Burne-Jones.

Se caracteriza por mundos muy ligados a la naturaleza y una serie de elementos que nos recuerdan a las de las leyendas nórdicas.

Las hadas, los elfos, los dragones, los magos, los paisajes mitológicos, las sirenas... han estado muy presentes y de manera constante en el imaginario europeo.

En la ilustración heroica son protagonistas y han llegado a crear subgéneros (novelas de capa y espada, cuentos de hadas, novelas de hechicería..) con gran popularidad.

Esta se debe a la difusión que se dió gracias a los dibujos de Gustav Doré y las ilustraciones de Rackham a principios del siglo XX

Otro de los máximos exponentes de este tipo de ilustración, fue el trabajo de Frank Frazetta, una mezcla de explosión creativa y dominio técnico del óleo, lápiz y acuarela, que se convirtió en clásico rápidamente (aun son obra de referencia para todo ilustrador fantástico las portadas de Conan, John Carter de Marte y las ilustraciones de Death Dealer). Su temática era casi exclusivamente la de grandes hombres musculosos y armados y bellas mujeres a sus pies y con escasa ropa, en mundos extraños de una belleza inquietante y amenazadora.

Dejó una amplia huella en muchos de los ilustradores de Ciencia Ficción actuales (Jeff Jones, Berni Wrightson, Michael Whelan, Don Maitz, Boris Vallejo, etc.) quienes fueron llevados, inspirados o llevados a pintar en este estilo "Frazetta" tan nuevo y dinámico.

El arte de Alan Lee, Brian Froud y John Howe en los ochenta, daría una vuelta de tuerca a la ilustración fantástica, con la creación no solo de ilustraciones individuales con coherencia entre sus elementos, sino de auténticos mundos.

Cabe destacar que Alan Lee y John Howe, recrearon para Peter Jackson, el director de cine, la saga más significativa a nivel literario del género. El Señor de

los anillos de J.R.R.Tolkien. Y que eso supuso un antes y un después en toda una generación, pues dotó de corporeidad,de entidad física, a un mundo que hasta la fecha miles de personas habían visto solo en su imaginación, pero con tal acierto, que las imágenes se han convertido en icónicas.

Este tipo de ilustración, es quizás, el que más fiel ha sido a su origen, representando a menudo héroes escenarios, sino de,muy parecidos a, los protagonistas del imaginario europeo (Beowulf,Leyendas artúricas,El anillo de los nibelungos).

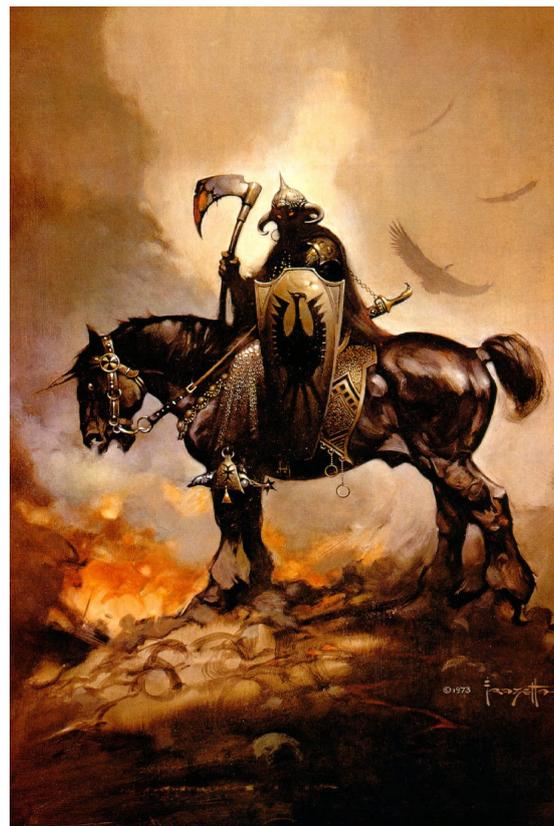


Fig.1.3.2.Frank Frazetta,Death Dealer,1939

1.3.3. ACTUALIDAD

En el último tercio del siglo XX, el cine y la ilustración pese a ser géneros distintos, comenzaron a retroalimentarse, por la necesidad cada vez mayor de la industria del séptimo arte, de ilustradores que dieran no sólo una traducción gráfica a sus ideas, sino que aportasen su propia creatividad, proporcionando soluciones visuales a problemas que a veces, ni siquiera el director se había planteado.

A su vez el cine se convirtió en una fuente de inspiración, no sólo debido a su función narrativa, sino también, porque, se convirtió en escaparate de la labor de artistas e ilustradores como Dave McKean (*Mirror Mask*), Ian McCaig (*Episode I, Peter Pan, Outlander*) o Alan Lee (*Legend, El Señor de los anillos, Crónicas de Narnia..*).

De tal modo que pese que siguen floreciendo los ilustradores dedicados a la ilustración editorial, la gran mayoría trabaja para ambas industrias.

De hecho en la actualidad, el cine es el responsable de que se hayan popularizado sagas literarias pertenecientes al género fantástico tales como “El señor de los anillos”, “Harry Potter”, “Las crónicas de Narnia”, “Corazón de tinta”...con la consecuente popularización de la ilustración asociada.

Además, desde los 90 existe un auge en el coleccionismo, venta y exhibición de la ilustración del género fantástico que ha seguido aumentando en las dos primeras décadas del siglo XXI ya independientemente de la obra literaria.

Un ejemplo muy claro fue el boom de ventas de la jovencísima Victoria Frances con su serie “Favole” o el continuado triunfo editorial del aragonés, Luis Royo.

Según Carlos Arenas esto puede deberse a que “una nueva generación ha accedido al mercado del arte, aquella formada por los niños de los años setenta y ochenta, momento en que florecía el cómic, el cine y la ilustración y que ahora cuentan con cierto poder adquisitivo”¹⁴ provocando un revival del género fantástico, cuya popularidad en Europa parte de su folclore y leyendas.

14 Ibidem, p.159.



Fig.1.3.3.1. Fotograma de Mirror Mask,
2005



Fig.1.3.3.2. Victoria Frances, ilustración de
“El lasmento del océano”, 2012

1.4.Representación de seres fantásticos

1.4.1.NATURALEZA SIMBÓLICA DE LA REPRESENTACIÓN LITERAL

Hay seres presentes en el imaginario de todas las culturas cuyo aspecto o cuyas pautas se alejan de la realidad natural.Presentan anomalías en su aspecto o sus pautas de comportamiento ,variantes sustanciales respecto a la cotidianidad de dichas culturas.

Estos seres son creaciones ex novo¹⁵ .Su origen es la mente humana.Responden a una exigencia simbólica de la psique que no encontraba correspondencia plena con lo real y ya conocido.

Dichos seres se conocen de muchas formas .Se conocen como: seres fantásticos ,“criaturas míticas”,“animales imaginarios” y “monstruos”.

Cada una de estas definiciones puede resultar ambigua o poco adecuada por varios motivos, para definir el conjunto de todas los seres que responden a las premisas expuestas (a saber, ser producto de la imaginación humana y suponer un desvío de la norma). La definición de imaginario, se deja en el camino la naturaleza híbrida de estos seres (su desvío de la norma pero también su literal mezcla de partes o elementos reales) . La palabra “mítico” sugiere una caterva de seres que pueblan las leyendas y el folklore, llegando a ser un término impreciso, y “monstruos” sugiere o bien deformidades que pueden ser desagradables, pero ciertamente plausibles en la naturaleza, o, una acepción decididamente negativa muy reductiva en comparación con el ámbito de estudio tratado.

Finalmente he elegido el vocablo seres fantásticos, puesto que aunque en primer lugar decidiera interesarme por la naturaleza híbrida de las criaturas, al ir examinando los diferentes referentes literarios encontrados, gráficamente también podían resultar interesante seres cuya desviación de la norma no era tanto el hecho de estar conformados por distintas partes animales, sino por el hecho de tener un tamaño distinto al usual, o estar conformados por materia no orgánica, o bien comportarse de una forma consciente no correspondiente a su naturaleza animal.

15 Locución latina que significa desde el principio.

El interés suscitado por la representación de este tipo de seres es en parte, “Indagar en un aspecto que representa una constante en el desarrollo de la cultura humana y así [...]comprender y analizar el funcionamiento de la imaginación simbólica”¹⁶

La creación de estos seres puede suponer la exteriorización del interior psicológico, dando forma a las pulsiones internas que no encuentran eco en otras formas,dando connotaciones simbólicas al ser creado que conecten con aquello a expresar.

Se podría decir que “La imaginación simbólica no consigue hallar en el mundo físico un soporte para el mensaje y entonces lo plasma a la medida.Podríamos decir que un monstruo fantástico es un símbolo en estado puro, y en ese sentido,considerar que un léxico detallado resulta realmente útil para comprender este mecanismo de la mente humana”¹⁷

A día de hoy la representación de dichos seres ha pasado de ser la expresión de una necesidad psicológica que era llevada al extremo de la creencia,a ser un mero gozo estético,pero aun así, en este gozo estético, se adivina aun esa fascinación primigenia por lo irreal,lo monstruoso y lo no cotidiano. Lo que Freud llama Unheimlich¹⁸

Aunque no todo ser fantástico como hemos dicho, sea necesariamente un monstruo,existe una gran mayoría de ellos que sí lo son, por lo que dentro de este desarrollo conceptual también se ha estudiado cual es exactamente la esencia de esa monstruosidad según la psicología y la estética.

Lo monstruoso tiene un carácter ambiguo, como algo que repudiamos porque encarna en su forma, algo incorrecto peligroso y opuesto a lo apolíneo y a la vez atrae, porque supone la suspensión del orden social y permite la libre expresión de los instintos dionisiacos.

16 IZZI,Massimo;Diccionario ilustrado de los monstruos. Ángeles,diablos,ogros,dragones,sirenas y otras criaturas del imaginario,Palma de Mallorca: Alejandria,2000,p5.

17 Ibidem,p.6.

18 FREUD, Sigmund. Lo siniestro. En: HOFFMANN, E.T.A.; El hombre de arena. Palma de Mallorca.: Hesperus,1991,p.28.

Este doble aspecto en las reacciones que despierta, se relaciona con lo siniestro, una categoría que utiliza Freud para hablar de lo que es a la vez temido, pero deseado. Para explicarlo, se refiere a aquello que nos es conocido y familiar, a la vez que oculto y soterrado. De este modo, lo siniestro surge como vivencia ante lo que siendo conocido, se ha tornado extraño por un proceso de represión por parte del sujeto.

«Lo siniestro no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que sólo se tronó extraño mediante el proceso de su represión. (...) lo siniestro sería algo que, debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado.»¹⁹

Lo monstruoso, en suma constituye la expresión figurativa que la cultura ha utilizado para significar lo siniestro.

La extrema falta de libertad social de la que goza la sociedad actual, explica quizás la numerosa presencia de nuevas criaturas que se suman, desde los videojuegos y el cine, al imaginario colectivo, como síntoma de la neurosis en que vivimos.

De hecho se podría decir que todo monstruo es además de una proyección psicológica personal de un autor, o también un síntoma de la sociedad en la que vive

“Dada su delicada misión, un monstruo nunca puede ser una casualidad. Los monstruos no pueden ser improvisados si es que deben encarnar miedos socialmente efectivos, y ser con ello productores de cohesión y catalizadores de las exclusiones y las ejecuciones que sea menester. Por eso, todo discurso sobre los monstruos, toda teratología, constituye por sí misma un documento de primer orden sobre la filosofía política que estructura y dinamiza una contextura social determinada.

En un pensamiento apresurado no es extraño encontrar discursos que den en contraponer frontalmente normalidad y monstruosidad, como si fuera sostenible pensar en una única normalidad y en un único orden de negación de la misma. En términos relacionales, sin embargo, es obvio que si bien todas las sociedades abominan de los monstruos como de su propio reverso, al hacerlo, al instituirlos relevantes como monstruos no pueden sino poner de relieve su más secreta identidad. Lo que nos define es precisamente aquello que nos afecta, en términos de acoplamientos somos aquello que nos irrita, en un sentido o en otro, eso es secundario. Evidentemente, y como ya hemos dicho, asustadores y asustados forman parte de un mismo juego, siendo ambos vocablos de un mismo “modo de

19 Ibidem,p.8



relación”, del mismo modo que una determinada obra de arte es inseparable del espectador susceptible de acoplarse con ella.²⁰

Y para acabar de dar cuenta de nuestra primera definición, es preciso explicar que un monstruo nunca es sólo un personaje, en la medida en que –como hemos dicho- consiste siempre en un conjunto de relaciones: el asustador no es nadie sin aquellos susceptibles de ser asustados ni sin el concurso de aquellos escenarios donde su producción meticulosa puede darse enteramente.

En función de este carácter relacional, de esta coimplicación entre asustadores, asustados y escenarios haríamos bien en hablar de monstruosidades antes que de monstruos.

20 CLARAMONTE, Jordi ;Monstruos y Teorías de la amenaza [en línea]Estética y Teoría del arte[-consulta en 17 de Julio de 2013] disponible en: <http://jordiclaramonte.blogspot.com.es/2011/07/monstruos-y-teorias-de-la-amenaza.html>

1.4.2.FUENTES DOCUMENTALES SOBRE LA REPRESENTACIÓN DE SERES FANTÁSTICOS

Tradicionalmente este tipo de seres se han documentado y agrupado en obras literarias.

Europa siempre se ha mostrado curiosa, como hemos comentado antes, acerca de hechos insólitos y seres fantásticos y por ello encontramos numerosos ejemplares escritos que tratan este tema.

Existen dos corrientes según Massimo Izzi, la de la literatura enciclopédica y la de la literatura místico alegórica.

El primer grupo encuentra a su antecesor, en Plinio el viejo y en su monumental "Naturalis Historia", en treinta y seis volúmenes. Esta obra comprende los conocimientos científicos del mundo romano del siglo Id.C fruto de una investigación de textos anteriores.

"Junto a nociones bien conocidas y contrastadas encontramos gran cantidad de informaciones fantásticas que todavía hoy constituyen el punto indispensable de partida para quien quiera analizar las creencias populares"²¹

Otros enciclopedistas medievales son: Isidoro de Sevilla, Rabano Mauro, Vicente de Beauvais, Tomás de Canterbury y Brunmetto Latini recogen similar información.

En el segundo grupo, en el de la literatura místico alegórica, hallamos los denominados "Bestiarios", es decir compendio de bestias. Se hicieron muy populares durante la Edad Media en forma de volúmenes ilustrados que describían animales, plantas o motivos orgánicos de la naturaleza. La historia natural y la ilustración de cada una de estas bestias se solía acompañar con una lección moral, reflejando la creencia de que el mundo era literalmente la creación de Dios, y que por tanto cada ser vivo tenía su función en él. El bestiario, por tanto, es también una referencia al lenguaje simbólico de los animales en la literatura y el arte cristianos de occidente.

El primer antecesor y origen de los bestiarios es "El Fisiologo" una obra alejandrina del siglo II o III d.C, que tuvo una difusión extraordinaria, en la que a cada ser se le dedicaba un capítulo con una primera parte meramente descriptiva contrapuesta a analogías simbólicas de las distintas partes de un animal con distintos pre-

²¹ Ibidem, p.6.

ceptos morales y religiosos.

Otros bestiarios de interés son la summa arabe más antigua, el "Kitab al-Hayawan" de al-Gahiz (obra del siglo IX); la escrita por Al-Quazwini, "Nuzhatu-l-qulub", en el siglo XIII; y "Hayat ul-Hayawan" por El-Damiri (obra del siglo XIV). Estos compendios de conocimiento tuvieron muchísima importancia en Occidente a nivel científico y folclórico, pues ambos elementos se mezclaban.

A día de hoy es común ver diferentes libros que adquieren esta misma estructura de compendio de criaturas, si bien su carácter ha pasado de ser descriptivo y /o moralmente adoctrinador, a poseer un carácter más estético y lúdico. La simbología inherente al ser fantástico se da casi por supuesta y se juega con otras consideraciones como la ausencia de elementos o atmósferas inquietantes, buscando esa excepción a la norma que genera lo fantástico.

En tiempos más modernos, artistas como Henri de Toulouse-Lautrec y Saul Steinberg han producido sus propios bestiarios. Julio Cortázar escribió un libro de cuentos titulado Bestiario que no guarda relación con los bestiarios de la Edad Media (o mejor dicho, guarda simplemente una relación de alusión poética).



Fig.1.4.2.1. «El leopardo» del Bestiario de Rochester (siglo XIII).

1.4.3.TEXTOS EN LOS QUE SE BASAN LAS ILUSTRACIONES

Los diferentes textos en los que se basan las ilustraciones de Feathers and Scales, pertenecen a distintas obras literarias, que han sido elegidas atendiendo en primer lugar a un criterio de preferencia personal. Pertenecen a obras que o bien conformaron mis primeras concepciones acerca de lo fantástico o que, por distintas razones me atraen por la complejidad del mundo en el que se ambientan. Mi propio imaginario, mis recursos retóricos y la simbología usada en las ilustraciones eran partes importantes a desarrollar en el presente trabajo y de ahí la necesidad de que los textos respondieran a ese interés personal.

Como hemos visto en apartados anteriores, la representación de lo fantástico atiende sobretodo a la expresión del propio yo y es esta visión personal de lo no-real lo que actúa como vínculo muchas veces entre ilustradores fantásticos sin más nexo entre sí.

Dejando a un lado esta subjetividad sin embargo, muchas de estas obras, lo son también de referencia para comprender el actual imaginario colectivo, por su adaptación cinematográfica, o maniobra de amplia difusión editorial, que han posibilitado que pasen de obras destinadas a un público minoritario (el infantil y juvenil generalmente) a verdaderos fenómenos de masas.

Puede llamar la atención la ausencia de algún texto perteneciente a la saga fantástica por excelencia ("El señor de los anillos") pero, esto es debido a que, precisamente por ser una obra tan icónica ha sido quizás visitada en exceso por gran número de ilustradores, y pese a que siempre es posible dar una vuelta de tuerca y ofrecer una visión personal, podría en principio ser más interesante el uso de textos pertenecientes a otras obras, con menor carga de imágenes en el imaginario colectivo social y personal.

Estas obras son las siguientes:

a. Corazón de tinta

(título original :Tintenherz)

Libro de fantasía escrito por Cornelia Funke dirigido al público infantil-juvenil. Es el primer volumen de la serie Mundo de Tinta.

Sinopsis

Mortimer «Mo» Folchart y su hija de 12 años, Meggie, comparten su pasión por los libros y un don: si leen en voz alta, pueden hacer aparecer en la vida real a los personajes del libro que están leyendo. Pero un peligro acecha: por cada personaje de ficción que llegue al mundo real desaparecerá una persona real, que se irá al mundo de ficción... Hace tiempo Mo compró un ejemplar de un libro muy buscado. Se trata de Corazón de Tinta, un libro repleto de ilustraciones y de extrañas y maléficas criaturas que, desde que su hija Meggie tenía tres años, conserva escondido. Fue entonces cuando, mientras lo leía en voz alta, desapareció Resa, la madre, en ese misterioso mundo de ficción. Capricornio, el villano de Corazón de Tinta, desea hacerse con ese ejemplar único para controlar el poder sobre la encarnación del mal: la Sombra. Para ello, secuestrará a nuestros héroes y los embarcará en un peligroso viaje...

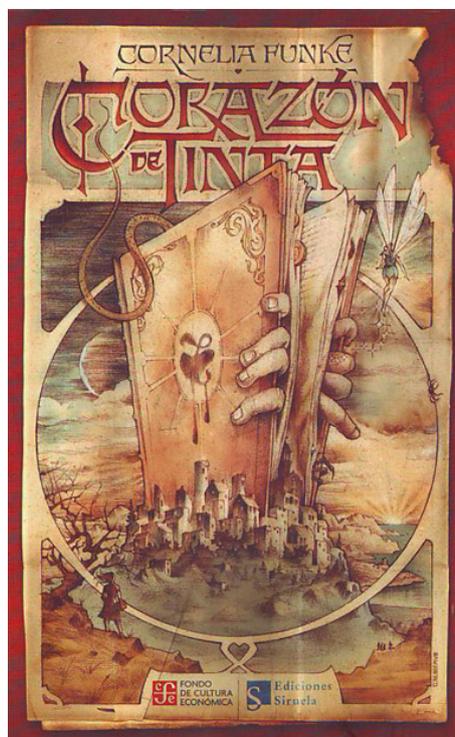


Fig.1.4.3.1.Portada de Corazón de tinta, Ed.Siruela

b.El Nombre del Viento. Crónica del Asesino de Reyes: Primer día
(título original: The Name of the Wind. The Kingkiller Chronicle: Day One)

Novela de fantasía épica escrita por Patrick Rothfuss, escritor estadounidense y profesor adjunto de lengua y filología inglesa en la Universidad de Wisconsin. Fue publicada por primera vez en Estados Unidos en 2007 y en mayo del 2009 en España. Ha vendido un total de ochocientos mil libros.

Sinopsis

La obra se desarrolla en un mundo fantástico (ambientado en la edad media) y narra la historia de Kvothe (pronunciado "cuouz"), arcanista, asesino, enamorado, músico, estudiante y aventurero; y cómo se convirtió en un personaje legendario . Usando el nombre de Kote para ocultar su verdadera identidad, regenta una apartada posada llamada Roca de Guía acompañado de su discípulo Bast. Hasta que un día Devan Lochees, un autor interesado en escribir las biografías de las figuras más importantes de su tiempo y conocido como "Cronista" le encuentra e intenta convencerle de que le revele su verdadera historia, a lo que Kvothe finalmente accede, con la condición de hacerlo en tres días.

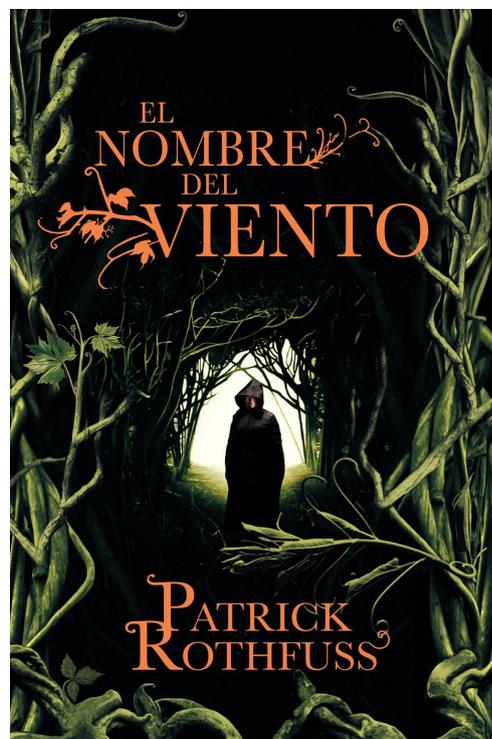


Fig.1.4.3.2.Portada de El nombre del viento,
Ed..Minotauro

c.Saga Harry Potter

(título original:Harry Potter)

Harry Potter (también abreviado HP) es una heptalogía de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling, dirigido al público infantil-juvenil. Hemos extraído los textos usados en el presente libro de ilustración,de las novelas “Harry Potter y el prisionero de Azkabán” y la novela “Harry Potter y el caliz de Fuego”

Sinopsis

A lo largo de siete volúmenes , se describen las aventuras del joven aprendiz de mago Harry Potter y sus amigos Hermione Granger y Ron Weasley, durante los siete años que pasan en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. El argumento se centra en la lucha entre Harry Potter y el malvado mago Lord Voldemort, quien mató a los padres de Harry en su afán de conquistar el mundo mágico.

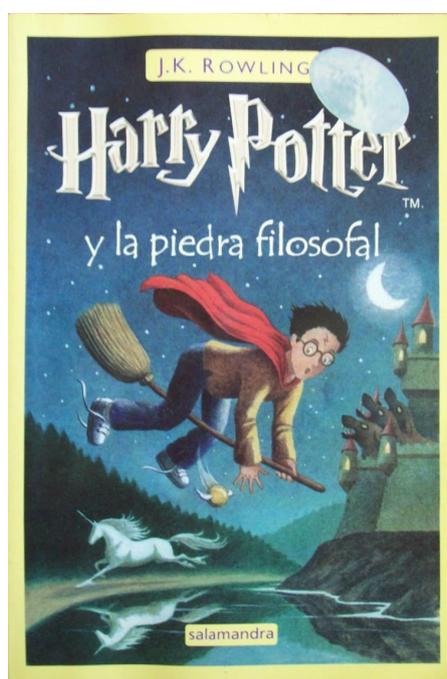


Fig.1.4.3.3.Portada de
Harry Potter y la piedra filosofal
Ed.Salamandra

d.Doneval

(título original:Giftwish)

Novela fantástica para el público infantil y juvenil publicada en 1978 por Graham Dunstan Martin, primero de los dos volúmenes de la bilogía del mismo nombre. Al igual que la novela Favila, presenta una gran deuda con obras clásicas de la literatura del género, siendo el leit-motiv fundamental la lucha de un personaje ,a priori insignificante, contra las fuerzas del mal .

Sinopsis

Un joven campesino lleva sus cabras al mercado y en el camino descubre que ha sido elegido, según una antigua profecía escrita en el Libro para rescatar la Corona de la Unidad. Y así comienza la más increíble aventura en el país de Ruino, región de estremecedora fantasía y misterio. Este libro, escrito en un rico lenguaje, está inspirado en las leyendas celtas y fascina por sus encantamientos y batallas, gigantes y dragones, senderos movedizos y castillos que desaparecen. El protagonista encuentra al fin la espada mágica, Doneval, y tras superar las diversas pruebas, se convierte en un héroe en la lucha entre el bien y el mal.

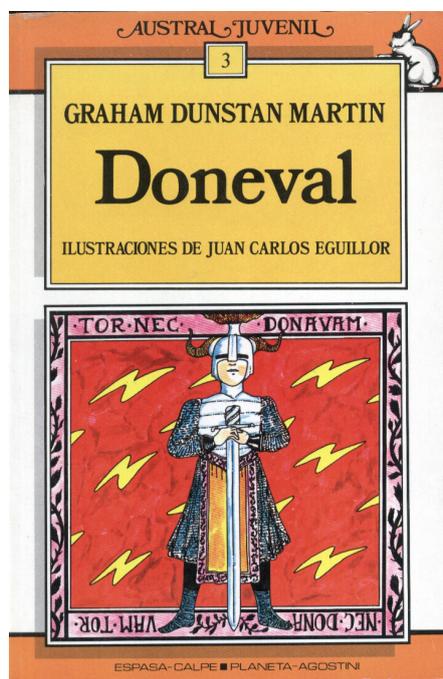


Fig.1.4.3.4. Portada de Doneval,Ed.Espasa Calpe,1978

d.Favila

(título original: Catchfire)

Novela fantástica para el público infantil y juvenil publicada en 1981 por Graham Dunstan Martin, primero de los dos volúmenes de la bilogía Doneval.

Sinopsis

Un antiguo sortilegio amenaza al país de Ruino, región de estremecedora fantasía y misterio. Secos los campos y los ríos se han desencadenado terribles guerras, hambres y plagas. El joven rey Evan y una muchacha maga, Favila, romperán el sortilegio y salvarán a Ruino, después de vivir las más increíbles aventuras en el bosque que cambia de lugar. En esta novela de suspense, hechizos, dragones y traiciones humanas, la magia, sombría o luminosa, es tan real como los personajes y los países imaginarios que atraviesan. Una fábula sobre el bien y el mal, inspirada en las leyendas celtas, que acerca de nuevo al lector al mundo fascinante de Doneval

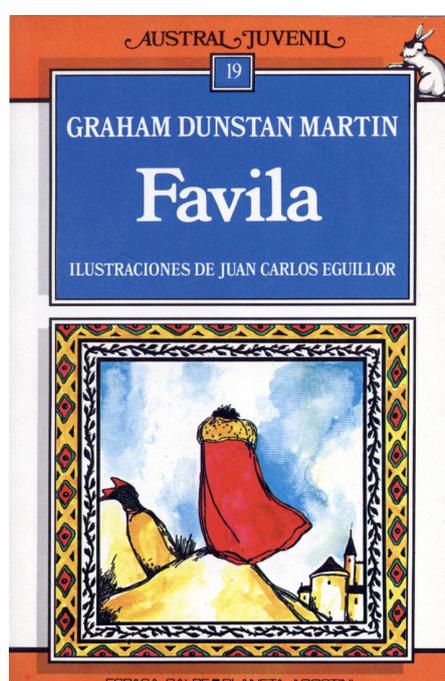


Fig.1.4.3.5. Portada de Favila,Ed. Espasa Calpe,1978

e.El león,la bruja y el armario

(título original:The Lion, the Witch and the Wardrobe)

Es una novela fantástica infantil publicada por Clive Staples Lewis en 1950. Es el libro más conocido de la serie de siete libros llamada Las Crónicas de Narnia.

Sinopsis

Durante la Segunda Guerra Mundial, cuatro niños son enviados fuera de Londres, a la inmensa casa de un viejo profesor. En ese lugar, en una habitación, hay un antiguo armario. En su interior cuelgan numerosos abrigos... al fondo está Narnia. En este mundo se internan los cuatro niños y viven sorprendentes aventuras. Narnia...un mundo congelado... un país que aguarda su liberación. Cuatro niños que viven en una casa solitaria descubren un armario que les sirve de puerta de acceso a Narnia, un país congelado en un invierno eterno y sin Navidad. Cumpliendo con las viejas profecías, los niños -junto con el león Aslan- serán los encargados de liberar al país de la tiranía de la Burja Blanca y recuperar el verano, la luz y la alegría para todos los habitantes de Narnia..



Fig.1.4.3.6. Portada de e.El león,la bruja y el armario,Ed.Destino,2003



1.4.4.ANALISIS CONCEPTUAL DE LAS CRIATURAS

Otro criterio de selección de las obras, fue, obviamente ,la presencia de criaturas interesantes para su inclusión en las ilustraciones y su estudio.

Dichas criaturas pueden confundidas con otras ,puesto que muchas de estas obras beben directamente de los mundos Tolkienianos, o bien, de los mitos originales que dieron lugar a los mismos. Este carácter arquetípico²², es precisamente lo que las hace interesantes pues,mediante el estudio de lo concreto, podemos también generar una aproximación a lo general, al tipo de personaje, para a continuación crear personajes ,independientes ya, de cualquier texto narrativo.

a. La sombra:

TEXTO EN EL QUE APARECE:

“Pero había uno al que la gente temía aún más que a los hombres de Capricornio. Lo llamaban la Sombra. Sólo aparecía cuando Capricornio lo convocaba. A veces era rojo como el fuego, otras grisáceo como la ceniza en que se convierte todo lo que devora. Salía flameando de la tierra como la llama de la madera. Sus dedos traían la muerte, incluso su aliento. Se alzaba ante los pies de su señor, mudo y sin rostro, como un perro que ventea su presa, esperando a que su señor le señalase la víctima. —Fenoglio se pasó la mano por la frente y miró hacia la ventana. Tardó un rato en hablar, como si necesitase volver a evocar en su memoria las palabras escritas hacía tantos años—. Se decía —prosiguió al fin en voz baja— que Capricornio había encargado a un duende o a los enanos, que son expertos en todo lo que procede del fuego y del humo, que creasen a la Sombra con la ceniza de sus víctimas. Nadie se sentía a salvo, pues se decía que Capricornio había ordenado matar a los creadores de la Sombra. Pero todos sabían una cosa: que era un ser inmortal, invulnerable y tan despiadado como su señor.”²³

En este texto se establece la naturaleza de la sombra y su relación servil hacia

22 Según la definición de la R.A.E
Arquetípico, ca.
1. adj. Perteneciente o relativo al arquetipo.
Arquetipo.
(Del lat. archetȳpus, y este del gr. ἀρχέτυπος).
1. m. Modelo original y primario en un arte u otra cosa.
2. m. Ecd. Punto de partida de una tradición textual.
3. m. Psicol. Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad.
4. m. Psicol. Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo.

23 FUNKE,CORNELIA;Corazón de tinta,Madrid :Siruela, 2004,p.362-363.

Capricornio. La sombra no tiene más dimensión moral que la que tendría un perro de presa, pero aun así, sus acción y origen la configuran como un ser portador de muerte.

“No todos conocían a la Sombra, sólo quienes, como Capricornio, procedían del libro de Fenoglio, pero era obvio que todos habían oído hablar de ella... y se la imaginaban con los colores más sombríos abalanzándose sobre los prisioneros. Respecto al modo exacto de matar a sus víctimas existían opiniones muy diversas, pero las sospechas que escuchó se tornaban más horribles a medida que se aproximaba la noche. Meggie, incapaz de seguir escuchando, se sentó junto a la ventana tapándose los oídos con las manos.”²⁴

Aquí vemos como la fama de La Sombra (la sombra de la sombra) aterroriza sin ni siquiera tener que presentarse. Esta criatura es la personificación del miedo, el dolor y la muerte.

“Pero una noche, era una noche templada y estrellada, la Sombra no escuchó la voz de Capricornio cuando apareció, sino la de una niña, y cuando ésta pronunció su nombre, se acordó de todos aquellos de cuya ceniza había sido creada, de tanto dolor y de tanta tristeza...

La Urraca agarró a Meggie por el hombro.

—¿Qué es eso? ¿Qué estás leyendo?

Meggie, sin embargo, se levantó de un salto y se apartó de ella antes de que pudiera arrebatarse la hoja.

—Se acordó —prosiguió en voz alta—, y decidió tomar cumplida venganza de aquellos que eran la causa de tanta desdicha, de quienes envenenaban el mundo con su crueldad—¡Que pare de leer!

¿Era la voz de Capricornio? Meggie casi tropezó al borde del estrado al intentar esquivar a la Urraca. Darius la miraba estupefacto con el cofre en la mano. Y de pronto, con sumo cuidado, como si tuviera todo el tiempo del mundo, depositó el cofre en el suelo y, por la espalda, rodeó con sus delgados brazos el pecho de la Urraca. Ella pataleó y despotricó, pero no la soltó. depositó el cofre en el suelo y, por la espalda, rodeó con sus delgados brazos el pecho de la Urraca. Ella pataleó y despotricó, pero no la soltó. Meggie continuó leyendo, la mirada dirigida hacia la Sombra que la contemplaba desde lo alto. En verdad no tenía rostro, pero sí ojos, unos ojos horribles, rojizos como el resplandor que fosforescía enfrente, entre las casas, semejantes a las brasas de un fuego oculto.”²⁵

En este fragmento de texto descubrimos el final de la sombra. Cómo, libre la esclavitud, es capaz de tomar una decisión, drástica y acorde a su esencia destructiva, para remediar el daño causado.

“Sólo la Sombra permanecía allí, tan descomunal que los hombres que venían corriendo por el

24 Ibidem, p.341.

25 Ibidem, p.363.

aparcamiento la vieron desde la lejanía, gris ante el negro cielo nocturno, sus ojos dos carbones ardiendo”²⁶

Este, es el momento previo a que la sombra se desintegre y todos aquellos que la conforman vuelvan a la vida. Cuando Meggie se reencuentra con Mo y la Sombra queda estática como tratando de entender que ha pasado.

ANÁLISIS SIMBÓLICO DE SUS ELEMENTOS

Llamas/Fuego: “Como el sol por sus rayos, el fuego por sus llamas simboliza la acción fecundante, purificadora e iluminadora. Pero presenta también un aspecto negativo: oscurece y sofoca por su humo; quema, devora destruye: el fuego de las pasiones, del castigo, de la guerra.”²⁷

Este segundo aspecto es probablemente el simbolismo bajo el que debemos interpretar esta criatura abocada a la destrucción.

Ceniza: “Como consecuencia del fuego y de su acción purificadora se generan otros dos elementos de diferente simbolismo.

Las cenizas son lo que resta de aquello que ha sido consumido y, para muchas culturas, guardan y concentran las fuerzas y la esencia de lo que ha sido quemado. Símbolo de penitencia y de duelo, también lo son de humildad y arrepentimiento. Aluden a la desintegración de la materia, a lo perecedero de lo terrenal (“Ceniza a la ceniza y polvo al polvo”), a lo efímero de la existencia, por lo que remiten a la idea de muerte.”²⁸

Sombra: “La sombra, por una parte, es lo que se opone a la luz y, por otra parte, la propia imagen de las cosas fugitivas, irreales y cambiantes. Bastantes pueblos africanos consideran la sombra como la segunda naturaleza de los seres y las cosas, generalmente ligada a la muerte. Para los indios del norte del Canadá, a la hora de la muerte, la sombra y el alma, distintas una de otra, se separan del cadáver. Mientras que el alma se dirige al reino del lobo, hacia el oeste, la sombra permanece en la proximidad de la tumba. Es la que mantiene las relaciones con los vivos, y a ella es a quien van destinadas las ofrendas depositadas sobre las tumbas.”²⁹

Falta de rostro: “rostro es un desvelamiento, incompleto y pasajero, de la persona. Nadie ha visto nunca directamente su propia cara; uno no puede conocerla más que con la ayuda de un espejo y por imagen. El rostro no es pues para uno, es para el otro. es para Dios; es el lenguaje silencioso. Es la parte más viva, la más sensible (sede de los órganos de los sentidos) que, a las buenas o a las malas, se presenta a los demás: es el yo íntimo parcialmente desnudado,

26 I *ibidem*, p.365.

27 CHEVALIER, Jean. Diccionario de los símbolos, Barcelona: Ed. Herbert, 1986, p.955-956.

28 ARTE Y SIMBOLOS. Blog [en línea] [Consultado el 15 de Julio de 2013] disponible en: <http://artesybolos.blogspot.com.es/2010/04/cenizas-y-humo.html>

29 CHEVALIER, Jean. Diccionario de los símbolos, Barcelona: Ed. Herbert, 1986, p.955-956.

muchísimo más revelador que todo el resto del cuerpo. Dice Max Picard « El rostro es el símbolo de lo que hay de divino en el hombre.»³⁰

La ausencia del mismo, es pues la negación de todo esto. De la identidad, de lo sagrada y de lo vivo. Es el triunfo del monstruo y la muerte sobre lo apolíneo.

El demonio o gigante de fuego es un tipo de criatura que aparece en múltiples elementos de la cultura audiovisual, como por ejemplo el Balrog de “El señor de los anillos”, Ganon de “The Legend of Zelda”, el titán de fuego de “God of war”... La Sombra se distingue de estos habituales colosos en su actitud cuando comienza a ser autónoma, puesto que los ejemplos citados son conscientes de sus actos y no controlados por otros.



Fig.1.4.4.1. Fotograma de la adaptación cinematográfica de “Corazón de tinta”(2008)

30 Ibidem,p.495.

b.Draccus

TEXTO EN EL QUE APARECE:

“Bajo, en la cima de la colina, aquella débil silueta empezaba a acercarse al círculo de luz que proyectaba nuestra hoguera. Medio oculta entre las sombras, parecía más grande que ningún animal que yo hubiera visto hasta entonces; era tan grande como un carromato cargado hasta arriba. Era negra, con un cuerpo inmenso que recordaba a un toro. Se acercó un poco más; se movía de una forma extraña, arrastrándose, y no como un toro o un caballo. El viento avivó el fuego, y entonces vi que mantenía el grueso cuerpo pegado al suelo y que las patas sobresalían a los lados, como un lagarto. Cuando se acercó un poco más a la hoguera, fue imposible eludir la comparación. Era un lagarto inmenso. No era largo como una serpiente, sino achaparrado, como un ladrillo; el cuello negro terminaba en una cabeza plana con forma de inmensa cuña. Aquella cosa cubrió la distancia que había entre la cima de la colina y nuestro fuego con una sola y espasmódica carrerilla. Volvió a gruñir, y noté que me vibraba el pecho. Siguió acercándose, y cuando pasó al lado del otro itinolito que estaba tumbado en la hierba, comprendí que aquello no era ningún efecto óptico. Era más grande que el itinolito. Medía dos metros de alto y cinco de largo. Era tan grande como un carro de caballos. Macizo como doce toros juntos. Movié la gruesa cabeza hacia delante y hacia atrás mientras abría y cerraba la boca, como si probara el aire.

Entonces hubo una gran llamarada azul. La luz me deslumbró, y oí gritar a Denna detrás de mí. Agaché la cabeza y noté una intensa oleada de calor. Me froté los ojos, volví a mirar hacia abajo y vi que aquella cosa se acercaba más al fuego. Era negra, con escamas e inmensa. Volvió a gruñir de aquella forma atronadora; entonces meneó la cabeza y escupió otro gran chorro de llameante fuego azul.”³¹

Esta este es el primer encuentro de los personajes protagonistas (Kvothe y Denna) con el Draccus y las primeras impresiones que obtienen.

“Denna sostuvo la escama en alto y la examinó con detenimiento. —Lo dices en broma. Sonreí. —Las piedras de por aquí contienen mucho hierro. El draccus se come las piedras, y poco a poco se trituran en su molleja. El metal se va filtrando y se acumula en los huesos y en las escamas. —Cogí la escama y fui hacia uno de los itinolitos—. Todos los años muda la piel, y luego se la come; de esa forma, conserva el hierro en el organismo. Pasados doscientos años... —Golpeé la escama contra la piedra, produciendo un ruido vibrante, entre el de una campana y el de una pieza de cerámica vidriada. Le devolví la escama a Denna. —Seguramente, antes de que se desarrollara la minería moderna, la gente los cazaba para obtener hierro. Creo que, incluso hoy en día, cualquier alquimista pagaría un buen precio por las escamas o los huesos. El hierro orgánico es muy escaso. Probablemente podrían fabricar todo tipo de cosas con él.”³²

En este pasaje pese a que solo se habla de las escamas nos cuenta algo importante, se trata de una criatura cuyas escamas son de metal, pero se le quiere dotar

31 ROTHFUSS,Patrick;”El nombre del viento:asesino de reyes,”,Barcelona:Plaza Janés,2009,p.457.

32 Ibidem,p.465.

de cierta plausibilidad en un entorno realista dicha característica a sus hábitos (un afán acorde ,podríamos pensar, con los primeros enciclopedistas mitológicos).

“—Es un dragón —susurró Denna—. Que Tehlu nos acoja y nos proteja. Es un dragón. —No, no es un dragón —la contradije—. Los dragones no existen. —¡Pero míralo! —insistió ella—. ¡Está ahí mismo! ¡Mira a ese maldito dragón! —Es un draccus. —Es enorme —dijo Denna con un deje de histeria en la voz—. Es un maldito dragón enorme y va a subir aquí y se nos va a comer. —No come carne —dije—. Es herbívoro. Es como una vaca inmensa.”³³

Pese a que su aspecto es el de un dragón y todo apunta a ello, en este párrafo el ser es separado de esta categoría de criaturas,adquiriendo una identidad propia , pese a ser separado de esta categoría únicamente por sus hábitos alimenticios (pues al igual que muchos dragones, es un reptil enorme que escupe fuego, si bien es cierto que al contrario de la mayor parte de los dragones, este ser no tiene dimensión moral o intelectual, ni es un devorador ni protege a los protagonistas).



Fig.1.4.4.2. Detalle de la obra de Phil McDarby,Luring the dragon,2010

33 Ibidem,p.460.

ANÁLISIS SIMBÓLICO DE SUS ELEMENTOS

Color azul : "El azul es el color típicamente celeste, que desarrolla en profundidad un elemento de quietud, y que al sumergirse en el negro adopta un matiz de tristeza inhumana, se hunde en la gravedad que no tiene ni puede tener fin. Al moverse hacia la claridad, poco adecuada para él, el azul se hace indiferente como el cielo alto y claro. Cuanto más claro tanto más insonoro, hasta convertirse en una quietud silenciosa y blanca. En su representación musical, el azul claro correspondería a una flauta, el oscuro a un Violoncello y el más oscuro a los maravillosos tonos del contrabajo; el sonido del azul en una forma profunda y solemne es comparable al de un órgano."³⁴

En este caso el azul, que suele asociarse a los rayos de alta energía y a los fuegos fatuos, probablemente simboliza más bien esa naturaleza mágica de la criatura. Cuando el fuego es azul suele indicar grandes cantidades de oxígeno en el combustible.

Hierro:"El hierro se toma corrientemente como símbolo de robustez, de dureza, de obstinación, de rigor excesivo, de inflexibilidad, lo que las cualidades físicas del metal por otra parte no confirman sino de manera incompleta. el hierro ha tenido por lo contrario un valor sagrado entre numerosos pueblos, ya sea que, de origen meteórico, se haya considerado como caído del cielo, o que, de origen terrestre, confirme los datos de la embriología tradicional. Pero el simbolismo del hierro es ambivalente, como el de las artes metalúrgicas: el hierro protege contra las influencias malas, pero es también su instrumento; es el agente del principio activo que modifica la sustancia inerte "³⁵

Es esta segunda acepción simbólica la que probablemente atribuya el autor al personaje, ya que a lo largo de la novela se habla de la buena capacidad mágica del hierro para realizar vínculos (hechizos), aunque quizás también es una forma de dotar de aun mayor indestructibilidad al Draccus, que por su peso y tamaño, pese a no ser agresivo puede ocasionar grandes daños por ser imparable.

De hecho en el libro los sacerdotes de la una de las principales religiones, los tehlanos llevan un colgante con la forma de una rueda de hierro, símbolo del principal dios Tehlu, que da buena suerte.

Esta rueda en teoría fue construida por el dios, para matar y torturar al demonio Encanis, al cual ató a los radios de la misma. porque, como narran los aldeanos en la taberna de Kote, el hierro mata a los demonios.

34 KANDINSKY, Vasily; De lo espiritual en el arte. Barcelona: Ed. Paidós, Col. Estética, 24, 1996, p. 26.

35 CHEVALIER, Jean. Op. Cit, p. 566.

De hecho esta es una de las tradiciones propias del folklore anglosajón , que el hierro quema a toda aquella criatura que no sea cristiana (en el libro, el habitante de Fae, Bast, de hecho no puede tocar nada que sea de hierro sin sufrir tremendas heridas).

De esta creencia derivan algunas costumbres como la de herraduras de la buena suerte.

Además de este análisis realizado, en el libro, existe un tratado que actúa como “pistola de chekov”³⁶: “el tratado de los ritos nupciales del draccus común”, del cual se van extrayendo pedazo de información a lo largo de varios capítulos hasta que los protagonistas se encuentran con un espécimen real.

Este supuesto tratado que incluye en algunas ediciones imágenes y grabados, es un tratado de biología acerca del Draccus Común, una especie de lagarto gigantesco y herbívoro que escupe fuego y que habita en el mundo de las novelas, probablemente la fuente del mito de los dragones.

En él se incluyen los hábitos alimentarios, descripción física, y el ciclo vital y reproductivo del Draccus, así como conjeturas científicas acerca de cómo produce el fuego este animal: los sacos alrededor de la boca contienen alguna clase de líquido o gas inflamable, que puede ser prendido fuego por arsénico.



Fig.1.4.4.3. Replica del colgante de la rueda de hierro de Tehlu, talismán que en el libro llevan los sacerdotes.

36 Se trata de un elemento que aparece al inicio de la trama y que demuestra tener trascendencia al final de la misma. Su nombre proviene de la afirmación del escritor ruso Antón Chéjov, quien manifestó que “no se debe introducir un rifle cargado en un escenario si no se tiene intención de dispararlo”, en alusión a la necesidad de no introducir elementos superfluos en una historia. Él mismo utilizó esta técnica en su obra Tío Vania.

c. Escral

TEXTO EN EL QUE APARECE:

“Era una araña negra como el carbón y del tamaño de una rueda de carro. El aprendiz de herrero dio un brinco hacia atrás, chocó contra una mesa, la derribó y estuvo a punto de caer él también al suelo. El rostro de Cob se aflojó. Graham, Shep y Jake dieron gritos inarticulados y se apartaron llevándose las manos a la cara. Cárter retrocedió un paso en un gesto crispado. El silencio inundó la habitación como un sudor frío. El posadero frunció el ceño. —No puede ser que ya hayan llegado tan al oeste —dijo en voz baja. De no ser por el silencio, lo más probable es que nadie lo hubiera oído. Pero lo oyeron. Todos apartaron la vista de aquella cosa que había encima de la mesa y miraron, mudos, al pelirrojo. Jake fue el primero en recuperar el habla:—¿Sabes qué es? El posadero tenía la mirada ausente. —Un escral —respondió, ensimismado”³⁷

Este es el primer encuentro con la criatura que acaba de atacar a uno de los clientes habituales de Kote. Por la reacción de los otros personajes descubrimos que el ser es peligroso pero es habitual en la zona. Su presencia parece suponer un hecho inusual y un mal augurio.

“Eran unas siluetas negras, con muchas patas y del tamaño de ruedas de carreta. Una, más rápida que las demás, se dirigió hacia la luz sin vacilar, moviéndose con la inquietante y sinuosa velocidad de un insecto que se escabulle. Antes de que Cronista pudiera levantar el leño, la cosa avanzó de lado bordeando la hoguera y saltó sobre él con la agilidad de un grillo. Cronista levantó las manos al mismo tiempo que la cosa negra le golpeaba en la cara y en el pecho. Sus frías y duras patas buscaron un sitio donde sujetarse, y Cronista sintió unas fuertes punzadas de dolor en la parte de atrás de uno de sus brazos. El escribano se tambaleó; se le torció un tobillo y empezó a caer hacia atrás agitando los brazos. Al caer, Cronista vio el círculo de luz por última vez. Había más cosas negras saliendo de la oscuridad; sus patas marcaban un rápido staccato contra las raíces, las piedras y las hojas. Al otro lado de la hoguera, el hombre de la capa sostenía su garrote de hierro en alto con ambas manos. Estaba completamente inmóvil, completamente callado, esperando. Cronista todavía estaba cayendo hacia atrás, con esa cosa negra encima, cuando notó una sorda y oscura explosión: se había golpeado la cabeza contra la pared de piedra. Todo se ralentizó alrededor, se volvió borroso y, finalmente, negro.”³⁸

ANÁLISIS SIMBÓLICO DE SUS ELEMENTOS

Arañas :en Europa tendemos a “considerar la araña como símbolo de maleficencia” y así mismo “los aztecas lo consideran como el símbolo del dios de los infiernos.”³⁹

37 ROTHFUSS, Patrick; El nombre del viento: asesino de reyes, Barcelona: Ed. Plaza Janés, 2009, p.14-15.

38 Ibidem, p.38.

39 CHEVALIER, Jean; Op. Cit. p. 115-117.

Las arañas que nos han servido de referencia (por ser de superficie brillante y negra como se ha descrito a los escrales) son conocidas además como “Viudas negras” y son conocidas por su canibalismo sexual, atribuyéndoseles simbólicamente una naturaleza cruel. Hablando de arañas y simbología en la cultura occidental es también importante, citar el mito de Aracne, convertida en araña por ofender a la diosa Atenea, negándose a tener nada que agradecerle por habilidad tejedora y poniendo en evidencia los hábitos amorosos de los dioses.

Los escrales que son una especie de arcnido tienen en la novela ciertamente un carácter maléfico, siendo confundidas de hecho con demonios.

Cuchillos: “el simbolismo general de los instrumentos cortantes, que se aplica plenamente aquí: es el principio activo modificando la materia pasiva. [...] En la iconografía hindú, el cuchillo no se atribuye más que a divinidades terribles, entre cuyas manos aparece sobre todo como arma cruel. Ocurre lo mismo en la glíptica mejicana y maya.”⁴⁰

Las arañas grandes generalmente cazan solas. Suelen preparar un terreno con telarañas reforzadas, y luego esconderse. Usando el ataque furtivo, suelen atacar a sus oponentes cuando estos están distraídos desenredándose. Muchas veces aprovechan las redes para huir mientras el veneno hace efecto. Efectivamente, si en las arañas que estamos acostumbrados a ver dentro de la literatura fantástica, lo preocupante para el héroe, suele ser quedar atrapado en su tela y devorado después, estas arañas, los escrales, adquieren un carácter activo, con sus patas afiladas capaces de destrozarse un hombre (ya no es necesario esperar a que la víctima caiga en la trampa). Estas arañas a las que nos referíamos como habituales en el imaginario fantástico serían por ejemplo, Ella-Laraña (“El Señor de los anillos”), Aragog (“Harry Potter y la cámara de los secretos”), la araña de “La araña cangrejo” del dúo literario Erckman-Chatrion y la araña de “It” de Stephen King.



Fig.1.4.4.4 Christopher Locke
Craft-Trim Scissor Spider,
2011

⁴⁰ Ibidem, p.385.

d. El Sr.Tumnus

TEXTO EN EL QUE APARECE:

“Era apenas un poco más alto que Lucy y sostenía un paraguas sobre la cabeza, blanco por la nieve. De la cintura para arriba era igual que un hombre, pero sus piernas eran como las de una cabra –con un pelaje de un negro lustroso- y en lugar de pies tenía pezuñas de cabra. También tenía cola, pero Lucy no la vio al principio ya que reposaba tranquilamente sobre el brazo que sostenía el paraguas para impedir que se arrastrara por la nieve.

Llevaba una bufanda roja de lana alrededor del cuello y su piel también era bastante rojiza. Tenía la cara menuda, extraña pero agradable, con una barba corta y puntiaguda y una melena rizada de la que sobresalían dos cuernos, uno a cada lado de la frente.”⁴¹

Esta es la presentación del personaje C.S. Lewis nos da una descripción física que transmite un sentimiento positivo acerca del personaje. Se trata claramente de un fauno con hábitos de lo más civilizado (lleva bufanda y paraguas) y agradable.

“—Y si yo no lo hago —dijo él, comenzando a llorar de nuevo—, ella lo sabrá. Y me cortará la cola, me arrancará los cuernos y la barba. Agitará su vara sobre mis lindas pezuñas divididas al centro y las transformará en horribles y sólidas, como las de un desdichado caballo. Pero si ella se enfurece más aún, me convertirá en piedra y seré sólo una estatua de Fauno en su horrible casa, y allí me quedaré hasta que los cuatro tronos de Cair Paravel sean ocupados. Y sólo Dios sabe cuándo sucederá eso o si alguna vez sucederá.

—Lo siento mucho, señor Tumnus —dijo Lucía—. Pero, por favor, déjeme ir a casa.

—Por supuesto que lo haré —dijo el Fauno—. Tengo que hacerlo. Ahora me doy cuenta. No sabía cómo eran los humanos antes de conocerte a ti. No puedo entregarte a la Bruja Blanca; no ahora que te conozco. Pero tenemos que salir de inmediato. Te acompañaré hasta el farol. Espero que desde allí sabrás encontrar el camino a Cuarto Vacío y a Ropero.”⁴²

ANALISIS SIMBÓLICO

Fauno: “Inicialmente se trata de un dios individual del campo, contrapuesto a SILVANUS, dios de los bosques. Fauno era hijo de Marte, o bien de Picus, rey de los latinos. Se lo describe como un ser de forma humana, pero con los pies de cabra y a veces cuernos en la frente. En el primer cristianismo se asiste a una demonización de muchos dioses menores y Fauno se diluye en toda una población de faunos, que relacionados con los sátiros y los silvanos, se convierten en el pueblo de los incubos.

Ya Ovidio habla de faunos en plural, llamándolos bicornes. La figura del fauno con patas de cabra y cuernos en la frente se convierte en la imagen típica del diablo. Sin embargo, la relación con las hadas, lleva también a una transformación más benévola. El fauno se convierte en una es-

41 LEWIS, C.S.; Las crónicas de Narnia . Volumen 2: El león, la bruja y el armario, Barcelona: Editorial destino, 2005, p.7.

42 Ibidem. p. 12.

pecie de ser intermediario extravagante pero no perverso, una especie de duende.”⁴³

Esta criatura no es necesario analizarla por partes puesto que pertenece a una especie tipificada de ser fantástico. Probablemente las partes de cabra que poseen los faunos vengan de la profesión que generalmente se les atribuía, la de pastores. Este fauno sin embargo no parece comportarse ni como un duende completamente silvestre, ni en absoluto como un sátiro, que tradicionalmente, pasa el día persiguiendo ninfas. Podríamos de hecho por su comportamiento, obviando las partes anatómicas no congruentes, considerarlo un agradable joven inglés de la época del relato, con el que Lucy puede interactuar sin ningún sobresalto mayor que el inicial.

Su valor simbólico en la historia es mostrar ,por una parte ,el poder del arrepentimiento y los buenos actos (las crónicas de Narnia son en verdad una obra alegórica cristiana para los más jóvenes) y por otra, resaltar la sabiduría de Lucy, que es siempre quien mayor fe demuestra tanto en Aslan (león, rey de Narnia) como en su instinto (que suele ser acertado).

Otros ejemplos de faunos presentes en el género son :

-El fauno de “El laberinto del fauno”

-El fauno de “Hellboy el ejercito dorado”

-Martin Silenus de “Los cantos de Hiperion” (si bien lo es por modificación genética con fines estéticos)



Fig.1.4.4.5. Fotograma del laberinto del fauno, 2008.

43 CHEVALIER, Jean; Op. Cit., p. 179

e.Thestrals

TEXTO EN EL QUE APARECE:

“Un par de ojos blancos y relucientes empezaron a distinguirse en la penumbra, poco después, la cara y el cuello de un dragón, y luego el esquelético cuerpo de un negro y enorme caballo alado surgió de la oscuridad.

El animal se quedó mirando a los niños por unos segundos mientras agitaba su negra y larga cola; a continuación agachó la cabeza y empezó a arrancar carne de la vaca muerta con sus afilados colmillos.”⁴⁴

Esta es la inicial descripción física del Thestrals. Al principio solamente unos pocos alumnos en Hogwarts pueden verlos.

“Creo que senti algo, creo que esta cerca de mí!”

:“No se preocupen, no los lastimaran”, dijo Hagrid pacientemente. “Bien, ahora, quien puede decirme algunos de ustedes pueden verlos y otros no pueden?”

Hermione levanto su mano.

“Continua entonces,”dijo Hagrid, radiante hacia ella.

“Las unicas personas que pueden ver los Thestrals,” dijo, “son las personas quienes han visto la muerte.”⁴⁵

Esta es la razón por una parte de que no todos puedan verlos en la clase y por otra, de que sean animales considerados de mal agüero.En Hogwarts existe una manada entera y se dedican a tirar del carruaje que lleva a los alumnos de la estación al colegio.Al ser su única ocupación llevan una vida bastante relajada.



Fig.1.4.4.6. Andrew Williamson,Concept art para Harry Potter y el prisionero de Azkaban,2004.

44 ROWLING,J.K.;Harry Potter y la orden del fénix, Barcelona:Ed.Salamandra,2004,p.277.

45 Ibidem,p.286.

ANÁLISIS SIMBÓLICO DE SUS ELEMENTOS

Murciélago: “Según la ley mosaica, animal impuro, convertido en el símbolo de la idolatría y el pavor.[...]5. En las tradiciones alquímicas, la ambigüedad de semejante naturaleza híbrida, la rata pájaro, explica la ambivalencia de sus símbolos: el murciélago representa el andrógino, el dragón alado y los demonios. Sus

alas serían las de los habitantes del infierno. Una rica iconografía ilustra estas interpretaciones”⁴⁶.

En este caso las alas de murciélago pertenecen a un ser parecido a un dragón. Al igual que este ser, su presencia produce pavor y por tanto la simbología parece bastante clara.

Caballo: “Una creencia que parece anclada en la memoria de todos los pueblos, asocia originalmente el caballo a las tinieblas del mundo tónico, del que surge, galopando como la sangre en las venas, desde las entrañas de la ~ tierra, o los abismos del ~ mar.. Hijo de la ~ noche y del misterio, ese caballo arquetípico es portador a la vez de muerte y de vida, ligado al ~ fuego, destructor y triunfador, y al ~ agua, alimentadora y asfixiante”⁴⁷

Dragón: “El dragón es el monstruo universalmente más difundido [...] los temas de fondo presentes en el simbolismo de un dragón son los relativos al ciclo muerte-renacimiento tanto en su aspecto cósmico como en el humano” se relacionan pues con temas adyacentes a este como son “el agua,el conocimiento, el más allá...”⁴⁸

De hecho los Thestrales producen el pavor que causan, además de su aspecto., es debido a la relación directa que tienen con temas relacionados con la muerte. Solo aquellos que han visto morir a alguien pueden verlos. Simbolizan así una escalada en el conocimiento de lo oculto, los misterios de la muerte.

“Todos los temas simbólicos y alegróricos relacionados con el dragón se condensan alrededor de un tema:la lucha [...]los papaeles que toma en esta lucha pueden ser dos ,el de devorador y el de protector”⁴⁹

En el caso de los thestrales nos encontramos con criaturas alineadas en el lado de Harry Potter y Albus Dumbledore contra Voldemort. Su papel, en el bando de los buenos, los acreditaría como protectores.

Un personajes similar morfológicamente sería el Kirin Infernal, del juego de cartas Magic,que se trata también de un caballo dragón, si bien de comportamiento muy diferente.

46 CHEVALIER,Jean. Op.Cit.p. 179.

47 Ibidem,p.380.

48 IZZI,Massimo.Op.Cit,p.141.

49 Ibidem,p.145.

f. Profesor Lupin. Licántropo.

TEXTO EN EL QUE APARECE:

“La cabeza de Lupin se alargaba, igual que su cuerpo.

Los hombros le sobresalían. El pelo le brotaba en el rostro y las manos, que se retorcián hasta convertirse en garras. A Crookshanks se le volvió a erizar el pelo. Retrocedió.

Mientras el licántropo retrocedía, abriendo y cerrando las fauces, Sirius desapareció del lado de Harry. Se había transformado.”⁵⁰

A pesar de no ser la primera vez que ven al profesor Lupin, o saben que es un licántropo, en este fragmento los protagonistas ven transformarse por primera vez a uno.

“—Era muy pequeño cuando me mordieron —prosiguió Lupin—. Mis padres lo intentaron todo, pero en aquellos días no había cura. La poción que me ha estado dando el profesor Snape es un descubrimiento muy reciente. Me vuelve inofensivo, ¿os dais cuenta? Si la tomo la semana anterior a la luna llena, conservo mi personalidad al transformarme... Me encojo en mi despacho, convertido en un lobo inofensivo, y aguardo a que la luna vuelva a menguar. Sin embargo, antes de que se descubriera la poción de matalobos, me convertía una vez al mes en un peligroso lobo adulto. Parecía imposible que pudiera venir a Hogwarts. No era probable que los padres quisieran que sus hijos estuvieran a mi merced. Pero entonces Dumbledore llegó a director y se hizo cargo de mi problema. Dijo que mientras tomáramos ciertas precauciones, no había motivo para que yo no acudiera a clase.”⁵¹

Aquí vemos el origen de lo que Lupin llama su enfermedad. Massimo Izzi, distingue dos formas de convertirse en licántropo, la voluntaria y la involuntaria.

Pese a que para este personaje, el cual no tuvo opción de escoger, el convertirse en licántropo ha supuesto una verdadera exclusión social, existe un deseo muy arraigado en los hombres de poseer aquellos rasgos de los animales salvajes que todos admiramos (fuerza, velocidad, vuelo...).

De hecho esta ansia es el origen del chamanismo y de múltiples leyendas entre las que los licántropos u hombres lobo son solo una pequeña parte.



Fig.1.4.4.7. Fotograma de Harry Potter y el prisionero de Azkaban, 2004.

50 ROWLING, J.K.; Harry Potter y el prisionero de Azkaban, Barcelona: Ed. Salamandra, 1999, p.277.

51 Ibidem, p.277..

ANÁLISIS SIMBÓLICO

Licantropo: "La creencia de que algunos hombre ,voluntariamente,por medio de ciertas prácticas mágicas,o involuntariamente por influjos no deseados puedan convertirse en animales feroces esta extendida por todo el mundo.[...]Wolf,antes de significar lobo, significaba ladrón.El lobo siempre ha sido el símbolo de los fugitivos,los exiliados y los desterrados[...].El licántropo es un desarraigado,un rechazado,un excluido,pero no un vencido.Mediante una fuerza interior invencible, que como a las fieras lo convierte en parte integrante de la naturaleza, encuentra su legitimación siempre que haya sabido salir de las trampas del aislamiento"⁵²

La historia del profesor Lupin, concuerda perfectamente con esta definición del licantropo como marginado social. A raíz de saberse que es licántropo,Remus Lupin,es rechazado por la sociedad de los magos, pero sale vencedor gracias a sus amigos (entre ellos el padre de Harry Potter) al unirse ellos a su medio, la naturaleza, transformándose en animales ellos mismo durante la luna llena.

Existen miles de ejemplos de la presencia de licántropos en el cine y la literatura, desde el carismático hombre lobo adolescente,interpretado por Michael J.Fox, hasta el monstruo espeluznante de "El pacto de los lobos",basada en el suceso de la bestia de Geavaudan (un críptido antropófago que asoló la región de Gévaudan, en el actual departamento francés de Lozère, en el sur de Francia, entre 1764 y 1767).



Fig.1.4.4.8. Bestia de Gévaudan. Ilustración de la época ofreciendo 2700 francos por su muerte

g.Hipogrifo

TEXTOS EN LOS QUE APARECE:

"Trotando en dirección a ellos se acercaba una docena de criaturas, las más extrañas que Harry había visto en su vida. Tenían el cuerpo, las patas traseras y la cola de caballo, pero las patas delanteras, las alas y la cabeza de águila gigante. El pico era del color del acero y los ojos de un naranja brillante. Las garras de las patas delanteras eran de quince centímetros cada una y parecían armas mortales."⁵³

"—¡Hipogrifos! —gritó Hagrid alegremente, haciendo a sus alumnos una señal con la mano—. ¿A que son hermosos?

Harry pudo comprender que Hagrid los llamara hermosos. En cuanto uno se recuperaba del susto que producía ver algo que era mitad pájaro y mitad caballo, podía empezar a apreciar el brillo externo del animal, que cambiaba paulatinamente de la pluma al pelo. Todos tenían colores diferentes: gris fuerte, bronce, ruano rosáceo, castaño brillante y negro tinta."⁵⁴

Estas son dos descripciones de los mismos animales con una gran diferencia apreciativa. La primera impresión de

Harry al ver al animal es de extrañeza y temor, pero una vez acostumbrado a su presencia, empieza a apreciar su belleza. La segunda descripción nos da idea de la variabilidad de colores en estas criaturas, lo cual, puede resultar muy útil en nuestro posterior diseño de la criatura para realizar las ilustraciones.

ANÁLISIS SIMBÓLICO

Hipógrifos: "Aparece oficialmente en el poema de Ariosto (Orlando furioso IV) [...] Al hipogrifo hay que imaginarlo como un grifo, en el que las partes de león han sido sustituidas por las de un caballo, así pues en esencia, es un caballo dotado de alas y con cabeza de águila. La idea de la conjunción entre un grifo y un caballo no es nueva. [...] Virgilio daba a la cópula el sentido de un hecho imposible. De hecho se decía que el Grifo, más que cualquier animal, era enemigo irreductible del caballo"⁵⁵

Como vemos, no existe mucha simbología asociada a este animal. Igual que ocurre con el grifo, que conformado por dos animales poderosos como el águila y el león, se ha usado mucho artísticamente, pero no tiene ninguna fabulación ni complejidad simbólica, salvo su doble naturaleza, que lo convirtió en una metá-

53 ROWLING, J.K.; Harry Potter y el prisionero de Azkaban, Barcelona: Ed. Salamandra, 1999, p.54.

54 Ibidem, p.56.

55 IZZI, Massimo; Op. Cit. p.233.

fora más de la naturaleza de Cristo, en los primeros tiempos del cristianismo. Podríamos destacar el orgullo como significado simbólico ya que en la historia es su rasgo más evidente.

Ademas de en Orlando furioso, encontramos hipógrifos mencionados en el relato "Merlín el encantador" de Edward Quinet, en "las "Crónicas de Narnia" (en película y adaptación cinematográfica) y como mascota en los videojuegos de "World of warcraft".



Fig.1.4.4.9. Fotograma de Harry Potter y el prisionero de Azkaban,2004.

h.Taivimbra/Terremoto,la dragona de la tierra

TEXTOS EN LOS QUE APARECE:

“El agujero se hizo más denso y más negro, como si fuera una ventanita abierta al cielo nocturno. Luego se lleno de una luz amarilla y lustrosa. Era un enorme ojo dorado, maligno, reptiliano, sin párpado que atravesando la montaña les miraba sin pestañear.

La tierra se levantó y se abrió .El ojo se elevó a tres metros del suelo con un solo movimiento engastado en una cabeza escamosa que se irguió como la de un lagarto gigantesco.Las rocas de la montaña se rompieron a uno y otro lado de los dos jóvenes, y de la tierra brotaron dos garras inmensas. La dragona salió de la ladera, con la misma suavidad que sube un pez a la superficie de un lago. Por su lomo blindado, chorreaba el agua del arroyo deshecho.

Estaban sentados entre sus dos patas delanteras. No eran ni 5 metros lo que los separaba de los afiladísimos colmillos del monstruo y de la larga lengua, negra y bífida, que entraba y salía por entre ellos. A ambos lados, tenían las patas con garras de un metro de largo hincadas en la tierra como puñales

No cabía duda que la dragona, sin embargo, era hermosa. Sus escamas eran de los colores del arco iris, amatista, ágata musgosa y crisoprasa. Cuando abría la boca dejaba ver cavernas del color rojo bruñido de los hematites Su cuerpo y su cola se extendían sobre la ladera. Era toda ella un puro resplandor, con la flexibilidad y la fuerza de la roca fundida.”⁵⁶

Una vez más estamos frente a una descripción inicial y vemos como la dragona, es descrito como un ser terrible pero a la vez muy bello.Este es un claro ejemplo de esa fascinación por lo monstruoso que se ha mencionado varias veces a lo largo de este trabajo.

ANALISIS SIMBÓLICO DE SUS ELEMENTOS

Ojo cíclope:”1. Al demonio se lo representa a menudo, en la tradición cristiana, con un solo ojo en medio de la cara, lo que simboliza el dominio de las fuerzas oscuras, instintivas y pasionales. Entregadas a sí mismas, no asumidas por el espíritu, éstas no pueden sino desempeñar un papel destructor en el universo y en el hombre. [...]el Cíclope evoca el poder de los dioses o la violencia de los elementos, una fuerza brutal desencadenada, que escapa al imperio del espíritu.”⁵⁷

Efectivamente,Taivimbra, la dragona de la tierra;pese a que después resulta ser uno de esos dragones ,que se posicionan en el el lado del bien protegiendo al héroe, es una fuerza de la naturaleza. Su nombre significa terremoto y los provoca a menudo .Pasa su vida en el interior del manto terrestre (al igual que muchas deidades infernales) y puede cortar la roca como si fuera agua.

56 GRAHAM MARTIN,DUNSTAN;Doneval, Madrid:Ed.Espasa-Calpe,Col.Austral Juvenil,1978,p. 60.

57 CHEVALIER,Jean. Op.Cit.p. 280.

Piedras preciosas: "Sólo por efecto de una visión degradada se convierte a veces la joya en símbolo de la vanidad de las cosas humanas y de los deseos. Por sus piedras, su metal y su forma, las alhajas simbolizan el conocimiento esotérico. También son interpretadas como substitutos o figuras del alma, en el sentido jungiano del término. Representan las riquezas desconocidas de lo inconsciente. Inclinan a pasar del plano del conocimiento secreto al de la energía primordial: pues son energía y luz. Muchas leyendas pretenden que las -> piedras preciosas nacen en la cabeza, el diente o la saliva de las serpientes (..... esmeralda), como la perla en la ostra. Con ello se pone de manifiesto la unión de lo opuestos, lo precioso y lo terrible."⁵⁸

Efectivamente en esta criatura bellaza y aspecto pavoroso van unidas de la mano, habiéndose usado una figura de antítesis en su diseño (conscientemente o no) Por otra parte se podría relacionar las piedras preciosas con la tierra, sobre la que reina la dragona, pero también, con los tesoros a los que, siempre se ha dicho que son aficionados los dragones.

Otro dragón con joyas en su piel es Smaug de "El Hobbit", si bien a él se le adhirieron tras siglos de dormir sobre su tesoro.



Fig.1.4.4.10. J.R.R. Tolkien, pintura de Smaug teniendo una conversación con un Bilbo invisible

58 Íbidem, p.607-608.

i.Remolino

TEXTOS EN LOS QUE APARECE:

“Del este salió un suspiro de brisa fría. Y la oscuridad aminoró su carrera y se detuvo, posada en el cielo sobre sus cabezas.

Una oscuridad que era también un viento. Pero no el tipo normal de viento cargado de hielo que viene del norte en sentido horizontal, del frío Mar de Cristal, y amenaza arrancarte la capa de los hombros y tirarte contra el seto más próximo. Sino un viento vertical que soplabá de lo alto del cielo sobre sus yelmos, oprimiéndoles contra la tierra. Bajo aquella fuerza sobrehumana se les doblaron las rodillas y se encontraron tirados de bruces mirando atónitos aquella vasta sombra negra que parecía abarcar toda la cúpula del firmamento, y ahora bajaba, bajaba, se abatía sobre ellos como el águila sobre su presa. Sólo que aquella criatura del aire era de un tamaño inimaginable: sus alas tenían una envergadura de setenta metros o más, y la misma forma que las de un murciélago.

Sus mandíbulas eran las de un reptil enorme, una hilera interminable de colmillos agudos, unas fauces de un color carmesí de llamarada, frente al lustroso negro azabache del cuerpo.

Aterrizó sin embargo con la suavidad que un negro copo de nieve.

Era el dragón Remolino, señor de las nubes y de la lluvia: del color del nublado, con alas de setenta metros de envergadura y una cola que si quisiera restallarla, echaría rayos bifurcados. Era negro como la tempestad, como el carbón o el azabache. Entre sus escamas corrían finas venas de color rojo escarlata, igual que los dibujos de la obsidiana negra. Y cuando hablaba había en su voz, dureza y desdén.”⁵⁹

Al igual que la dragona de la tierra, Taivimbra, el dragón del cielo es descrito como un fenómeno de la naturaleza increíble, si bien, en esta descripción no se da ninguna nota de optimismo con respecto a la amabilidad de la criatura.

ANALISIS SIMBÓLICO

Color negro: “El sonido interior del negro es como la nada sin posibilidades, la nada muerta tras apagarse el sol, como un silencio eterno sin futuro y sin esperanza. Musicalmente sería una pausa completa y definitiva tras la que comienza otro mundo porque el que cierra está terminado y realizado para siempre: el círculo está cerrado. El negro es apagado como una hoguera quemada; algo inmóvil como un cadáver, insensible e indiferente. Es como el silencio del cuerpo después de la muerte, el final de la vida. Exteriormente es el color más insonoro; junto a él cualquier color, incluso el de menor resonancia, suena con fuerza y precisión.”⁶⁰

Tormenta: “la tormenta representa tradicionalmente una intervención divina, y particularmente la cólera de Dios. Pero al mismo tiempo puede significar las calamidades vengadoras. También en la tormenta se despliega la acción creadora. Los seres nacen del caos en un indescriptible trastorno cósmico. En la tormenta aparecen los grandes comienzos y los grandes fines de épocas históricas: las revolu-

59 GRAHAM MARTIN, DUNSTAN; Favila, Madrid: Ed. Espasa-Calpe, Col. Austral Juvenil, 1981. p. 84-85.

60 KANDINSKY, Vasily; Op. Cit. p. 28.



ciones, los nuevos regímenes”⁶¹

La oscuridad es la característica más destacable de Remolino como dragón. Unido a las alas de murciélago y a su gran tamaño, el negro podría ser un símbolo del miedo que provoca aunque también estar relacionado con las tormentas que este dragón es capaz de provocar con sus grandes alas y su cola bifurcada.

El hecho de que se le compare a una tormenta nos indica que estamos frente a una criatura terrible y de gran poder.

61 CHEVALIER, Jean; Op. Cit. p. 1001



Referentes





Alan Lee



Fig.2.1.1. Alan Lee

Alan Lee ha ilustrado docenas de libros de fantasía, incluyendo algunos de no-ficción y aún muchas más portadas. Entre los más notables, se hallan varias obras de J. R.R. Tolkien: la edición del centenario de "El señor de los anillos" (1991), una edición de 1995 de "El Hobbit", y una primera edición de "Narn i Chîn Húrin: the tale of the children of Húrin" (2007).

Esta última es su obra más incluida en los catálogos de las bibliotecas a nivel mundial. Entre otras obras ilustradas por él se incluyen "Hadas" (con Brian Froud), "Lavondyss", por Robert Holdstock (así como la portada de una edición temprana de dicho libro), "The Mabinogion" (dos versiones), "Castles" and "Tolkien's Ring" (ambas de no ficción por David Day), "The Mirrorstone" por Michael Palin, "The Moon's Revenge" por Joan Aiken, y "Merlin Dreams" por Peter Dickinson.

También ha ilustrado, versiones para niños de libros clásicos. Dos fueron las versiones de Rosemary Sutcliff de la Ilíada y la Odisea, renombradas como "Black Ships Before Troy" (Oxford, 1993) y "The Wanderings of Odysseus (Frances Lincoln, 1995)". Otro fue la versión de Adrian Mitchell, de las metamorfosis de Ovidio, renombrada "Shapeshifters" (Frances Lincoln, 2009).

Lee hizo ilustraciones para portada de la edición de la trilogía Gormenghast de Mervyn Peake y también hizo el artwork para Alive!, un CD por la banda sueca Omnia, publicado el 3 de agosto de 2007 durante el festival Castlefest.

Lee y John Howe fueron los principales artistas de concept art de las películas de "El Señor de los anillos", de Peter Jackson, y fueron contactados por el director Guillermo del Toro para mantener la continuidad del diseño para la, ya estrenada, primera película de "El Hobbit" y sus subsiguientes secuelas.

Lee se halla actualmente en Nueva Zelanda diseñando elementos para las siguientes películas del Hobbit, con su colega ilustrador, John Howe con quien trabajó

en el señor de los anillos.

De este autor, a nivel gráfico, nos ha interesado estudiar especialmente su uso de técnicas tradicionales, (Las acuarelas y los bocetos a lápiz son dos de los medios más usados por Lee). En concreto su uso del lápiz (la delicadeza del trazo y minuciosidad) así como sobriedad de su paleta, ya que sus imágenes tienen cierta calidad monocromática.

Ha resultado especialmente atractivo, el libro "El señor de los anillos: Cuaderno de bocetos". En este libro Alan Lee explica cual fue su proceso de trabajo para crear toda la ambientación de la Tierra Media.

Habla de cómo para él el lenguaje gráfico es mucho más útil para planificar cualquier trabajo (algo con lo que la autora del presente trabajo está muy de acuerdo), que cualquier lista o guión y a partir de su proceso de trabajo para la edición ilustrada del señor de los anillos, se ha creado uno propio para este proyecto, con algunas similitudes.

Recursos como el retrato de personas que nos recuerdan al personaje que tenemos en mente, o uso de paisajes cotidianos que conocemos bien para enmarcar la criatura a representar.



Fig.2.1.2. Alan Lee, Smaug en su cama de oro, 1997

Afirmaciones como "la mayor satisfacción deriva de encontrar la composición inicial y luego ir erigiendo la atmósfera con sucesivas pinceladas hasta que comienzan a fundirse las sensaciones evocadas por las palabras y las inspiradas por imágenes. Cuando se consiguen estos cimientos básicos lo normal es que los detalles, que donde se utiliza más la inventiva, resulten más convincentes¹" o "conseguir que un diseño parezca lo que debe parecer y no algo forzado, puede provocar también que la complejidad de su construcción quede difuminada" fueron una gran fuente de inspiración en este proyecto.



Fig.2.1.3. Alan Lee, Naves negras ante Troya, 1993

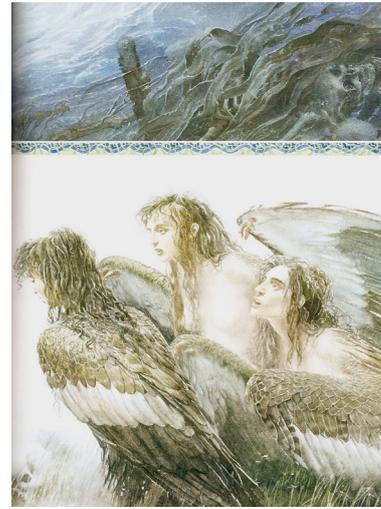


Fig.2.1.4. Alan Lee, Las aventuras de Ulises, 1995



Fig.2.1.5. Alan Lee, Hadas, 1978



John Howe



Fig.2.2.1. John Howe

El ilustrador John Howe nació el 21 de agosto del año 1957, en Vancouver, Canadá. Actualmente vive en Neuchâtel, Suiza. Un año después de graduarse instituto, estudió en una facultad en Estrasburgo, Francia y después en la Ecole des Arts Décoratifs.

Es muy conocido por su trabajo basado en los mundos de Tolkien. Tanto él como y Alan Lee han trabajado en las películas de “El señor de los anillos” como Lead artists, en el departamento de concept-art y también han estado involucrados en la elaboración del juego de mesa, creado por Reinier Knizia. Howe también reilustró los mapas de “El Señor de los anillos”, “El Hobbit” y “El Silmarillion” en 1996-2003.

Su trabajo sin embargo no se limita a la recreación de la obra de Tolkien e incluye en su imaginario numerosos mitos de origen dispar, así como folklore anglosajón, como la leyenda de Beowulf (sobre la cual Reinier Knizia creó un juego de mesa también ilustrado por Howe).

Entre su obra hallamos numerosos libros de género fantástico (como por ejemplo los de Robin Hobb). También ha contribuido a la adaptación de “El león, la bruja y el armario” de C.S. Lewis. En 2005 se lanzó una edición limitada de la novela de George.R.R Martin, Juego de Tronos. Dicha edición también contaba con ilustraciones de John Howe en su interior.

Entre su obra gráfica encontramos también participaciones en la industria de los juegos de cartas de rol (ha ilustrado para “Magic: The Gathering” el juego de cartas).

De Howe han sido especialmente útiles en este proyecto sus reflexiones y consejos de los libros “Forging Dragons” y “Fantasy Art Workshop”.



En el primero habla exclusivamente de la creación de dragones y da varios consejos, no para crear dragones como el lo haría sino, para explicar la forma en que se puede crear un dragón siguiendo el propio estilo y premisas y que siga pareciendo coherente. En este proyecto, varias de las criaturas son dragones o bien criaturas muy parecidas (no en vano es la criatura mitológica más representada en nuestra cultura).

Uno de los primeros consejos que da es crear una pequeña biblioteca de referencia fotográficas. No para copiarlas sino para o bien inspirarse o dar soluciones verosímiles al dibujo en algún momento dado que necesitemos una referencia anatómica o de textura.

Por otra parte menciona su propia forma de trabajar, sin que necesariamente se aplique a los dragones, la forma en que como ilustrador se enfrenta a la hoja en blanco.

Dice así "Convencionalmente una imagen narrativa se apoya en un escenario imaginado en el que se colocan los personajes y otros elementos. Toman sus lugares en la escena en relación uno al otro y la acción- no al espectador. Naturalmente hay una capa de consideraciones composicionales pero eso no resuelve la puesta en escena. La importancia depende de la distancia de lo narrativo. En los comics el espectador se ve en mitad de la acción, en la ilustración [...] En la ilustración tradicional uno debe distanciarse un poco, al menos fuera o a un lado de la acción".

Esta y otra serie de reflexiones, han sido muy útiles en el desarrollo de la propia praxis artística.

Así mismo es un gran referente para mí por su exquisita combinación de técnicas tradicionales y digitales, sus composiciones extremadamente dinámicas y el uso del paisaje como recurso de ambiente en la ilustración de diversas criaturas.

Tampoco hay que olvidar que, tanto Alan Lee, como John Howe han creado un mundo que es completamente imprescindible citar en cualquier trabajo que se refiera a la ilustración fantástica. Un mundo que al que dar identidad física ha sido una tarea increíble en cuanto a esfuerzo, documentación, técnica y coherencia. La ilustración de los personajes de Feathers and Scales ha bebido mucho del proceso de ambos ilustradores, pero también de las imágenes que crearon.



Fig.2.2.2. John Howe,Children of the Serpent Gate - boceto,2005



Fig.2.2.3. John Howe,Cernunnos,2007



James Jean



Fig.2.3.1. James Jean

James Jean es un ilustrador y pintor nacido en 1979 en Taipei, Taiwan. Se crió en la ciudad de New Jersey, a la que se mudó durante la infancia. En 1997 entró en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York (B.F.A The School of Visual Arts) y se graduó en 2001. En octubre del mismo año empezó a realizar las portadas para la saga Fables publicada por Vertigo de DC Comics por las que recibiría numerosos elogios y premios. Entre estos premios se encuentran dos Medallas de Oro de la Sociedad de Ilustradores de Los Angeles y otra de la Sociedad de Ilustradores de Nueva York. Ha trabajado para Time Magazine, The New York Times, Spin, ESPN y Prada entre muchos otros.

En su trabajo podemos encontrar un amplio abanico de estilos, técnicas y soportes. Los encargos forman gran parte de su obra pero también ha tenido la oportunidad de hacer exposiciones con sus trabajos más personales. Dada su gran habilidad, cambiar de registro parece no resultarle un problema.

En general sus ilustraciones vagan en el territorio de lo onírico haciendo referencia en muchas ocasiones a reminiscencias de su cultura asiática y a la infancia. Podríamos decir que a veces coquetea con un surrealismo figurativo por sus escenas que podrían recordar a Dalí y por el uso de pinceladas o trazos que remiten a la escritura automática y, en menor modo, al action painting.

Sus conocimientos de las técnicas pictóricas le permiten no anclarse en una sola. Sus libretas están llenas de hermosos bocetos de línea hábilmente dibujados con bolígrafo. Para sus obras de más tamaño suele combinar acrílicos, óleos y pastel sobre tela o madera. En cuanto a la mayoría de sus trabajos para publicaciones suele usar grafito sobre papel a los que luego les da colores y texturas mediante recursos digitales.

Esta es una de las características que más se han valorado a la hora de elegirlo como referente artístico. La mezcla armónica de recursos digitales y tradicionales,

que conforman un todo y no una mera unión de elementos.

De este artista, también me interesa especialmente la atmósfera onírica y simbólica de toda su producción y la ambivalencia de sus cuadros que genera una inquietud muy parecida a la esencia de los esencialmente fantástico.

También se ha estudiado,el uso de paletas de color muy restringidas, en unos casos y extremadamente vivas en otros, sin que por ello la producción pierda coherencia. Podríamos decir que el nexo de su obra es el trazo delicado y la líneas y formas fluidas, blandas, que pueden tratar temas completamente macabros sin por ello perder su carácter casi etéreo.

Pero además,James Jean es un artista muy hábil en el diseño editorial, y en este proyecto se ha estudiado mucho su libro de artista RIFT y toda su producción de bocetos para libros de viaje, así como sus incursiones en mundos ajenos al de la ilustración y la pintura,como en la publicidad. La obra que más ha influido la creación artística son las portadas realizadas para Fábulas.



Fig.2.3.2. James Jean,RIFT,
2009

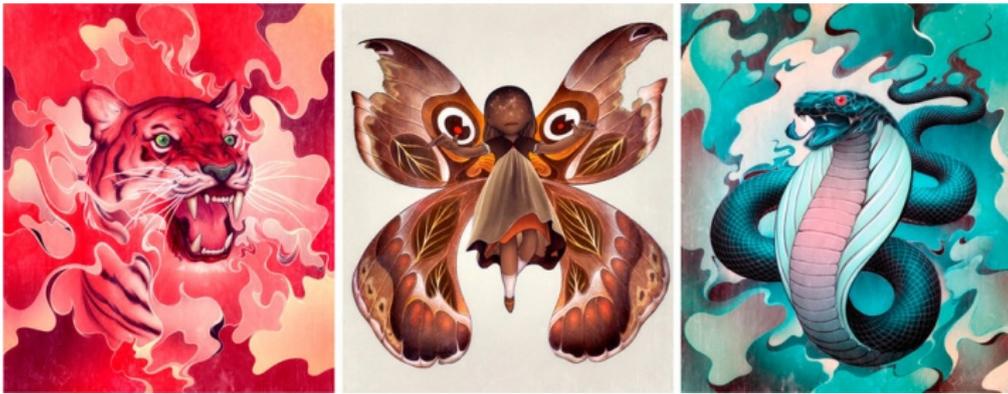


Fig.2.3.3. James Jean,Hint Mint, 2008



Fig.2.3.4. James Jean,Choir, 2012.



Fig.2.3.5. James Jean,Maze, 2009



Fig.2.3.6. Ilustración de portada para el volumen "Hijos del imperio" de la serie de cómic Fábulas, 2009



Brian Froud



Fig.2.4.1.tBrian Froud

Brian Froud trabaja y vive en el condado de Devon, los paisajes de sus pinturas están frecuentemente inspirados en la zona inglesa de Dartmoor.

En 1978, junto al ilustrador Alan Lee publicó el ya considerado un clásico: "Hadas" editado en todo el mundo. Brian Froud también es conocido por encargarse de la dirección artística de varios proyectos de Jim Henson como las películas "El Cristal Oscuro" (1982) y "Dentro del laberinto" (1986) y la serie de televisión "El Cuentacuentos". También ha colaborado con el escenarista Terry Jones en el film Los trastos del laberinto y más tarde en libros de hadas y gnomos. Uno de sus más célebres libros de arte se titula simplemente «Faeries» (Hadas) y ha sido realizado en colaboración con Alan Lee. Brian Froud ha creado también un juego de tarot llamado « The Faerie's Oracle » (El oráculo de las hadas).

Durante 35 años, Brian Froud ha sido considerado como un artista preeminente en la recreación del mundo de las hadas. Su libro (junto a Alan Lee) "Faeries" es considerado un clásico moderno. Su emblemático trabajo con Jim Henson como concept-artist, en películas como "Cristal Oscuro", "Dentro del laberinto" y otros proyectos de Henson, impusieron nuevos estándares para el diseño, la realización de marionetas y animatrónica en el cine, y es considerado como referencia en la evolución de los efectos especiales hasta el día de hoy, trayendo la atención del público internacional. Con 8 millones de copias vendidas hasta la fecha, sus libros más populares son: "Lady Cottington's pressed fairy book", "Good Faeries/Bad Faeries", "The faeries oracle" y "Lady Cottington's fairy album". Otros de sus trabajos son: "Goblins!", "runes of elfland", "Lady Cottington pressed fairy letters" y "Brian Froud's world of faerie". Sus últimos libros son "The heart of faerie oracle", escrito por su esposa, Wendy y "How to see faeries", con el autor John Matthews, publicado por Abrams Books.

En 2012 publicó la obra "Trolls" también escrita por su esposa. Brian ha creado también el concept art para la secuela de "Cristal Oscuro" también producida por Jim Henson Company y trabaja en varios proyectos de cine aun en desarrollo.

Su trabajo ha sido mostrado en exhibiciones alrededor de todo el mundo y sus



pinturas forman parte de numerosas colecciones públicas y privadas.

De este artista nos ha interesado la expresividad facial de sus personajes, el modo en que cada uno para coherente consigo mismo y el dinamismo de sus poses. También su habitual paleta de ocres y verdes muy restringida, que deja apreciar la trama de lápiz.

El libro Hadas es además uno de los favoritos de la autora de este proyecto, y significó en gran medida el inicio de un anhelo por crear mundos propios. En este libro junto a Alan Lee, con sus lápices de colores y acrílicos, crea una aproximación artística al mito y folklore popular de hadas, elfos y góblins .

Hay que mencionar también la curiosa inversión que se dio en la labor del concept artist en el caso de Froud. Como se ha mencionado arriba, trabajó codo con codo con Jim Henson para crear la primera película en imagen real sin presencia humana.

Henson pensaba en crear un mundo imaginario realista, creíble de manera visual, para luego inventar la historia. Fue entonces cuando descubrió los trabajos de Froud y decidió trasladarlos a tres dimensiones.

Tanto en *The Dark crystal* (1982) como en *Labyrinth* (1986) realizó el diseño de criaturas personajes a través de cientos de dibujos pinturas y esculturas, creando mundos fantásticos de gran riqueza expresiva y detalle visual.

Los personajes y el mundo que creó tienen un toque de ensoñación y magia que es precisamente aquello que se ha tratado de aprehender en este trabajo. En *Dark Crystal* creó toda una civilización, con sus gentes, paisajes, lenguaje, culto y formas de vida: skepsis, mystics y gelflings.

La inversión de la que hablábamos consiste en que, en vez de partir de una historia y realizar la traducción visual de la misma, la historia se creó a partir de los concepts de Froud.

De hecho ahora mismo se haya trabajando en una segunda parte llamada según imdb "The Power of the Dark Crystal".



Fig.2.4.2. Brian Froud, Los goblins del laberinto, 1986



Fig.2.4.3. Brian Froud, concept art para Dark Crystal, 1982



Fig.2.4.4. Brian Froud, Hadas, 1978









Finalizada la parte formativa y presencial del máster en junio del 2012, se había realizado una serie de bocetos e ilustraciones basadas en un texto propio, un esquema gráfico acerca del TFM y una búsqueda intensa de bibliografía referente a las criaturas híbridas (monstruosas o no), así como de referentes gráficos.

Sin embargo llegamos a un punto, en la realización del trabajo, en que ahondando en la cuestión de lo que significaba ilustrar se hizo evidente, que al trabajar en un texto propio, se perdía un valor importante, el del diálogo entre ilustrador y autor.

Ilustrar es según la RAE “Dar luz al entendimiento” pero también es buscar un equilibrio entre la creación meramente personal y los requisitos de un texto que a menudo no será del autor. Y eso no es negativo puesto que, como finalmente se decidió, desvinculándose de la creación del texto se abrían muchas más posibilidades e interpretaciones puesto que el proyecto pasaba de ser unívoco a abrirse a interpretaciones muy distintas.

Así pues se pasó a buscar aquellas obras que nos interesaban en mayor medida, dentro de la literatura fantástica, género el cual la autora ha devorado en todas sus manifestaciones desde pequeña.

Dentro de esas obras, se descartaron aquellas en las que no existían criaturas fantásticas (o que no lo eran en su morfología) y se estudiaron aquellas en las que sí, para pasar a hacer listas de animales fantásticos (ampliándose también el rango de elección, de híbridos a más de un tipo de criatura fantástica).

Finalmente se eligieron unos 16 fragmentos literarios a partir de los que se hicieron varios bocetos. Con estos bocetos y tras el análisis conceptual se procedió a hacer una pequeña tabla para clarificar algunos aspectos y tratar de ver el conjunto de las ilustraciones.

Criaturas elegidas inicialmente: Giganterrobles, Balrog, Fujur, Erebor, Taivimbra, Manwe, Monos alados, Monópodos, Escrales, La Sombra, Draccus, Remolino, Taivimbra, Tumnus, Thestral, Gente del agua e Hipógrifos.

	Escral	Draccus	Manwe	Tumnus	Thestral	Gente del agua	Fujur
Colores	Negro	Negro y azul	Gris , rojo y verde moho	Blanco, negro y rojo	Negro	Verdes y amarillo	Blanco perlado y rojo
Fondo	Bosque	Colina	Montaña	Nieve y bosque	Bosque	Agua y rocas	Montaña y bosque
Elementos asociados	Árboles y suelo	Fuego y monolito	Castillo y rocas	Paraguas, farol y nieve	Ramas y arbustos	collares y lanzas	Telaraña
Alineación moral	Maligna	Neutral	Maligna	Benigna	Benigna	Ambigua	Benigna
Agua, Tierra o Aire	Terrestre	Terrestre	Terrestre	Terrestre	Terrestre	Acuática	<u>Aereo</u>

Fig.3.1. Tabla de características de las criaturas elegidas en primera instancia

	La Sombra	Monos alados	Gigante robles	Remolino	<u>Balrog</u>	<u>Erebor</u>	<u>Taivimbra</u>
Colores	Negro, grises , rojizos y naranjas	Azul y dorado	Grisés y verdes	Negro y rojo	Negro, grises , rojizos y naranjas	Negro	Colores del arco iris y dorado.
Fondo	Bosque	Llanura	Bosque y montaña	Cielo y nubes	Gruta	Paredes de roca	Montaña y grieta
Elementos asociados	Árboles y Luna	Gorro dorado	Bosque, ejercito robles	Tormenta	Látigo y espada	Puerta con grabado	Arroyo deshecho
Alineación moral	Benigna	Ambigua	Ambigua	Benigna	Maligna	Maligna	Benigna
Agua, Tierra o Aire	Terrestre	<u>Aereo</u>	Terrestre	<u>Aereo</u>	Terrestre	Terrestre	Terrestre

Fig.3.2. Tabla de características de las criaturas elegidas en primera instancia

Con esta tabla en mente se abocetó la secuencia de lo que serían las ilustraciones principales y los primeros bocetos

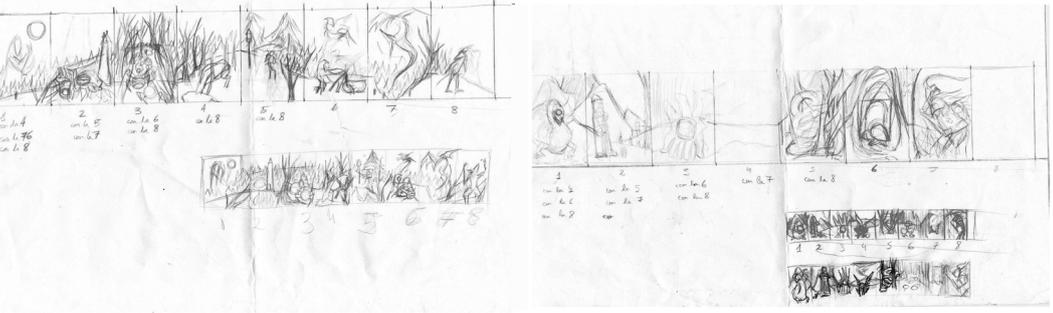


Fig.3.3. Primeros bocetos del libro Feathers & Scales

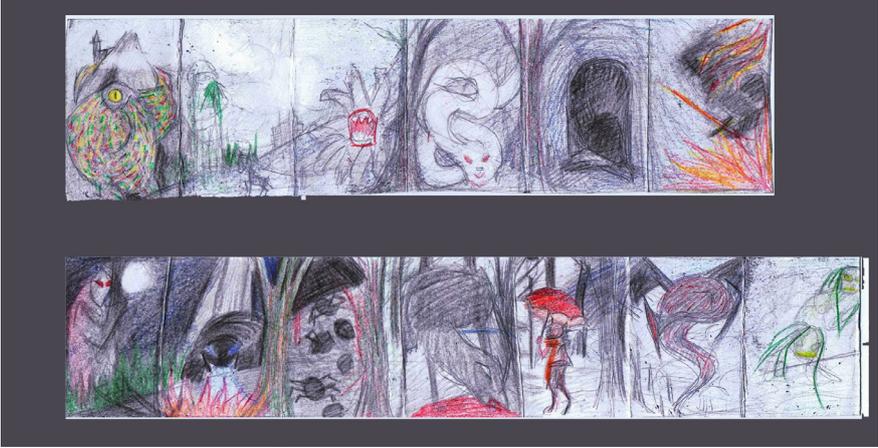


Fig.3.3. Primeros bocetos a color del libro Feathers & Scales

Pero, con estas ilustraciones en mano, nos dimos cuenta que si bien la criatura estaba representada, faltaba algo. Todo parecía demasiado encorsetado y literal, así que, se retomó una vez más las ilustraciones reduciendo esta vez el número a nueve.

Para estas nueve ilustraciones, se realizaron unos trescientos sesenta bocetos del tamaño de una huella (thumbnails), esto es, cuarenta pequeños bocetos para



Fig.3.4. Ilustración Monópodos, descartada



Fig.3.5. Ilustración Monópodos, descartada



Fig.3.6. Ilustración Monópodos, descartada

cada ilustración en las que se ordenaron los elementos principales de la ilustración, buscando composiciones dinámicas y equilibradas y en las que de forma natural se fueron incluyendo elementos que en un principio no estaban planeados. Dejando a un lado estos bocetos, se inició el estudio gráfico a lápiz de una serie de elementos (anatomía, elementos del paisaje, vestiduras, texturas...) que están presentes en la historia o conforman de alguna manera la identidad morfológica o simbólica de las criaturas representadas.



Fig.3.7. Ilustración Fresno y serbal (elementos asociados al escral)

Al finalizar estos estudios se valoró si incluirlos en el futuro libro de ilustración. Esto generó nuevas dudas, porque se podía pensar, que el libro de ilustración pasaba a ser un libro de artista (por aportarse el proceso de creación de las imágenes como un valor añadido al mismo). Pero si bien el libro conlleva en su creación una



Fig.3.8. Ilustración final El profesor Lupin



Fig.3.9. Ilustración final El profesor Lupin

acción artística y es importante su diseño y la elección de los materiales que lo conformaran, la verdadera producción artística es la combinación de los textos literarios y la imagen creada. El libro sigue siendo un soporte y no un objeto artístico

en sí, puesto que imágenes y texto podrían funcionar también en otro soporte (el digital por ejemplo) con ligeras adaptaciones y sin perder su esencia.

Una vez que se decidió que efectivamente los estudios a lápiz se incluirían se pasó a realizar las ilustraciones propiamente dichas. Estas ilustraciones son unas ilustraciones realizadas en papel caballo de 50x70 de grano fino con lápiz y portaminas, escaneadas y tratadas posteriormente de forma digital, con el software Adobe photoshop, incluyendo color con paletas reducidas que tienden a los colores fríos y parduzcos. También se añadieron texturas fotográficas.

Una vez finalizado todo el material a incluir se realizó una selección del mismo y se maquetó el trabajo con el software de edición, Adobe Indesign, imprimiéndose a continuación con tapa cartoné y en papel artístico.

Fases de desarrollo

Búsqueda de material bibliográfico

Estudio de criaturas fantásticas e híbridos

Elección de textos literarios

Realización de tabla inicial de características de las criaturas

Bocetos iniciales

Primeras ilustraciones desde la literalidad

Esquemas compositivos

Ilustraciones analíticas y estudios a lápiz.

Ilustraciones finales a lápiz

Escaneado

Tratamiento digital

Color

Inclusión de texturas

Bocetos diseño del libro

Maquetación

Impresión v









En el siguiente apartado estudiaremos las conclusiones a las que se han llegado durante el quehacer artístico y la realización del mismo durante y después de las asignaturas del máster, y se expondrá una pequeña reflexión acerca de lo que la realización ha supuesto para la futura producción artística.

Para la realización de el presente Trabajo Final de Máster de Producción Artística, han sido imprescindibles los conocimientos extraídos de las siguientes asignaturas:

1. La Imagen de la Identidad: el Retrato Contemporáneo y Aspectos conceptuales y discursivos del paisaje pictórico

En las que se ha trabajado principalmente las herramientas de representación y la praxis artística.

2. Animación: de la idea a la pantalla y animación para la difusión científica, promoción y publicidad

En las que se han trabajado esencialmente los aspectos de desarrollo de la idea inicial, el desarrollo personajes que conforman las ilustraciones y distintas formas de abordar la plástica según el formato.

3. Diseño y creación artística ; Diseño y comunicación y Teoría y práctica del diseño

En las que se han trabajado sucesivamente:

El desarrollo de las ideas, del boceto a la imagen final, usando recursos del diseño gráfico en la ilustración, mediante la elaboración de un cuaderno de bocetos que combinase palabras claves y bocetos.

La naturaleza y uso de las principales figuras retóricas aplicadas a la ilustración

La realización de las ilustraciones desde el punto de vista compositivo y estilístico así como maquetación del libro ilustrado y la memoria que acompaña a dicha producción artística.



Gracias a ellas y los siguientes meses de trabajo se han cumplido de forma plena los objetivos marcados inicialmente.

En primer lugar en cuanto a ahondar en el género de la ilustración fantástica, desde luego se ha conseguido una visión mucho más global de lo que es el panorama fantástico, adquiriendo una mayor conciencia de que es lo fantástico, de donde surge y cuales son las características del género a plasmar.

También se ha profundizado en la representación de personajes fantásticos y su diseño, adquiriendo un método de trabajo mucho más sistemático y rico en cuanto a estrategias, elementos a incluir y procesos mentales asociados al diseño de una imagen (en cuanto a su desarrollo conceptual y arquitectura gráfica).

También el ahondar en el tema a tratar, las criaturas fantásticas, y la comprensión tanto de los significados que encierran como de porqué suponen un tema tan rico y atractivo, ha sido decisivo a la hora de cimentar ciertos procesos creativos y afianzar gráficamente su diseño.

Otro de los logros más relevantes del presente trabajo de fin de máster ha sido la consecución de un libro ilustrado en el que se ha tratado de conseguir, la mezcla armónica de la técnica tradicional y digital, así como un diseño gestáltico, en el que el libro no sea sólo una suma de ilustraciones, sino que posea una identidad global y propia, que lo haga atractivo tanto editorialmente como para el público general.

A nivel de la praxis artística, lo cual será muy útil en el desarrollo futuro de la práctica profesional, ha sido muy interesante experimentar la conjunción de la palabra y la imagen, tratando de unir ambas, desde el pensamiento verbal y el pensamiento formal, configurando obras que no sean necesariamente una transfiguración literal gráfica de lo verbal sino que, aporten su propia retórica a aquello a representar, no negando lo dicho por el autor literario, sino aportando además la creatividad del ilustrador.

Como la propia palabra indica, el ilustrador da luz a los conceptos, ilumina



aquellas zonas más indefinidas y oscuras sin que por ello sea necesario cegar al espectador. La ilustración debe dejar espacio a la propia imaginación, siendo evocativa y no restrictiva. Esta comprensión de la futilidad de recrear hasta el último detalle de una escena narrada también es fruto de la evolución del presente proyecto.

Por último y no menos importante, el desarrollo de la propia simbología gráfica (el uso de dientes de león, bosques de cedros, la línea suave aquí y el trazo definido allá, o la elección de una gama fría o cálida según el caso..) es una de las aportaciones que se prevee que resultarán más útiles en la futura labor artística.

Como hemos comprobado el arte fantástico goza de una excelente salud en el ya entrado siglo XXI y como sucediera en la pasada centuria seguirá siendo uno de los fenómenos culturales más importantes en el ámbito editorial, cultural y artístico.

En este proyecto, se ha realizado un viaje lleno de desvíos, tratando de mantener siempre una dirección, pero aprendiendo de cada etapa y disfrutando del paisaje atravesado.

Al igual que en la gran mayoría de novelas fantásticas, este viaje iniciático, con su héroe titubeante y cara de como-me-las-he-apañado-para-meterme-en-estos-jardines, ha tenido sus monstruos (la frustración, los plazos, la falta de herramientas técnicas y dudas durante el proceso...) que han sido vencidos, no sin algún que otro mordisco y casi por arte magia, para finalmente obtener, sino un libro de hechizos, si un libro en el que se ha puesto mucho esfuerzo, y cuya realización ha supuesto sin duda, un antes y un después en la propia labor artística.







Bibliografía general

ARENAS, Carlos;HR. Giger: Belleza en la oscuridad, Valencia:Ediciones la Filmoteca, 2008.

ARMSTRONG, Karen; Breve historia del mito. Salamandra:Barcelona. 2005.

BORGES, Jose Luis ;BIOY CASARES, Adolfo y OCAMPO, Silvina (coord). Antología de la literatura fantástica. Buenos Aires:Debolsillo, 2007.

CASTEX,Pierre- George; Le conte fantastique en France de Nodier a Maupassant, Paris:Editor Corti, 1987.

CHARBONNEAU-LASSAY, Louis;El bestiario de Cristo, el simbolismo animal en la Antigüedad y la Edad Media (dos tomos), Palma de Mallorca:Olañeta,1997.

CHEVALIER,Jean;Diccionario de los símbolos, Barcelona: Ed. Herbert,1986.

DE GUBERNATIS, Angelo; Mitología zoológica, las leyendas animales (tres tomos), Palma de Mallorca: Olañeta,2002.

CORTÉS, José Miguel G; Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte. Barcelona:Anagrama ,1997.

ECO, Umberto; Historia de la belleza,Barcelona: Lumen,2004.

ECO, Umberto; Historia de la fealdad,Barcelona: Lumen, 2007.

ELIADE, Mircea; Tratado de historia de las religiones : morfología y dialéctica de lo sagrado. Cristiandad. Madrid,2000.

FREUD, Sigmund. Lo siniestro; En: HOFFMANN, E.T.A. EL hombre de arena. Palma de Mallorca: Hesperus,1991.



GIRARD, René; La Violencia y lo Sagrado. Barcelona: Anagrama,1995.

GOMBRICH, Ernst Hans. El sentido de orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas. Londres: Phaidon,2010.

HOWE,John; John Howe: Fantasy Art Workshop, GILLIAM,Terry (prol); LEE, Alan (ep), UK, Impact Books, 2007.

IZZI, Massimo; Diccionario Ilustrado de los monstruos, Madrid: Alejandría, 1996.

KANDINSKY,Vasily; De lo espiritual en el arte,Barcelona:Ed. Paidós,Col. Estética, 24 ,1996.

KAUFFMAN, Linda S. Malas y perversos. Fantasias en la cultura y el arte contemporáneos,Madrid:Cátedra,2000.

LEE,Alan. El señor de los anillos.Cuaderno de Bocetos, Madrid:Minotauro,2005.

MENGES, Jeff. A; The Arthur Rackham treasury: 85 full-color illustrations,Nueva York:Dover Publications, 2005.

MIGNOLA, Mike y DEL TORO, Guillermo; Hellboy: the art of the movie, Nueva York:
Dark Horse, 2004.

NAVARRO, Antonio José (coord); Europa imaginaria,5 miradas sobre lo fantástico en el viejo continente,Madrid, Valdemar, 2006.

OVIDIO. Metamorfosis,Madrid:Alianza,1995.



PEDROSA, J.M;Bestiario medieval, Madrid: Medusa Ediciones, 2002.

PERTIÑEZ LOPEZ, Jesus; La representación de lo invisible: Monstruos e Híbridos, Granada:Departamento de Dibujo de la Universidad de Granada,1992 .

RICKITT, RICHARD; Diseño de monstruos y personajes de películas, Barcelona: Océano, 2007.

SCHURIAN,Walter; Arte Fantástico,Madrid:Taschen,2005.

TODOROV, Tzvetan. Introducción a la literatura fantástica.

Buenos Aires:Editorial Paidós,2006.

TRÍAS, Eugenio. Lo bello y lo siniestro.. Barcelona: Ariel, 2001.

Bibliografía textos escogidos para ilustrar.

FUNKE,CORNELIA;Corazón de tinta,Madrid :Siruela, 2004, p.362-363.GRA-

HAM MARTIN,DUNSTAN;Doneval, Madrid:Ed.Espasa-Calpe,Col.Austral Juvenil,1978.

GRAHAM MARTIN,DUNSTAN;Favila, Madrid:Ed.Espasa-Calpe,Col.Austral Juvenil,1981.



LEWIS,C.S; Las crónicas de Narnia .Volumen 2:El leon la bruja y el armario,Barcelona:Editorial destino,2005.

ROWLING,J.K;Harry Potter y la orden del fénix, Barcelona:Ed.Salamandra,2004.

ROWLING,J.K; Harry Potter y el prisionero de Azkaban, Barcelona: Ed.Salamandra,1999.

LEE,Alan ;El señor de los anillos:Cuaderno de Bocetos,Madrid: Minotauro,2010.

Recursos electrónicos

ARTE Y SIMBOLOS.Blog [en línea][Consultado el 15 de Julio de 2013] disponible en: <http://arteysimbolos.blogspot.com.es/2010/04/cenizas-y-humo.html>

ESCUDE GONZÁLEZ, Joan; Teoría de la literatura fantástica [en línea],Ciudad Seva[Consultado el 15 de Julio de 2012.] Disponible en: <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>

LOPEZ CASAS,Cristina; El cuerpo fantástico,[en línea] [Consultado el 14 de Junio de 2013.] disponible en: <http://posgradocristinalopezcasas.blogspot.com.es/2011/07/arte-fantastico-origenes.html>









Bocetos



Fig.6.1.1. Boceto Balrog, 21x29,7cm

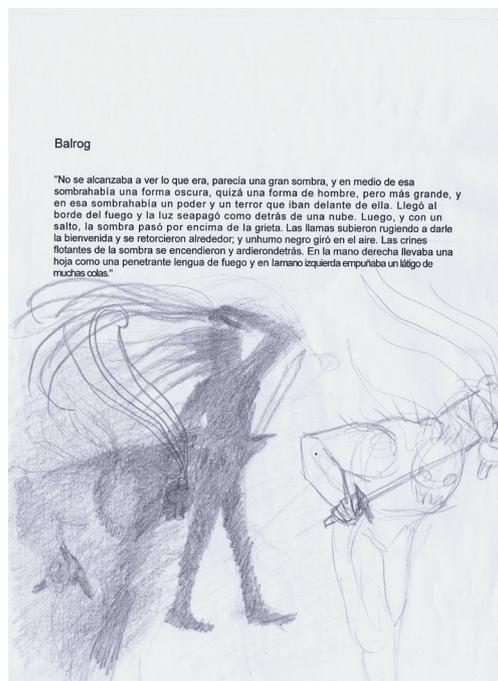


Fig.6.1.2. Boceto con texto Balrog, 21x29,7cm



Fig.6.1.3. Boceto Draccus, 21x29,7cm

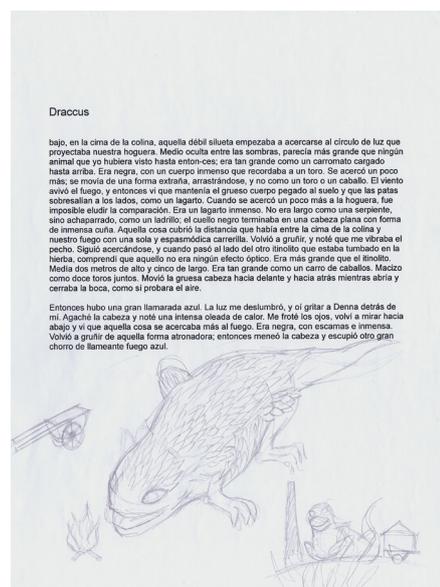
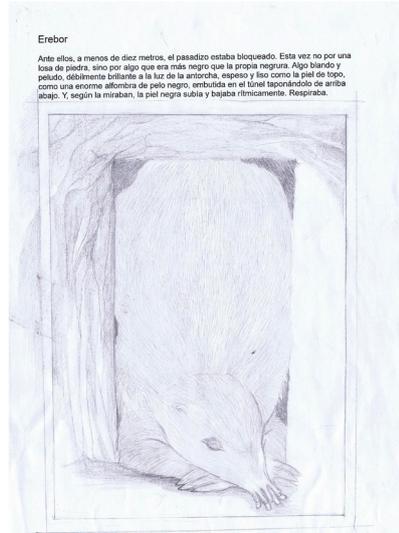


Fig.6.1.4. Boceto con texto Draccus, 21x29,7cm



Fig.6.1.5.Boceto Erebor,21x29,7cm



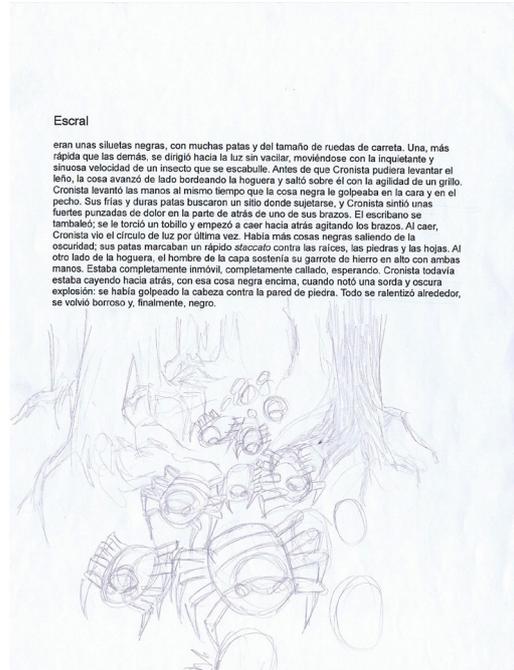
Erebor

Ante ellos, a menos de diez metros, el pasadizo estaba bloqueado. Esta vez no por una losa de piedra, sino por algo que era más negro que la propia oscuridad. Algo blanco y peludo, débilmente brillante a la luz de la antorcha, espeso y fijo como la piel de toro, como una enorme alfombra de pelo negro, embutida en el túnel laporinanzolo de arriba abajo. Y, según la miraban, la piel negra subía y bajaba rítmicamente. Respiraba.

Fig.6.1.6.Boceto con texto Erebor, 21x29,7cm



Fig.6.1.7.Boceto Escral,21x29,7cm



Escral

eran unas siluetas negras, con muchas patas y del tamaño de ruedas de carreta. Una, más rápida que las demás, se dirigió hacia la luz sin vacilar, moviéndose con la inquietante y silenciosa velocidad de un insecto que se escabulle. Antes de que Cronista pudiera levantar el leño, la cosa avanzó de lado bordeando la hoguera y saltó sobre él con la agilidad de un grillo. Cronista levantó las manos al mismo tiempo que la cosa negra le golpeaba en la cara y en el pecho. Sus frías y duras patas buscaron un sitio donde sujetarse, y Cronista sintió unas fuertes punzadas de dolor en la parte de atrás de uno de sus brazos. El escribano se tambaleó, se le torció un tobillo y empezó a caer hacia atrás agitando los brazos. Al caer, Cronista vio el círculo de luz por última vez. Había más cosas negras saliendo de la oscuridad; sus patas marcaban un rápido staccato contra las raíces, las piedras y las hojas. Al otro lado de la hoguera, el hombre de la capa sostenía su garrote de hierro en alto con ambas manos. Estaba completamente inmóvil, completamente callado, esperando. Cronista todavía estaba cayendo hacia atrás, con esa cosa negra encima, cuando notó una sorda y oscura explosión: se había golpeado la cabeza contra la pared de piedra. Todo se ralentizó alrededor, se volvió borroso y, finalmente, negro.

Fig.6.1.8. Boceto con texto Escral, 21x29,7cm



Fig.6.1.9. Boceto Fujur, 21x29,7cm

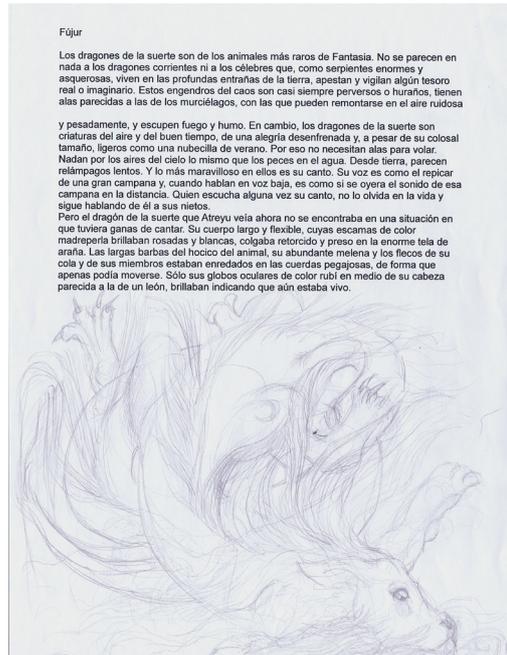


Fig.6.1.10..Boceto con texto Fujur, 21x29,7cm



Fig.6.1.11. Boceto Gigantes 21x29,7cm

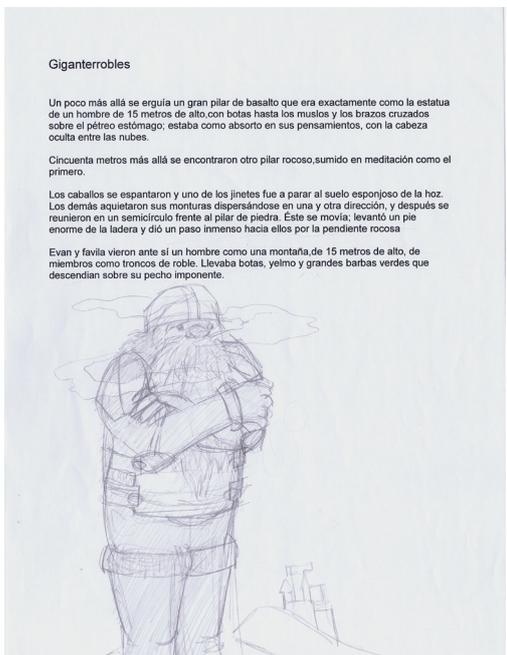


Fig.6.1.12. Boceto con texto Gigantes 21x29,7cm



Fig.6.1.13.Boceto Hipogrifos,21x29,7cm

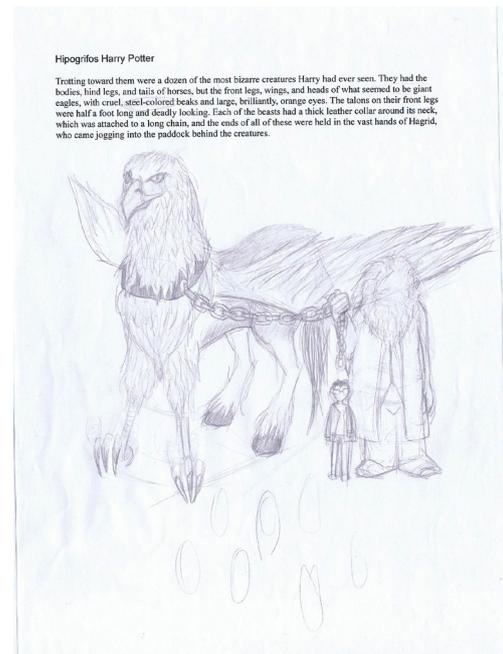


Fig.6.1.14.Boceto con texto Hipogrifos,21x-29,7cm



Fig.6.1.15.Boceto La sombra, 21x29,7cm

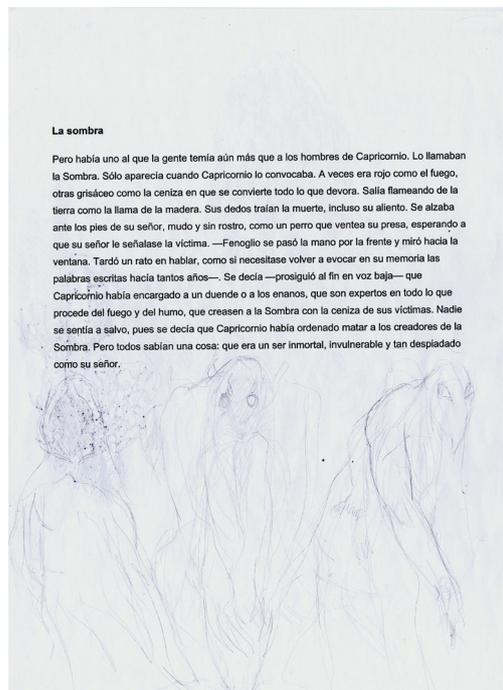


Fig.6.1.16. Boceto con texto



Fig.6.1.17. Boceto Mänwe, 21x29,7cm

Manwe

Frente a ellos a la cabeza de una columna se alzaba un enorme peñasco astillado del tamaño de un almir. Sobre la creta, como si perteneciera a una mano gigantesca agarrada al respaldo de una gigantesca silla, habían asomado las puntas de tres dedos colosales, cada uno del tamaño de un pilar de piedra. Palparon el perfil de la roca y luego, con un movimiento como el de las patas de un cangrejo, se adelantaron hacia Sacorrolto y su compañero caído. Entonces se hizo visible la mano entera: una mano maciza y descomunal como una casa de dos pisos, gris y moteada de líquen, lo mismo que las peñas. Como una araña gigante, se descolgó por la pendiente, porque, según se ofreció entonces a la vista horrorizada de todos, no estaba unida a ningún brazo. Por delante tenía 6 dedos, con un pulgar a cada lado. Por detrás, donde debería haber estado la muñeca, tenía cuatro dedos más. Era como dos manos unidas por la palma. Y no estaba unida a nada. Era sencillamente una manaza autopropulsada, tan alta como cuatro hombres y dotada de movimiento independiente.

A enderezarse ese ser en el aire, vieron por primera vez la cara inferior de la palma. Ya allí como una herida abierta en su mismo centro, había una boca roja descomunal, como una cavernosa babosa y orillada de dientes blancos y afilados.



Fig.6.1.18..Boceto con texto Mänwe, 21x29,7cm



Fig.6.1.19. Boceto Monos alados, 21x29,7cm

Monos Alados

La bruja era tan malvada como poderosa. En un armario tenía un Gorro de Oro rodeado por un círculo de brillantes y rubies, y este gorro era mágico. Quienquiera lo poseyera podría llamar tres veces a los Monos Alados, los que obedecerían las órdenes que se les dieran, mas nadie podía disponer de aquellos extraños seres más de tres veces. La Bruja Maligna había usado ya dos veces el encanto del Gorro: una cuando esclavizó a los Winkies y se erigió en gobernante de su país, cosa en que la ayudaron los Monos Alados. La segunda vez fue cuando luchó contra 33

el mismísimo Oz y lo arrojó de la tierra de Occidente, cosa en la que también la ayudaron los simios. Sólo una vez más podía usar el poder del Gorro de Oro, razón por la cual no le agradaba hacerlo hasta que se hubieran agotado todos sus otros poderes. Pero ahora que había perdido a sus feroces lobos, a sus cuervos y a las abejas negras, y que el León Cobarde había espantado a sus esclavos, comprendió que sólo le quedaba un último recurso para eliminar a Dorothy y sus amigos.

Así, pues, la Bruja Maligna sacó el Gorro de Oro del armario y se lo puso en la cabeza, hecho lo cual se paró sobre su pie izquierdo y dijo lentamente:

-¡Epe, pepe, kake!

Después se paró sobre el pie derecho y agregó:

-¡Jilo, jolo, jalo!

Acto seguido se plantó bien sobre ambos pies y gritó a toda voz:

-¡Zizi, zuzi, ziki!

Y el encanto mágico empezó a dar sus frutos, pues se oscureció el cielo y empezó a oírse un extraño zumbido. Era el batir de muchas alas al que siguieron chirriales y risas, y el sol brilló de nuevo al aclararse el cielo, mostrando a la Bruja Maligna rodeada por una multitud de monos, todos ellos dotados de un par de enormes y poderosas alas.

El más grande de todos, que parecía ser el jefe, voló cerca de la Bruja y le dijo:

-Nos has llamado por tercera y última vez. ¿Qué nos ordenas?

-Vayan a buscar a los forasteros que han entrado en mi tierra y elimínelos a todos salvo al León -ordenó la Bruja-. Tráiganme la bestia, porque quiero ponerle los arreos de un caballo y hacerla trabajar.

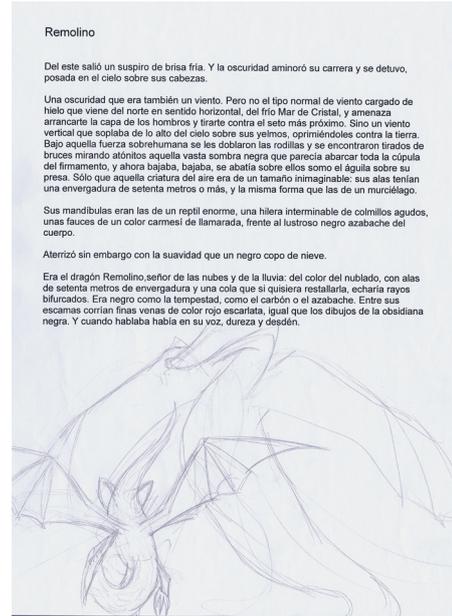
-Tu orden será obedecida -contestó el jefe.



Fig.6.1.20. Boceto con texto, Monos alados, 21x29,7cm



Fig.6.1.21. Boceto Remolino, 21x29,7cm



Remolino

Del este salió un suspiro de brisa fría. Y la oscuridad aminó su carrera y se detuvo, posada en el cielo sobre sus cabezas.

Una oscuridad que era también un viento. Pero no el tipo normal de viento cargado de hielo que viene del norte en sentido horizontal, del frío Mar de Cristal, y amenaza arrancarte la capa de los hombros y tirarte contra el seto más próximo. Sino un viento vertical que soplabá de lo alto del cielo sobre sus yelmos, oprimiéndoles contra la tierra. Bajo aquella fuerza sobrehumana se les sobalaron las rodillas y se encontraron tirados de bruces mirando aléñilos aquella vasta sombra negra que parecía abarcar toda la cúpula del firmamento, y ahora bajaba, bajaba, se abatía sobre ellos como el águila sobre su presa. Sólo que aquella criatura del aire era de un tamaño inimaginable: sus alas tenían una envergadura de setenta metros o más, y la misma forma que las de un murciélago.

Sus mandíbulas eran las de un reptil enorme, una hilera interminable de colmillos agudos, unas fauces de un color carmesí de lamarada, frente al lustroso negro azabache del cuerpo.

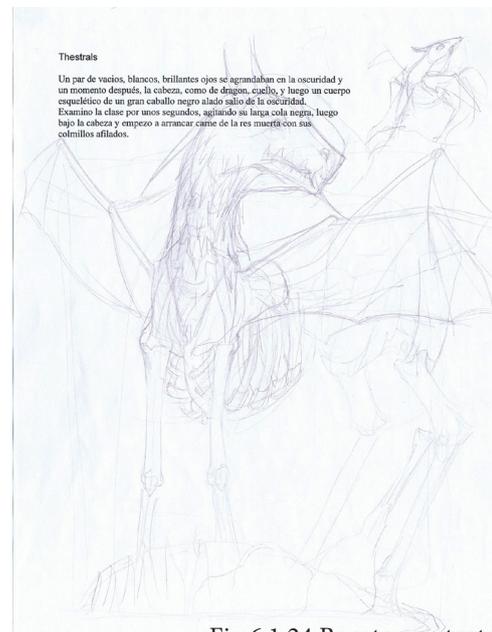
Aterizó sin embargo con la suavidad que un negro copo de nieve.

Era el dragón Remolino, señor de las nubes y de la lluvia: del color del nublado, con alas de setenta metros de envergadura y una cola que si quisiera restallaría, echaría rayos bifurcados. Era negro como la tempestad, como el carbón o el azabache. Entre sus escamas corrían finas venas de color rojo escarlata, igual que los dibujos de la obsidiana negra. Y cuando hablaba había en su voz, dureza y desdén.

Fig.6.1.22. Boceto con texto Remolino, 21x29,7cm



Fig.6.1.23. Boceto Thestral, 21x29,7cm



Thestrals

Un par de vacíos, blancos, brillantes ojos se agrandaban en la oscuridad y un momento después, la cabeza, como de dragón, cuello, y luego un cuerpo esquelético de un gran caballo negro alado salió de la oscuridad. Examinó la clase por unos segundos, agitando su larga cola negra, luego bajo la cabeza y empezó a arrancar carne de la ret murcié con sus colmillos afilados.

Fig.6.1.24 Boceto con texto Thestral, 21x29,7cm



Fig.6.1.25.Boceto Taivimbra 21x29,7cm

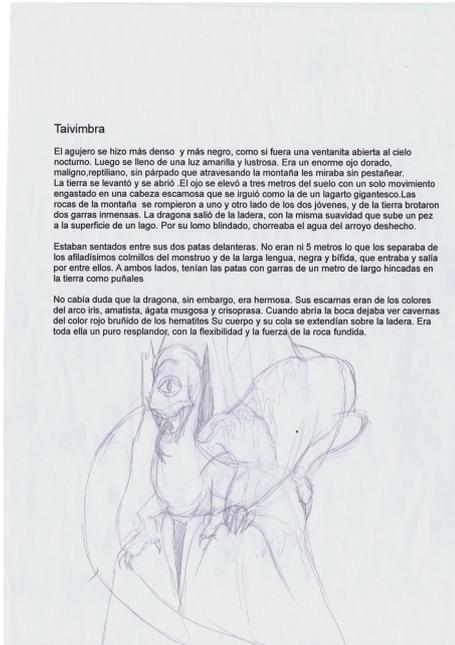


Fig.6.1.26.Boceto con texto Taivimbra 21x29,7cm



Fig.6.1.27. Boceto Tumnus, 21x29,7cm

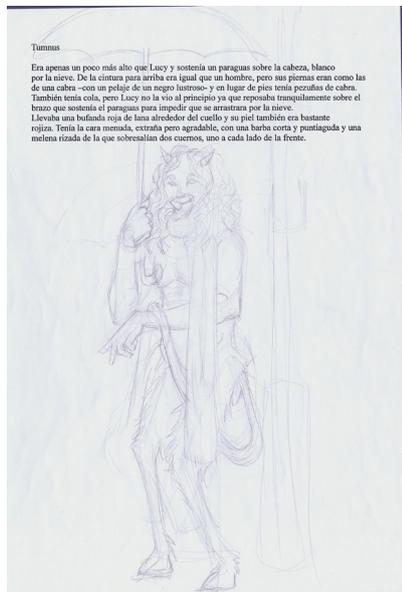


Fig.6.1.28. Boceto con texto, Tumnus, 21x29,7cm



Primeras ilustraciones



Fig.6.2.1 La Sombra, ilustración inicial,
21x29,7cm



Fig.6.2.2. Taivimbra,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.3. Tumnus,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.4 Balrog,i
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.5 Erebor,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.6 Escales,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.7. Fujur,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.8 Giganterrobles,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.9. Hipogrifos,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.10.Licantropos,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.11. Mänwe,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.12 Monopodos,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.13. Hipogrifos,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.14 Remolino,
ilustración inicial, 21x29,7cm



Fig.6.2.15. Thestral,
ilustración inicial, 21x29,7cm

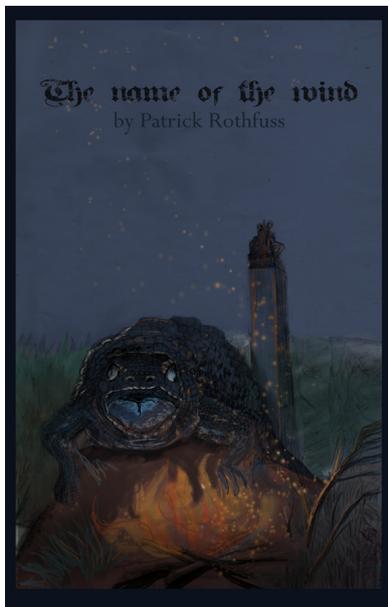


Fig.6.2.16. Draccus,
ilustración inicial coloreada, 21x29,7cm

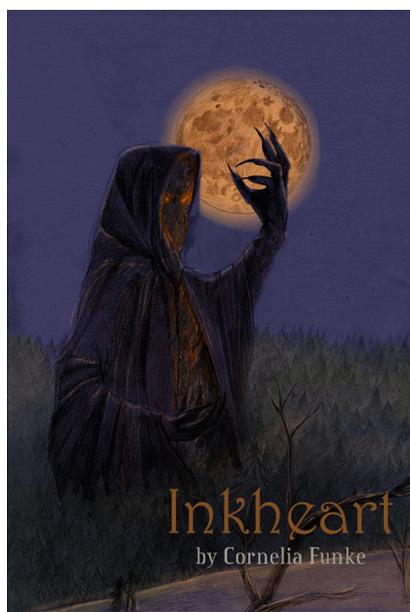


Fig.6.2.17.. La sombra ilustración inicial
coloreada, 21x29,7cm



Fig.6.2.18. Tumnus ilustración inicial
coloreada, 21x29,7cm

Bocetos compositivos (thumbnails)



Fig.6.3.1. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración La Sombra
29,7x 42cm



Fig.6.3.2. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración Remolino
29,7x 42cm



Fig.6.3.3. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración
Draccus 29,7x 42cm

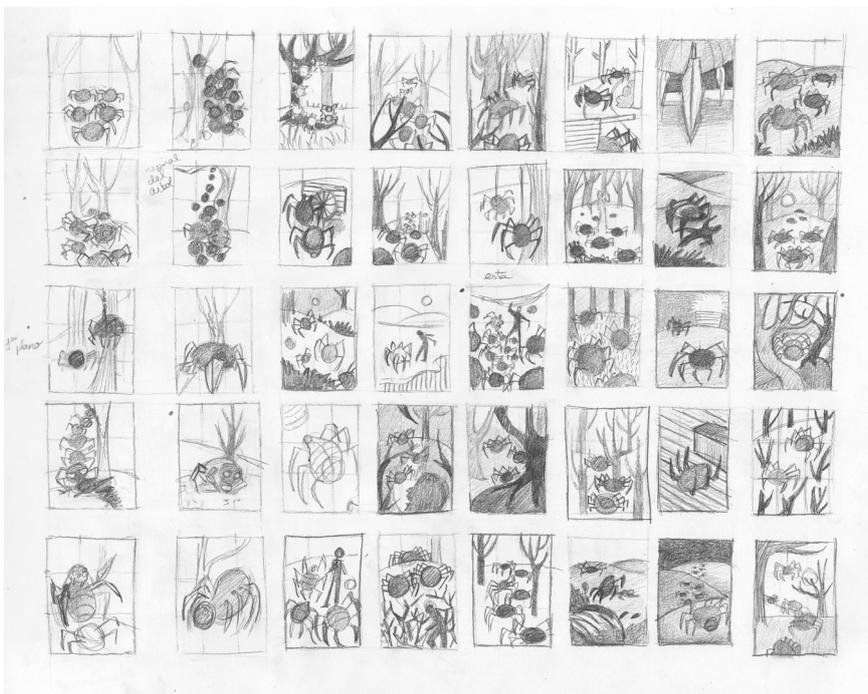


Fig.6.3.4. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración
Escalaes 29,7x 42cm



Fig.6.3.5. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Thestral 29,7x 42cm



Fig.6.3.6. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración
Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.3.7. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración
Taivimbra 29,7x 42cm



Fig.6.3.8. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración
Licantropo 29,7x 42cm

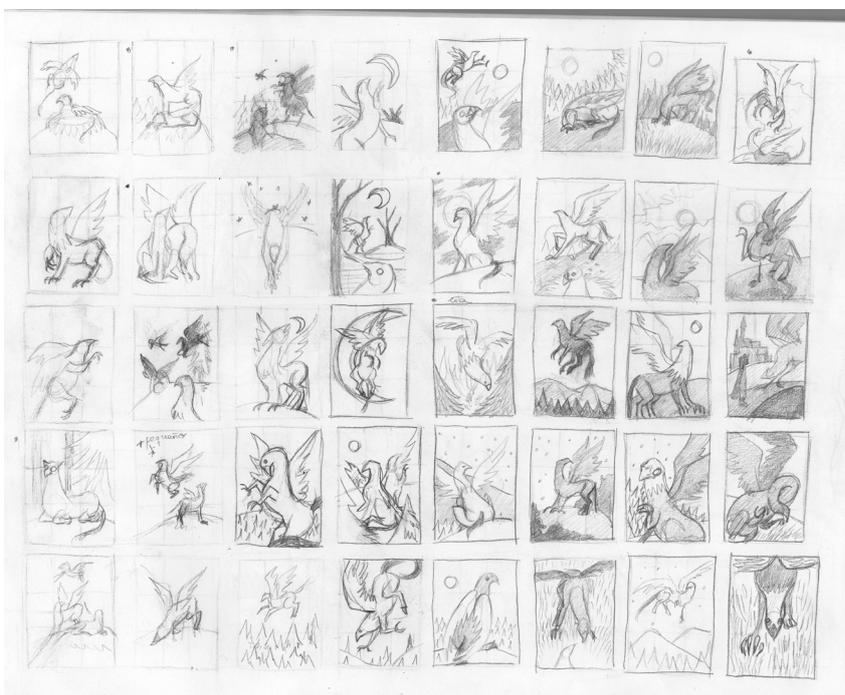


Fig.6. 3.9. Boceto compositivo con
thumbnails de la ilustración
Hipogrifos 29,7x 42cm



Ilustraciones analíticas y de elementos asociados

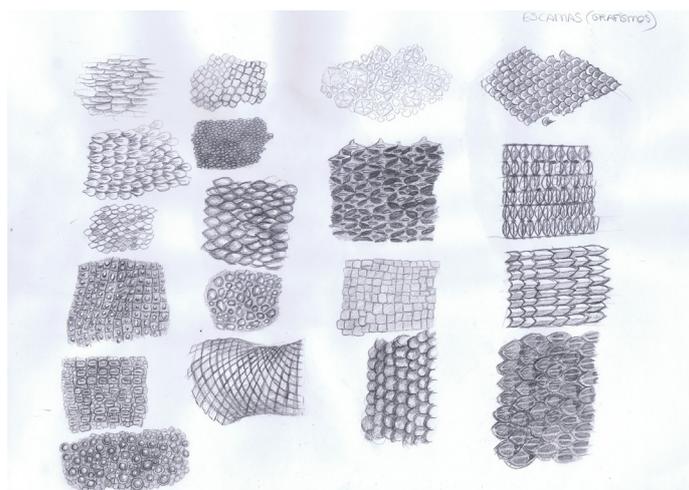


Fig.6.4.1. Texturas de escama de Drac-cus 29,7x 42cm



Fig.6.4.2. Estudio cabezas de Draccus 29,7x 42cm

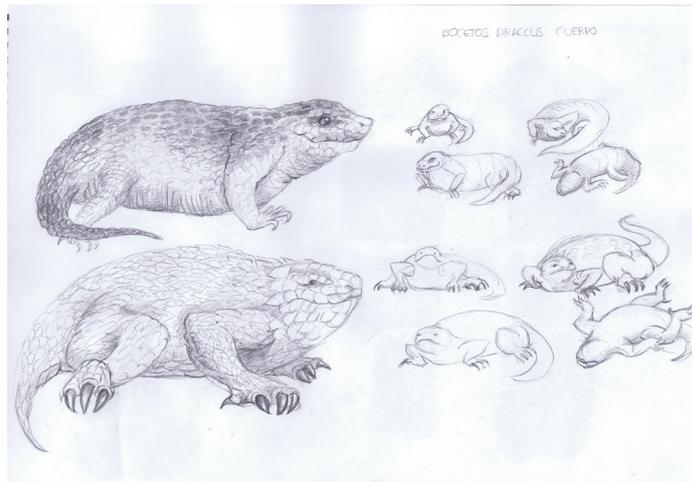


Fig.6.4.3. Estudio cuerpos de Draccus
29,7x 42cm



Fig.6.4.4. Estudio cabezas de gigante
29,7x 42cm



Fig.6.4.5. Estudio poses de gigante
29,7x 42cm



Fig.6.4.6. Estudio manos de gigante
29,7x 42cm

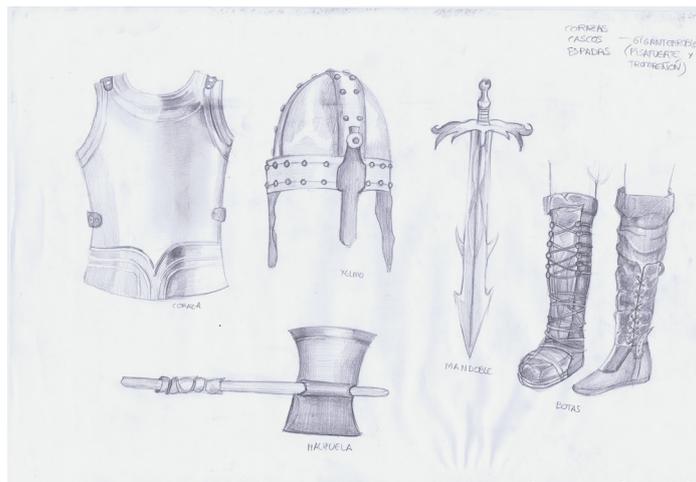


Fig.6.4.7. Estudio vestiduras de gigante 29,7x 42cm



Fig.6.4.8. Estudio caballos 29,7x 42cm



Fig.6.4.9. Estudio cabezas de águila
29,7x 42cm



Fig.6.4.10. Estudio alas y garras de
águila 29,7x 42cm

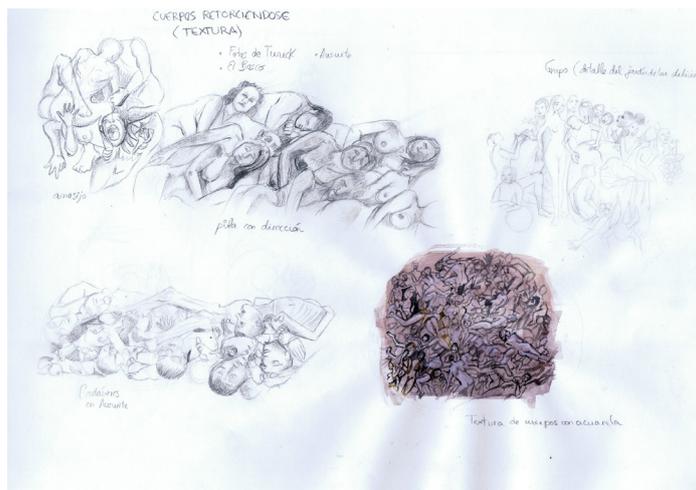


Fig.6.4.11. Estudio cuerpos retorciéndose para textura en La Sombra 29,7x 42cm

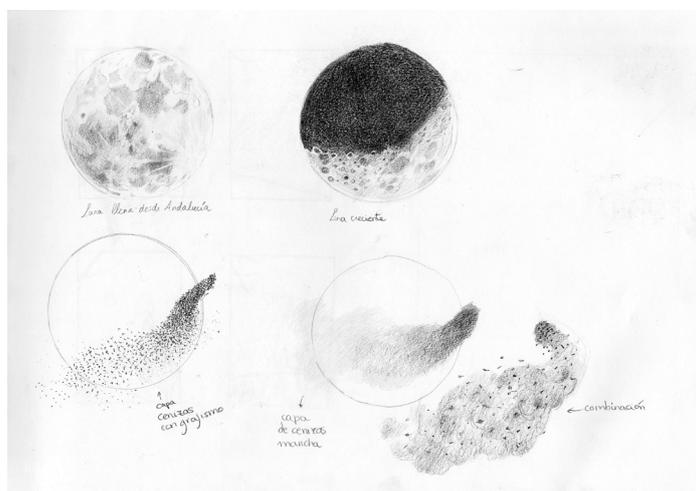


Fig.6.4.12. Estudio luna y cenizas para textura en La Sombra 29,7x 42cm



Fig.6.4.13. Estudio ascuas para textura en La Sombra 29,7x 42cm

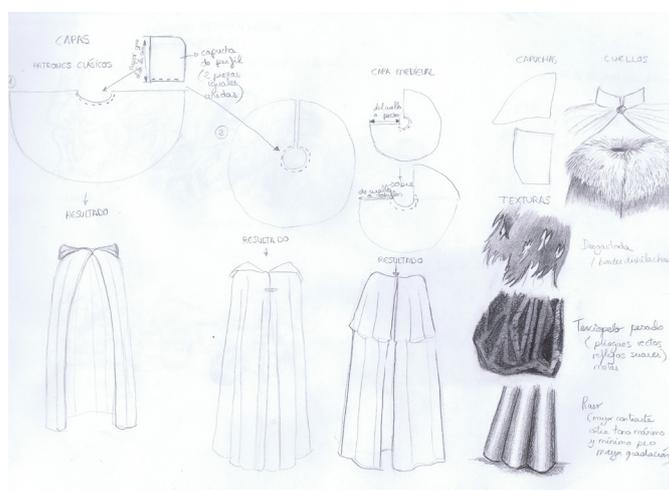


Fig.6.4.14. Estudio capas para La Sombra 29,7x 42cm



Fig.6.4.15. Estudio cabezas de lobo, 29,7x 42cm



Fig.6.4.16. Estudio de poses para la ilustración
Licantropo, 29,7x 42cm



Fig.6.4.19. Estudio de poses de diversos reptiles,
29,7x 42cm

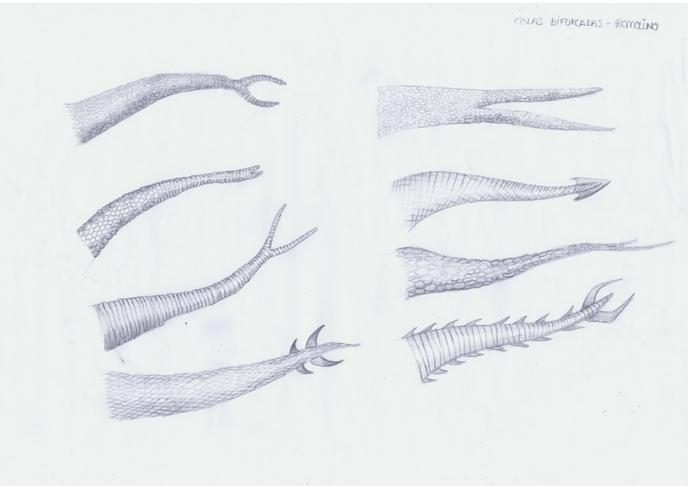


Fig.6.4.20. Estudio de colas bifurcadas para la ilustración
Remolino 29,7x 42cm



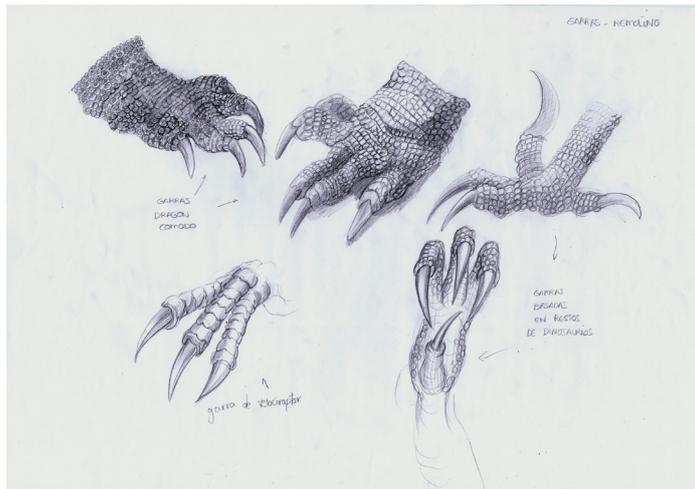


Fig.6.4.21. Estudio de garras de diversos reptiles y saurios
29,7x 42cm

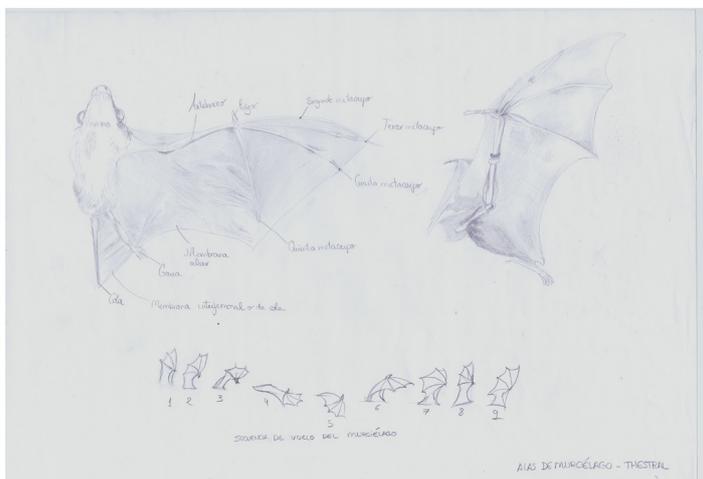


Fig.6.4.22. Estudio del ala y vuelo de un murciélago para las
ilustraciones Thestral y Remolino,
29,7x 42cm

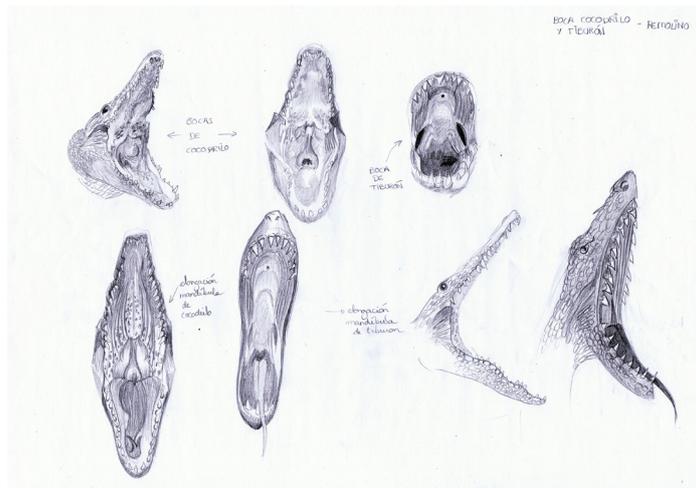


Fig.6.4.23 Estudio de mandíbulas para la ilustración Remolino 29,7x 42cm

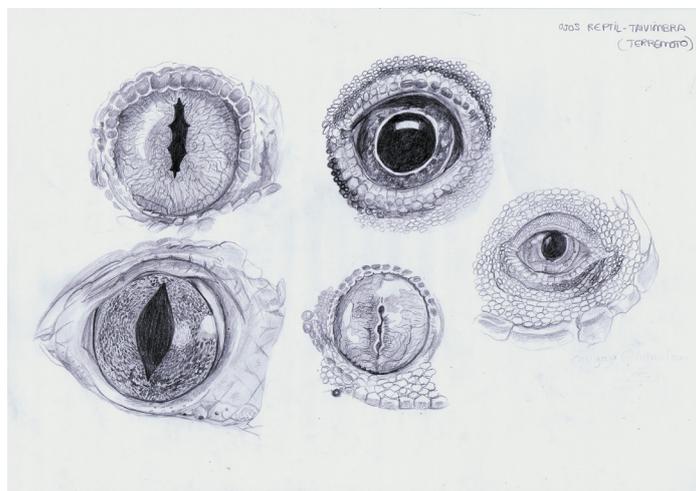


Fig.6.4.24. Estudio de ojos de reptil para la ilustración Taivimbra 29,7x 42cm

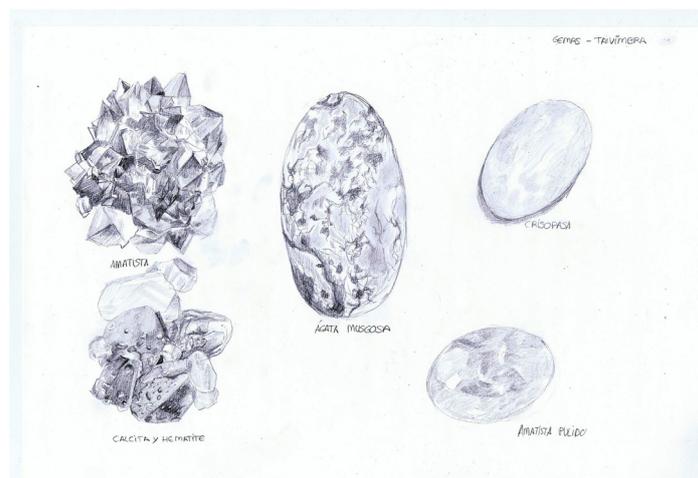


Fig.6.4.25. Estudio de piedras semipreciosas para la ilustración
Taivimbra 29,7x 42cm



Fig.6.4.26. Estudio de poses de reptil para la ilustración
Taivimbra 29,7x 42cm



Fig.6.4.27. Estudio I de poses de Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.4.28 Estudio II de poses de Tumnus 29,7x 42cm





Fig.6.4.29. Estudio III de poses de Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.4.30. Estudio IV de poses de Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.4.31. Estudio V de poses de Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.4.33. Estudio VI de poses de Tumnus 29,7x 42cm





Fig.6.4.32. Estudio VII de poses de Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.4.34. Estudio de faroles de gas e híbridos para la ilustración Tumnus 29,7x 42cm



Fig.6.4.35. Estudio de árboles asociados a la muerte del escral
29,7x 42cm

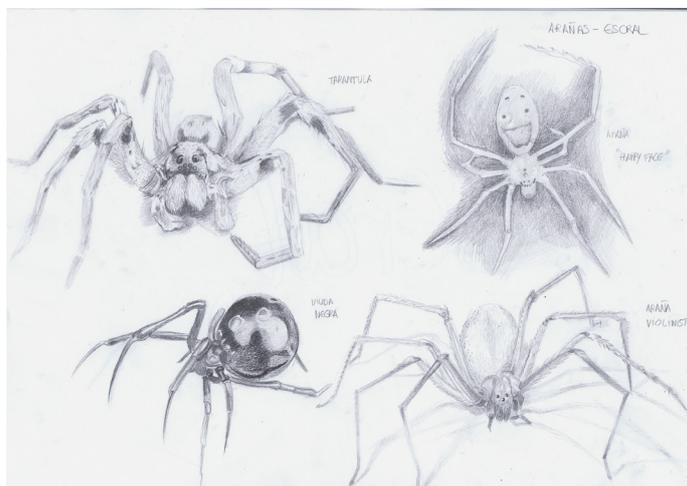


Fig.6.4.36. Estudio de arañas para la ilustración Escral
29,7x 42cm

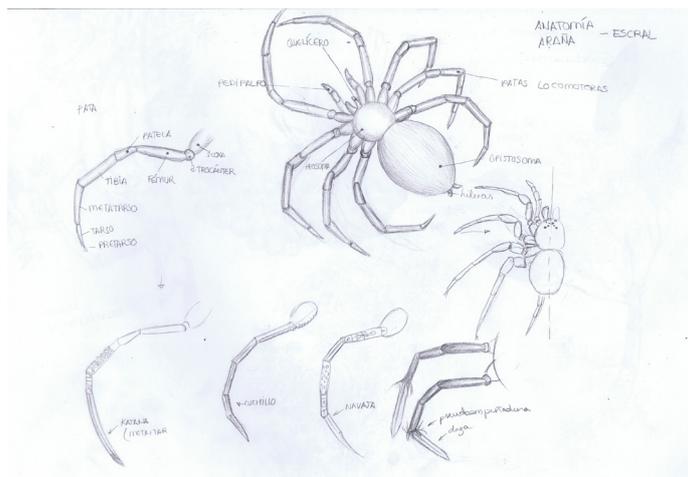


Fig.6.4.37. Estudio de la anatomía de las arañas para la ilustración Escral 29,7x 42cm

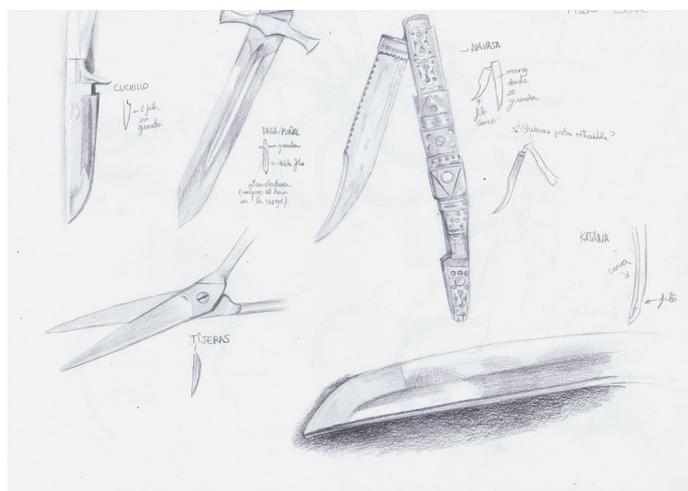


Fig.6.4.38. Estudio de armas blancas para la ilustración Escral 29,7x 42cm

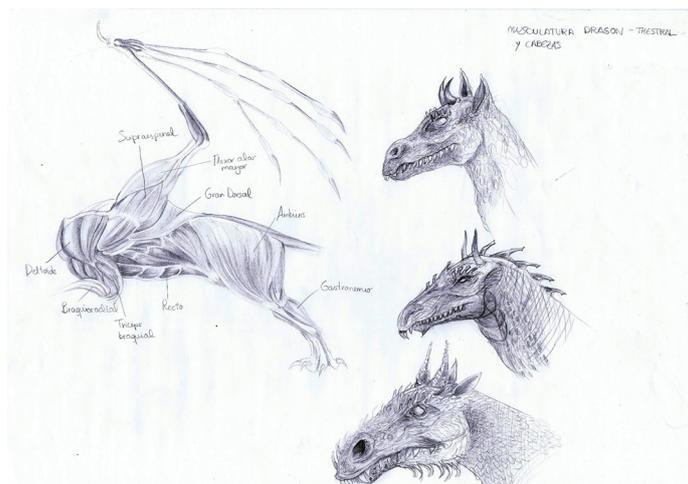


Fig.6.4.39. Estudio de anatomía y cabezas para la ilustración
Thestral
29,7x 42cm

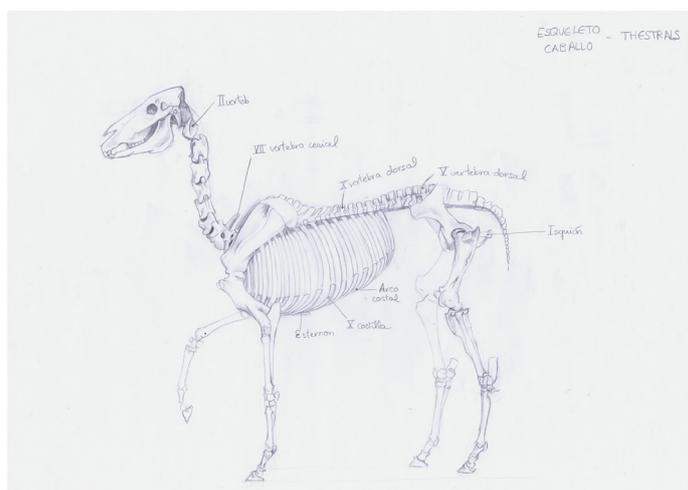


Fig.6.4.40. Estudio de anatomía ósea equina para la ilustración
Thestral, 29,7x 42cm

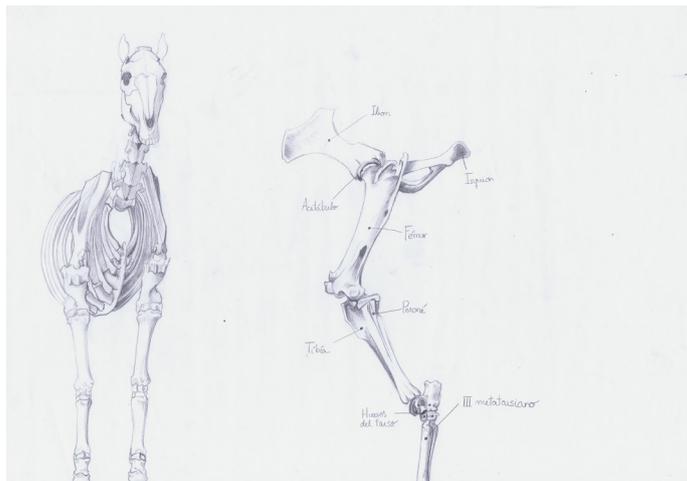


Fig.6.4.41. Estudio II de anatomía ósea equina para la ilustración Thestral, 29,7x 42cm

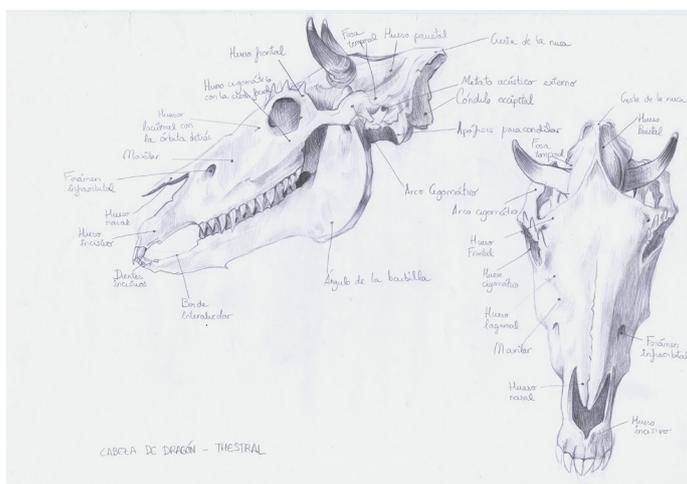


Fig.6.4.41. Estudio de anatomía del cráneo de un Thestral, 29,7x 42cm

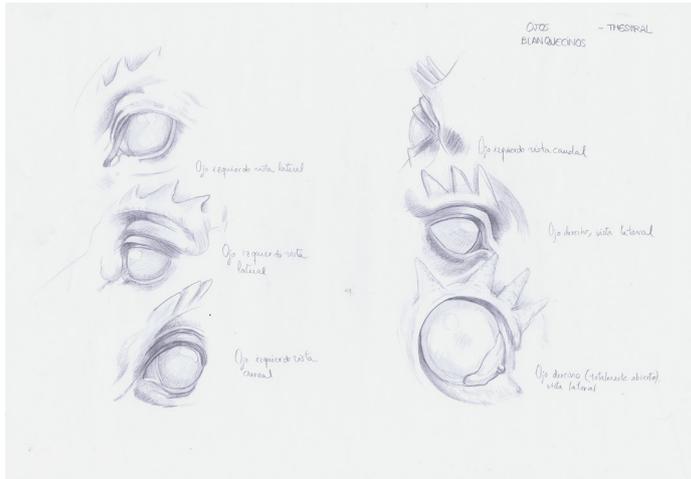


Fig.6.4.41. Estudio de ojos de un Thestral,
29,7x 42cm

Ilustraciones finales a lápiz



Fig.6.5.1.Thestral,
50 x 70 cm



Fig.6.5.2.La Sombra, 50 x 70 cm

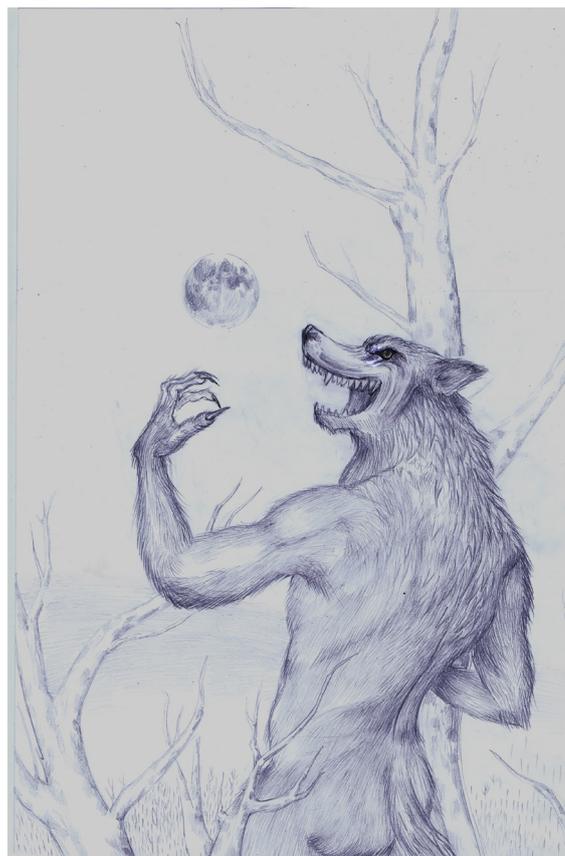


Fig.6.5.3.Licantropo, 50 x 70 cm



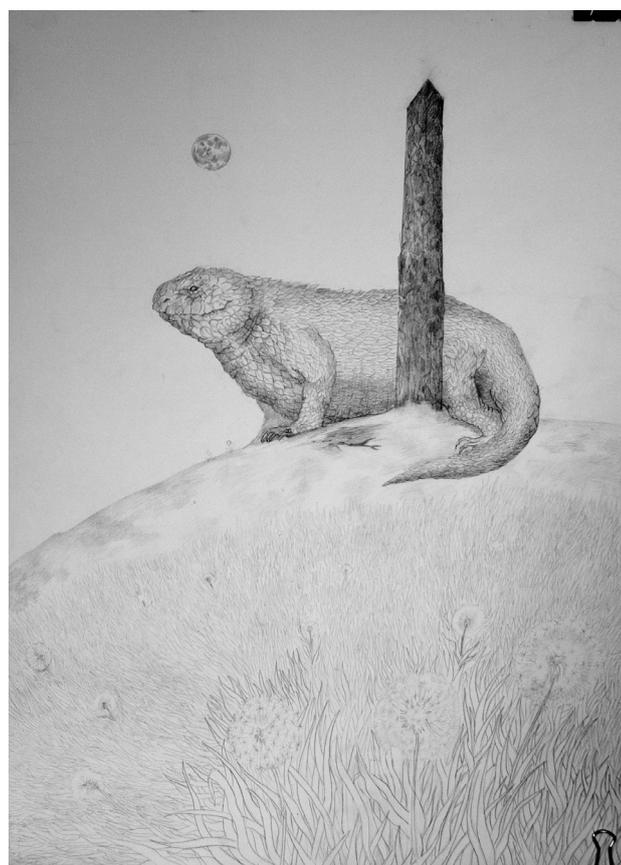


Fig.6.5.4.Draccus, 50 x 70 cm



Fig.6.5.5.Taivimbra , 50 x 70 cm

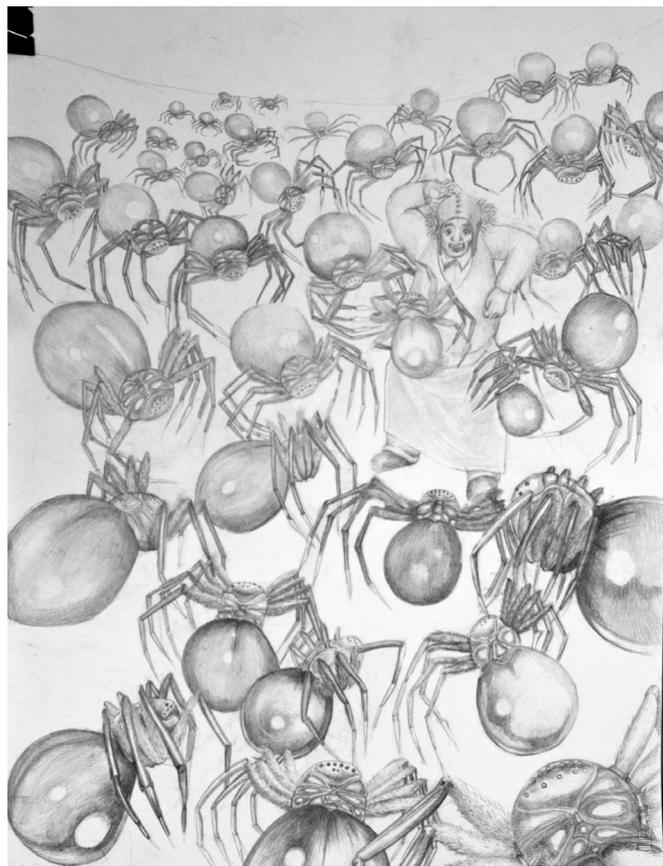


Fig.6.5.6.Escral , 50 x 70 cm



Fig.6.5.7.Hipogrifos, 50 x 70 cm



Fig.6.5.8.Tumnus, 50 x 70 cm

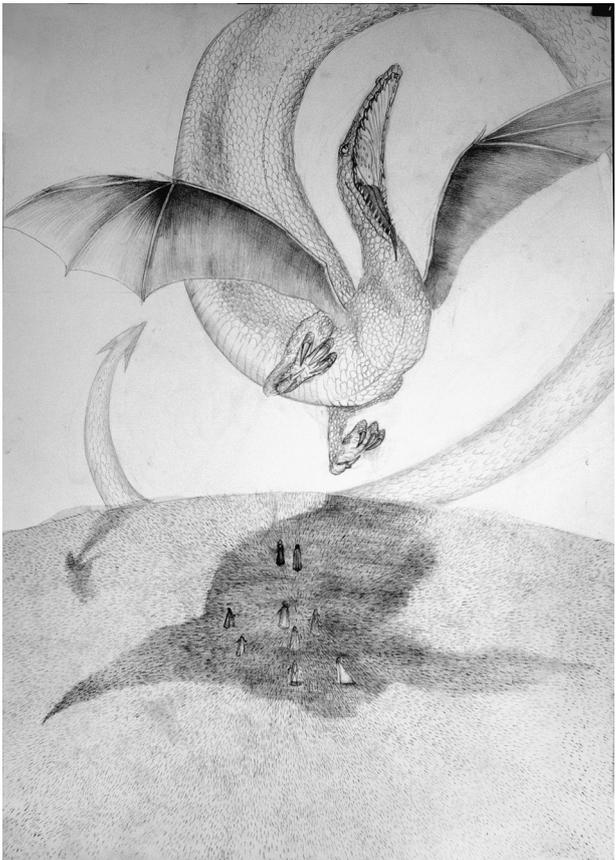


Fig.6.5.9.Remolino, 50 x 70 cm



Ilustraciones finales



Fig.6.6.1. Taivimbra, 21 x 29,7 cm



Fig.6.6.2.Licantropo, 21 x 29,7 cm



Fig.6.6.3 Remolino, 21 x 29,7 cm



Fig.6.6.4. Escrales,21x29,7 cm



Fig.6.6.5 La sombra,,21x29,7 cm



Fig.6.6.6 Draccus,21x29,7 cm





Fig.6.6.8 Hipogrifos ,21x29,7 cm
t



Fig.6.6.7. Tumnus 21x29,7 cm





Paginas finales del libro



TRABAJO FINAL DE MÁSTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Feathers & Scales

Libro ilustrado sobre criaturas de género fantástico
a partir de referentes literarios

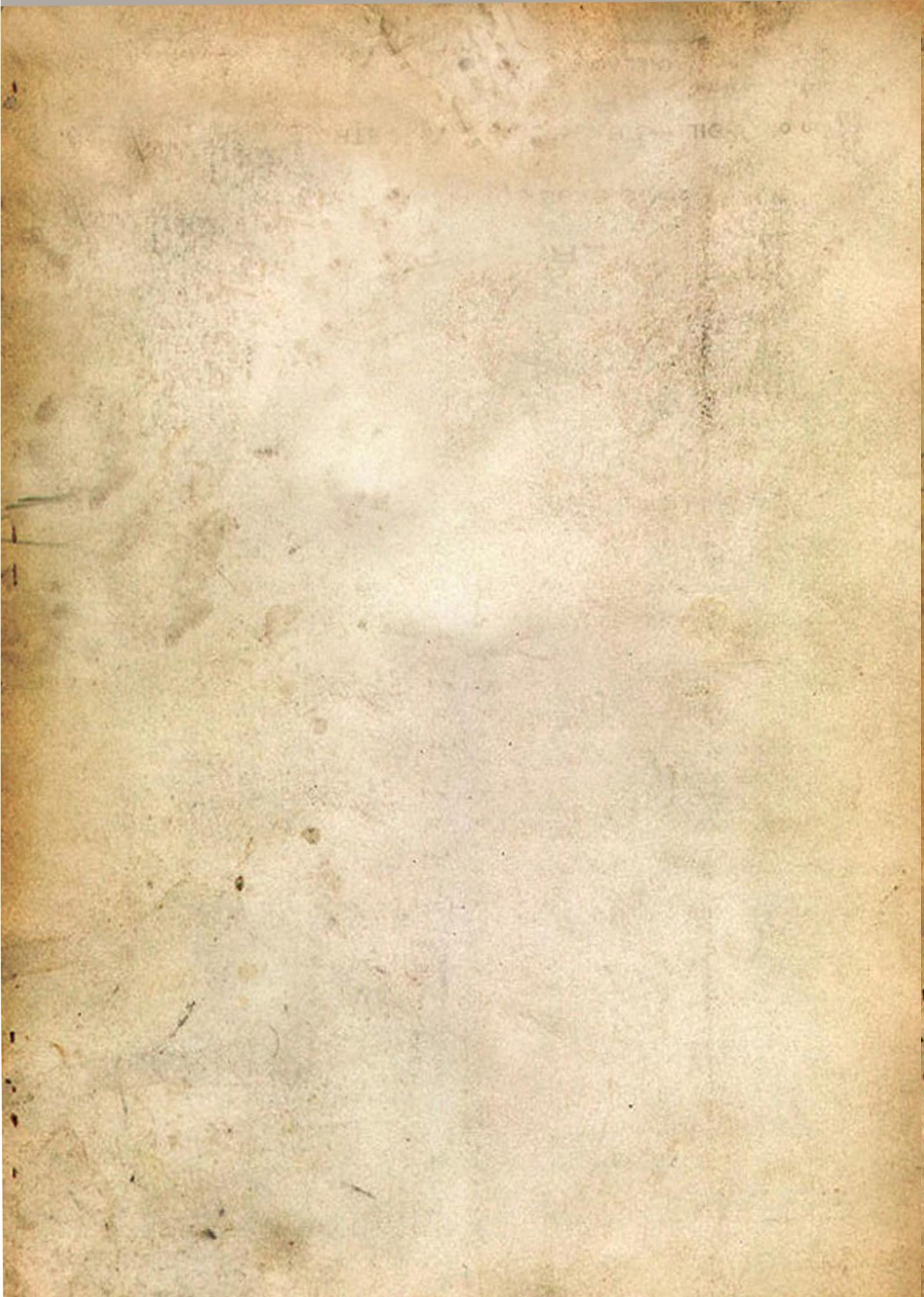
Presentado por: Ana Iglesias Sánchez

Dirigido por: Carlos Plasencia Climent

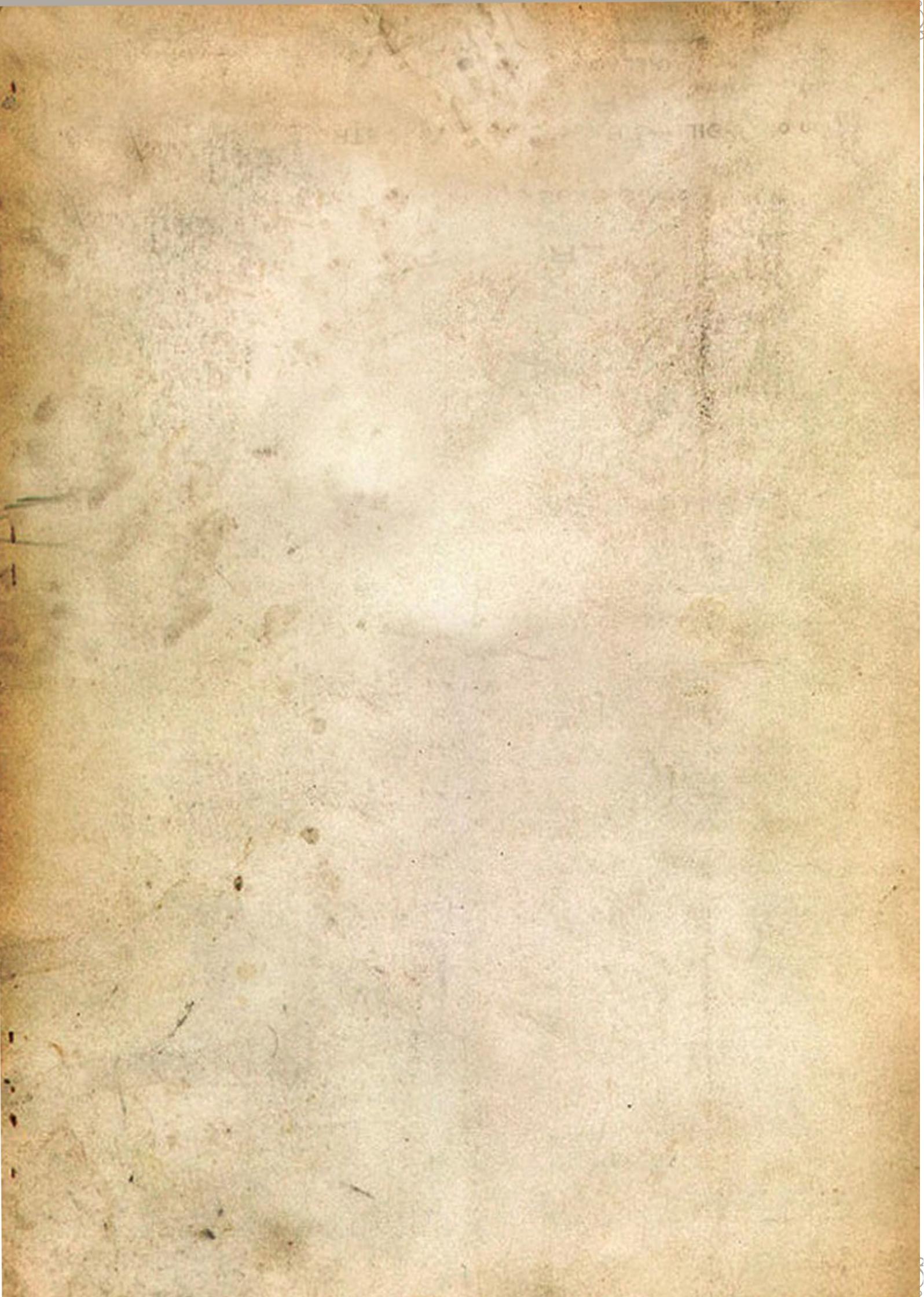
Tipología 4:
Producción artística inédita

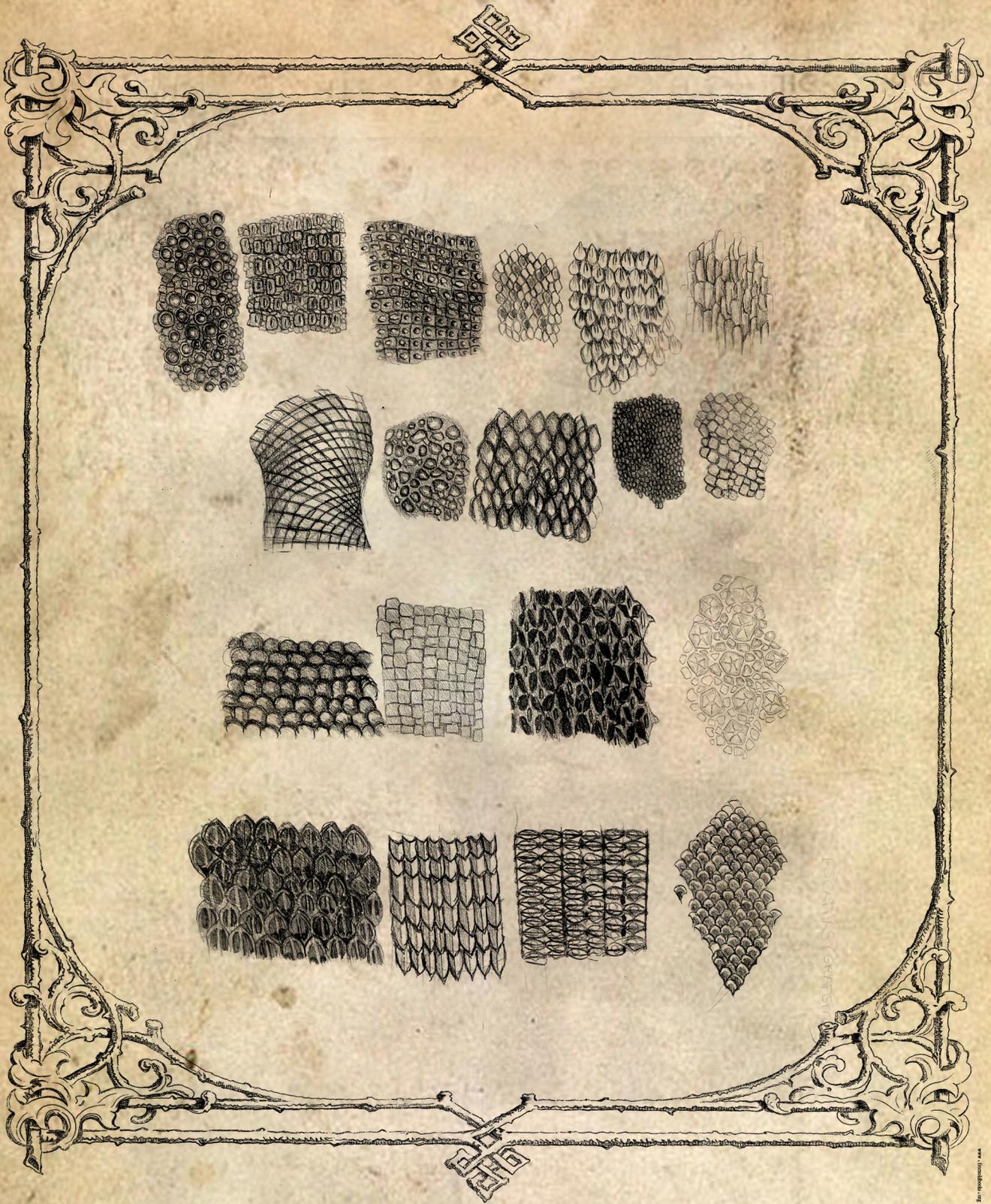
UNIVERSIDAD POLITÈCNICA DE VALENCIA

Valencia, Septiembre de 2013.



Dracus





“Era una escama de draccus, negra y lisa, casi tan grande como la palma de mi mano y con forma de lágrima. En el centro tenía medio centímetro de grosor, mientras que los bordes eran más delgados”



BOCETOS DRACUS CABEZA



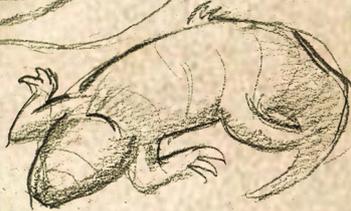
“—Leí tu libro hace años. Los ritos nupciales del draccus común. Una obra reveladora para un joven con la cabeza llena de historias. —Miró hacia abajo y siguió pasando el paño blanco por la madera vetada de la barra—. He de admitir que me decepcionó saber que los dragones no existían. Esa es una dura lección para cualquier niño.



Cronista sonrió.

—Yo también me desilusioné un poco, la verdad. Fui a buscar una leyenda y encontré un lagarto. Un lagarto fascinante, pero lagarto al fin y al cabo.”

BOCETOS DRACUS CUERPO



“Bajo, en la cima de la colina, aquella débil silueta empezaba a acercarse al círculo de luz que proyectaba nuestra hoguera. Medio oculta entre las sombras, parecía más grande que ningún animal que yo hubiera visto hasta entonces; era tan grande como un carromato cargado hasta arriba. Era negra, con un cuerpo inmenso que recordaba a un toro. Se acercó un poco más; se movía de una forma extraña, arrastrándose, y no como un toro o un caballo. El viento avivó el fuego, y entonces vi que mantenía el grueso cuerpo pegado al suelo y que las patas sobresalían a los lados, como un lagarto. Cuando se acercó un poco más a la hoguera, fue imposible eludir la comparación. Era un lagarto inmenso. No era largo como una serpiente, sino achaparrado, como un ladrillo; el cuello negro terminaba en una cabeza plana con forma de inmensa cuña. Aquella cosa cubrió la distancia que había entre la cima de la colina y nuestro fuego con una sola y espasmódica carrerilla. Volvió a gruñir, y noté que me vibraba el pecho. Siguió acercándose, y cuando pasó al lado del otro itinolito que estaba tumbado en la hierba, comprendí que aquello no era ningún efecto óptico. Era más grande que el itinolito. Medía dos metros de alto y cinco de largo. Era tan grande como un carro de caballos. Macizo como doce toros juntos. Movió la gruesa cabeza hacia delante y hacia atrás mientras abría y cerraba la boca, como si probara el aire.

Entonces hubo una gran llamarada azul. La luz me deslumbró, y oí gritar a Denna detrás de mí. Agaché la cabeza y noté una intensa oleada de calor. Me froté los ojos, volví a mirar hacia abajo y vi que aquella cosa se acercaba más al fuego. Era negra, con escamas e inmensa. Volvió a gruñir de aquella forma atronadora; entonces meneó la cabeza y escupió otro gran chorro de llameante fuego azul. “





La sombra



ASCUAS



LAPIZ



LAPICES DE COLORES



ACUARELA



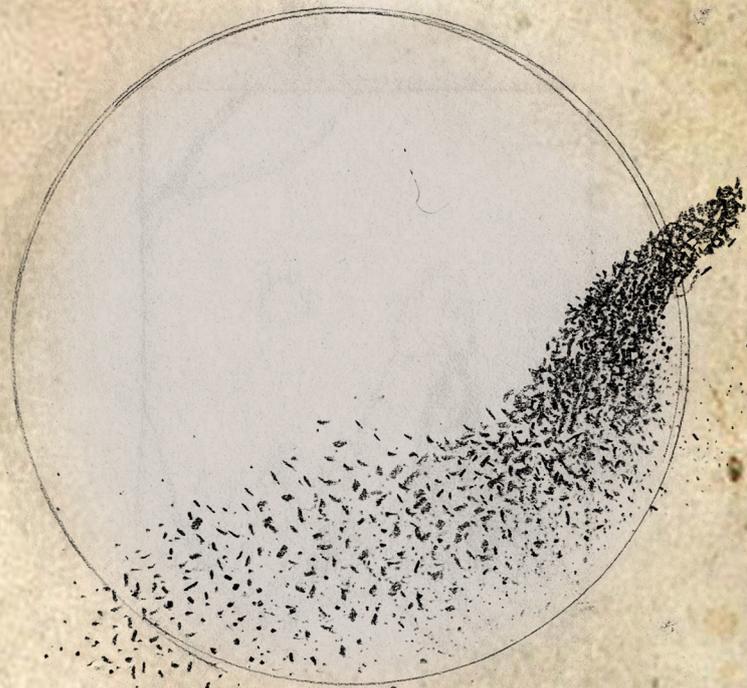
GOUACHE



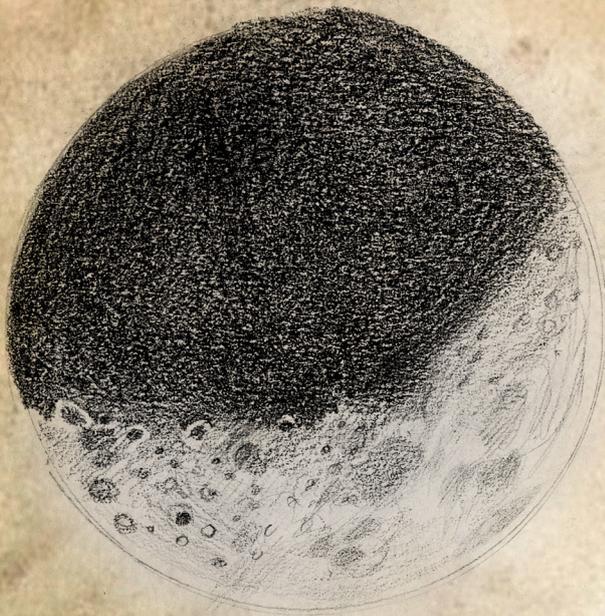
“A veces era rojo como el fuego, otras grisáceo como la ceniza en que se convierte todo lo que devora.”



Luna llena desde Andalucía



↑
capa
cenizas
con grafismo



Luna creciente

“Pero una noche, era una noche templada y estrellada, la Sombra no escuchó la voz de Capricornio cuando apareció, sino la de una niña, y cuando ésta pronunció su nombre, se acordó de todos aquellos de cuya ceniza había sido creada, de tanto dolor y de tanta tristeza..”



capa de cenizas
mancha

← combinación

CUERPOS RETORCIENDOSE
(TEXTURA)

- Fotos de Turick
- Ausente
- El Beso



anastjo



pila con dirección



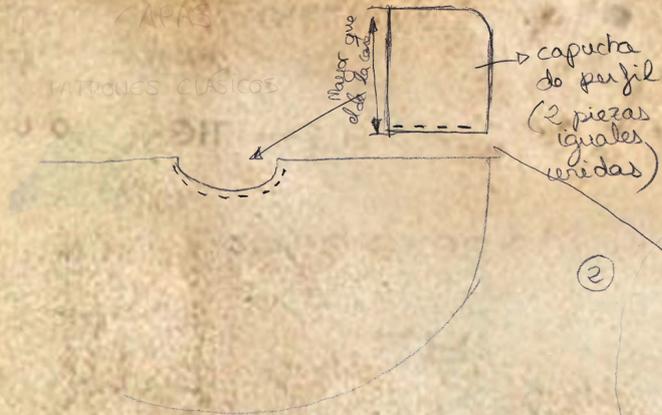
cuerpos
en acción



Textura de cuerpos con acción

CAPAS

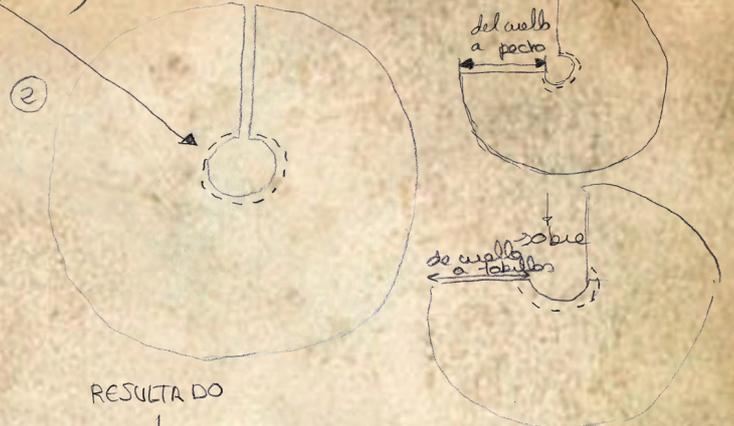
TRADICIONES CLÁSICAS



RESULTADO



CAPA MEDIEVAL



RESULTADO



RESULTADO



TEXTURAS



Desgar: toda (bordes deshilachados)

Terciopelo pesado (pliegues rectos, reflejos suaves), motas

Raso (mayor contraste entre tono máximo y mínimo pero mayor gradación)

CAPUCHAS

CUELLOS



“Pero una noche, era una noche templada y estrellada, la Sombra no escuchó la voz de Capricornio cuando apareció, sino la de una niña, y cuando ésta pronunció su nombre, se acordó de todos aquellos de cuya ceniza había sido creada, de tanto dolor y de tanta tristeza...

La Urraca agarró a Meggie por el hombro.

—¿Qué es eso? ¿Qué estás leyendo?

Meggie, sin embargo, se levantó de un salto y se apartó de ella antes de que pudiera arrebatarse la hoja.

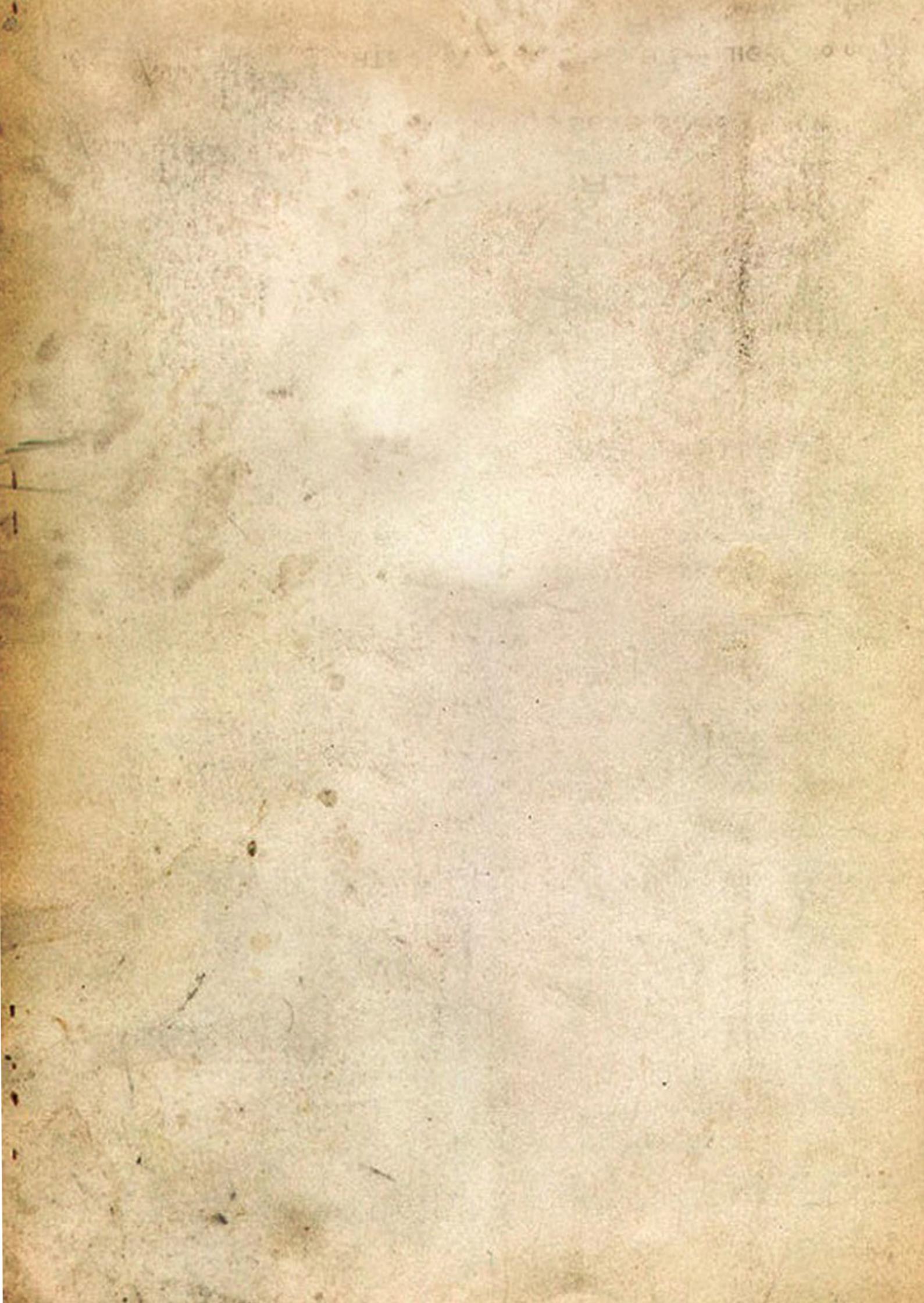
—Se acordó —prosiguió en voz alta—, y decidió tomar cumplida venganza de aquellos que eran la causa de tanta desdicha, de quienes envenenaban el mundo con su crueldad—¡Que pare de leer!

¿Era la voz de Capricornio? Meggie casi tropezó al borde del estrado al intentar esquivar a la Urraca. Darius la miraba estupefacto con el cofre en la mano. Y de pronto, con sumo cuidado, como si tuviera todo el tiempo del mundo, depositó el cofre en el suelo y, por la espalda, rodeó con sus delgados brazos el pecho de la Urraca. Ella pateó y despotricó, pero no la soltó. depositó el cofre en el suelo y, por la espalda, rodeó con sus delgados brazos el pecho de la Urraca. Ella pateó y despotricó, pero no la soltó. Meggie continuó leyendo, la mirada dirigida hacia la Sombra que la contemplaba desde lo alto. En verdad no tenía rostro, pero sí ojos, unos ojos horribles, rojizos como el resplandor que fosforecía enfrente, semejantes a las brasas de un fuego oculto. “



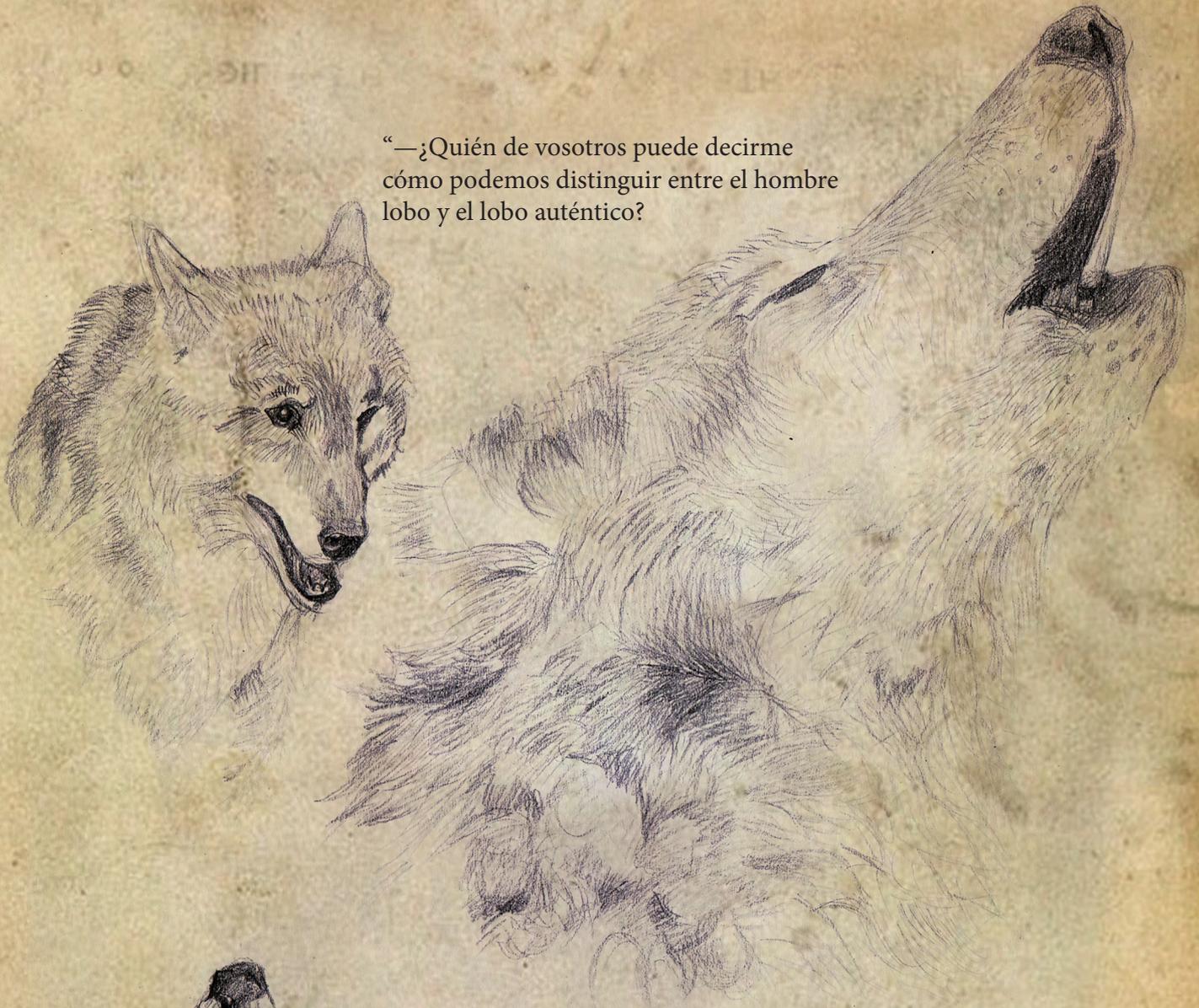


Lupin





“—¿Quién de vosotros puede decirme cómo podemos distinguir entre el hombre lobo y el lobo auténtico?”



—Por favor, profesor —dijo Hermione, que seguía con la mano levantada—. El hombre lobo difiere del verdadero lobo en varios detalles: el hocico del hombre lobo...



Bueno, bueno, bueno... Nunca creí que encontraría una clase de tercero que ni siquiera fuera capaz de reconocer a un hombre lobo.



—Escribiréis una redacción de dos pergaminos sobre las maneras de reconocer y matar a un hombre lobo.”v





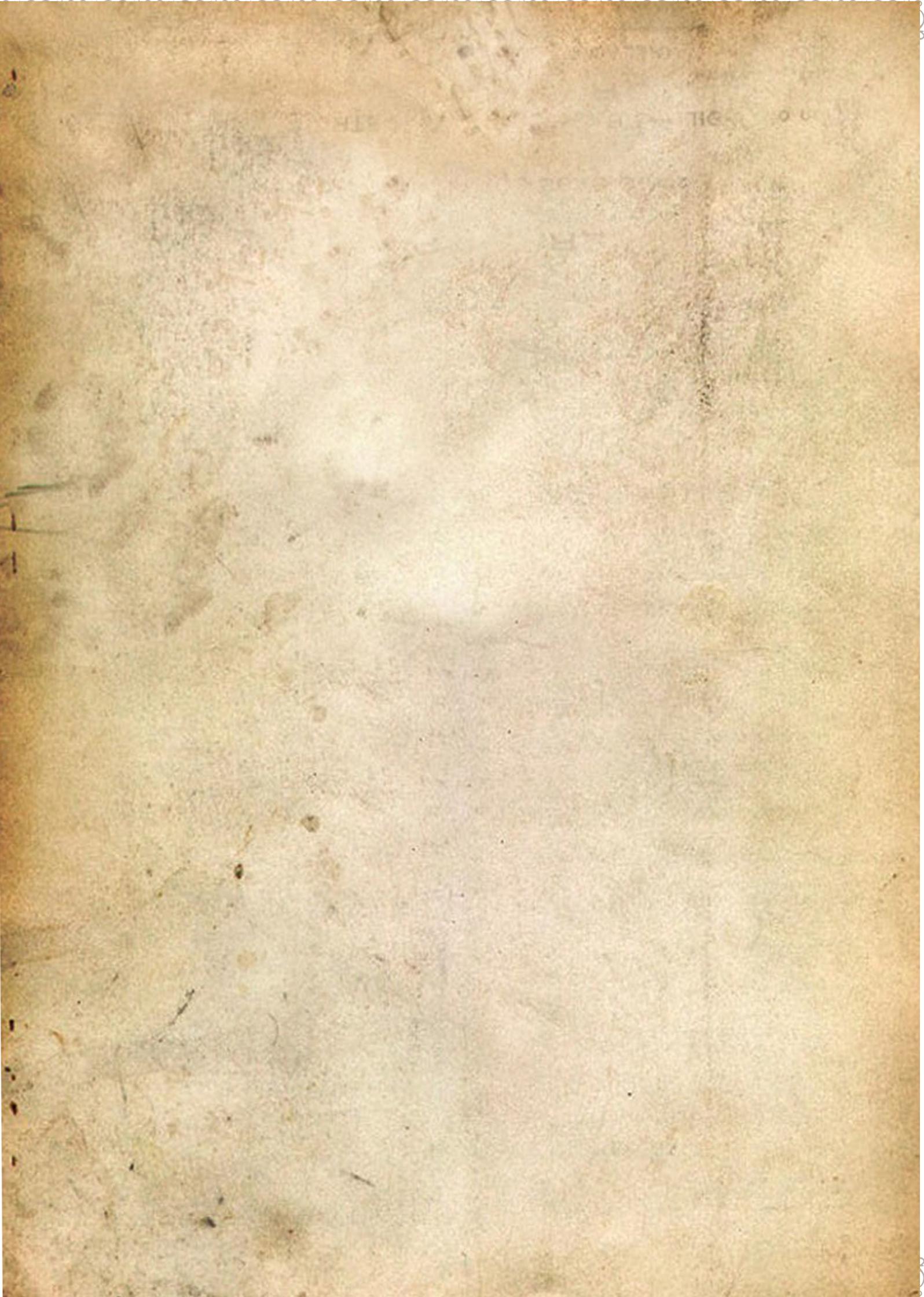
“—Era muy pequeño cuando me mordieron —prosiguió Lupin—. Mis padres lo intentaron todo, pero en aquellos días no había cura. La poción que me ha estado dando el profesor Snape es un descubrimiento muy reciente. Me vuelve inofensivo, ¿os dais cuenta? Si la tomo la semana anterior a la luna llena, conservo mi personalidad al transformarme... Me encojo en mi despacho, convertido en un lobo inofensivo, y aguardo a que la luna vuelva a menguar. Sin embargo, antes de que se descubriera la poción de matalobos, me convertía una vez al mes en un peligroso lobo adulto. Parecía imposible que pudiera venir a Hogwarts. No era probable que los padres quisieran que sus hijos estuvieran a mi merced. Pero entonces Dumbledore llegó a director y se hizo cargo de mi problema. Dijo que mientras tomáramos ciertas precauciones, no había motivo para que yo no acudiera a clase.”

“—En aquella época mis transformaciones eran... eran terribles. Es muy doloroso convertirse en licántropo. Se me aislaba de los humanos para que no los mordiera, de forma que me arañaba y mordía a mí mismo. En el pueblo oían los ruidos y los gritos, y creían que se trataba de espíritus especialmente violentos.”

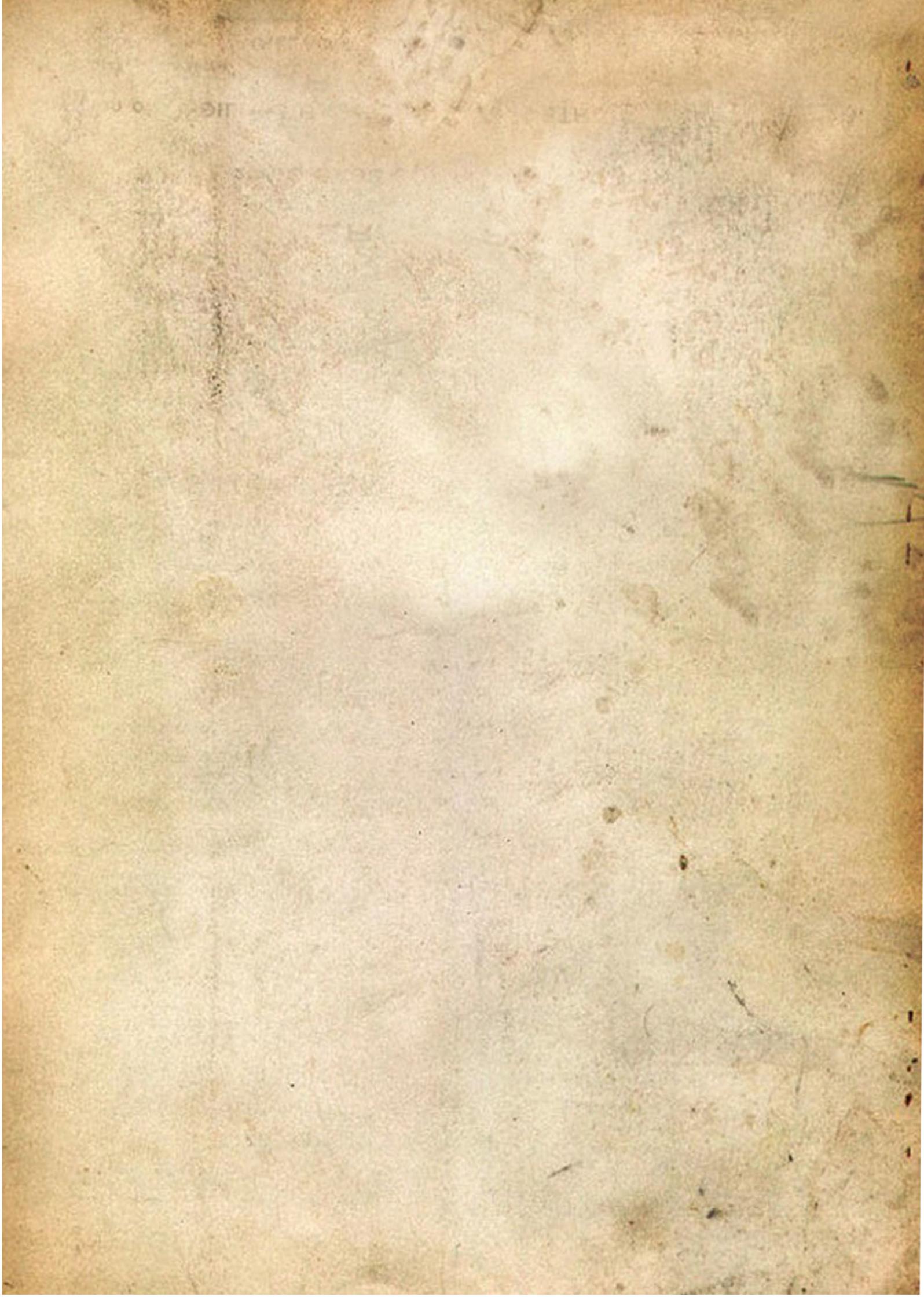


“Oyeron un terrible gruñido. La cabeza de Lupin se alargaba, igual que su cuerpo. Los hombros le sobresalían. El pelo le brotaba en el rostro y las manos, que se retorcián hasta convertirse en garras. A Crookshanks se le volvió a erizar el pelo. Retrocedió. Mientras el licántropo retrocedía, abriendo y cerrando las fauces, Sirius desapareció del lado de Harry. Se había transformado.”





Taiyimbra



“No cabía duda que la dragona, sin embargo, era hermosa. . Sus escamas eran de los colores del arco iris, amatista, ágata musgosa y crisoprasa. Cuando abría la boca dejaba ver cavernas del color rojo bruñido de los hematites.”

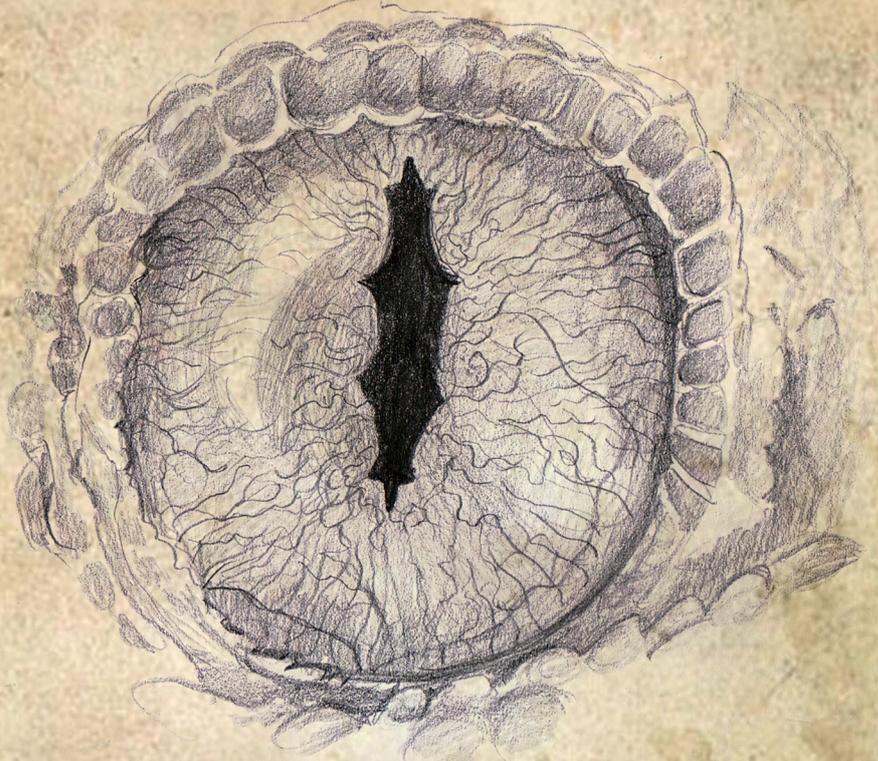


“Su cuerpo y su cola se extendían sobre la ladera. Era toda ella un puro resplandor, con la flexibilidad y la fuerza de la roca fundida.”

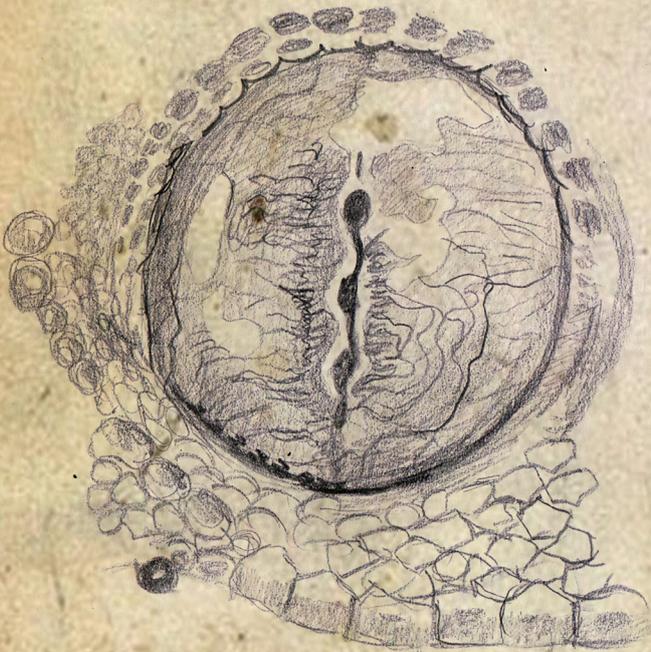
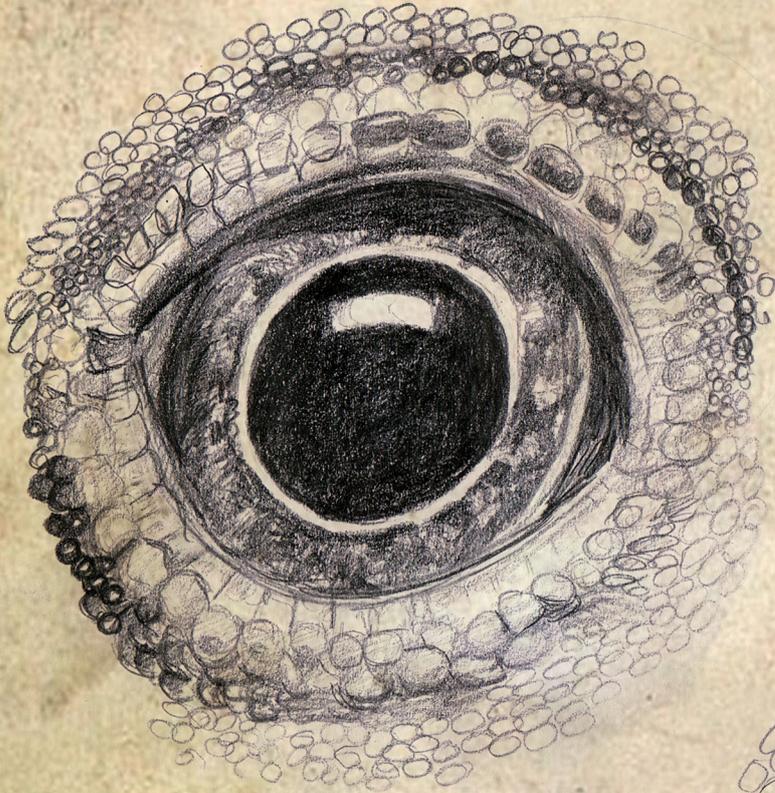




CUERPOS LAGARTISA - TERREMOTO
(TAIUMBRA)



OJOS REPTIL-TAIVIMBRA
(TERREMOTO)



Caligaya

“El agujero se hizo más denso y más negro, como si fuera una ventanita abierta al cielo nocturno. Luego se llenó de una luz amarilla y lustrosa. Era un enorme ojo dorado, maligno, reptiliano, sin párpado que atravesando la montaña les miraba sin pestañear. La tierra se levantó y se abrió. El ojo se elevó a tres metros del suelo con un solo movimiento engastado en una cabeza escamosa que se irguió como la de un lagarto gigantesco. Las rocas de la montaña se rompieron a uno y otro lado de los dos jóvenes, y de la tierra brotaron dos garras inmensas. La dragona salió de la ladera, con la misma suavidad que sube un pez a la superficie de un lago. Por su lomo blindado, chorreaba el agua del arroyo deshecho.”





Thestral





Ojo izquierdo vista lateral



Ojo izquierdo vista lateral



Ojo izquierdo vista caudal

ESTRAL



Ojo izquierdo vista caudal

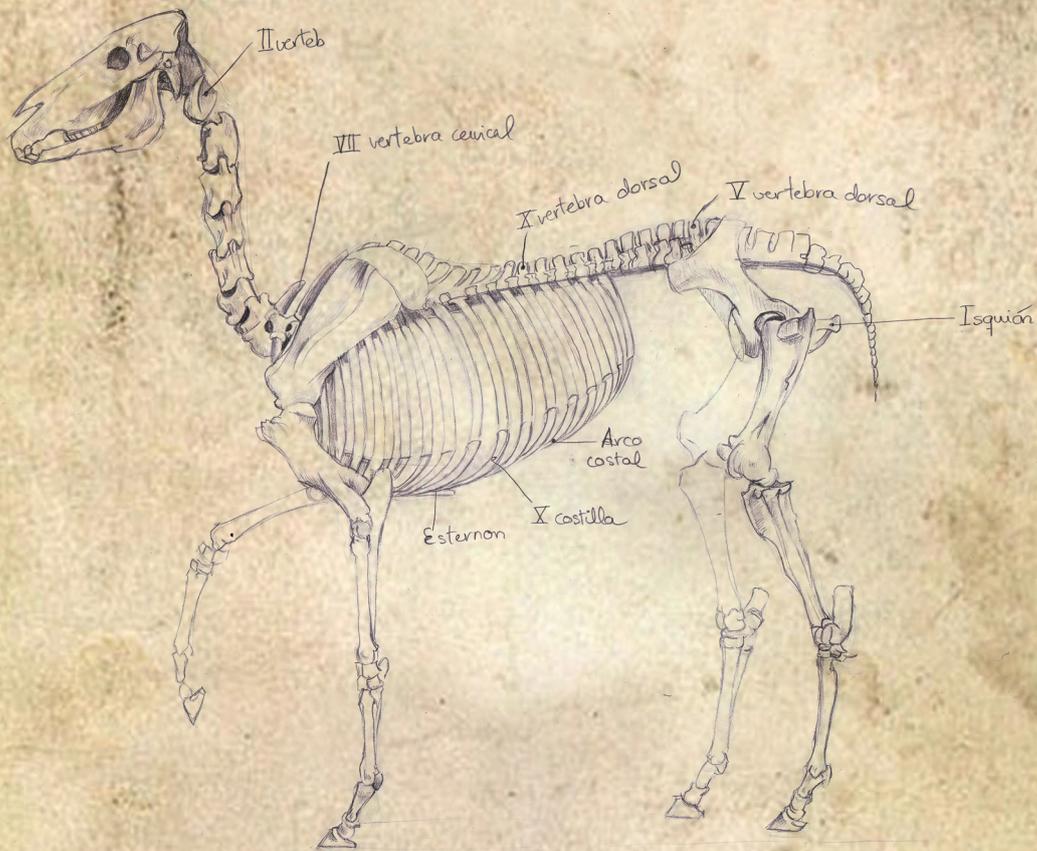


Ojo derecho, vista lateral



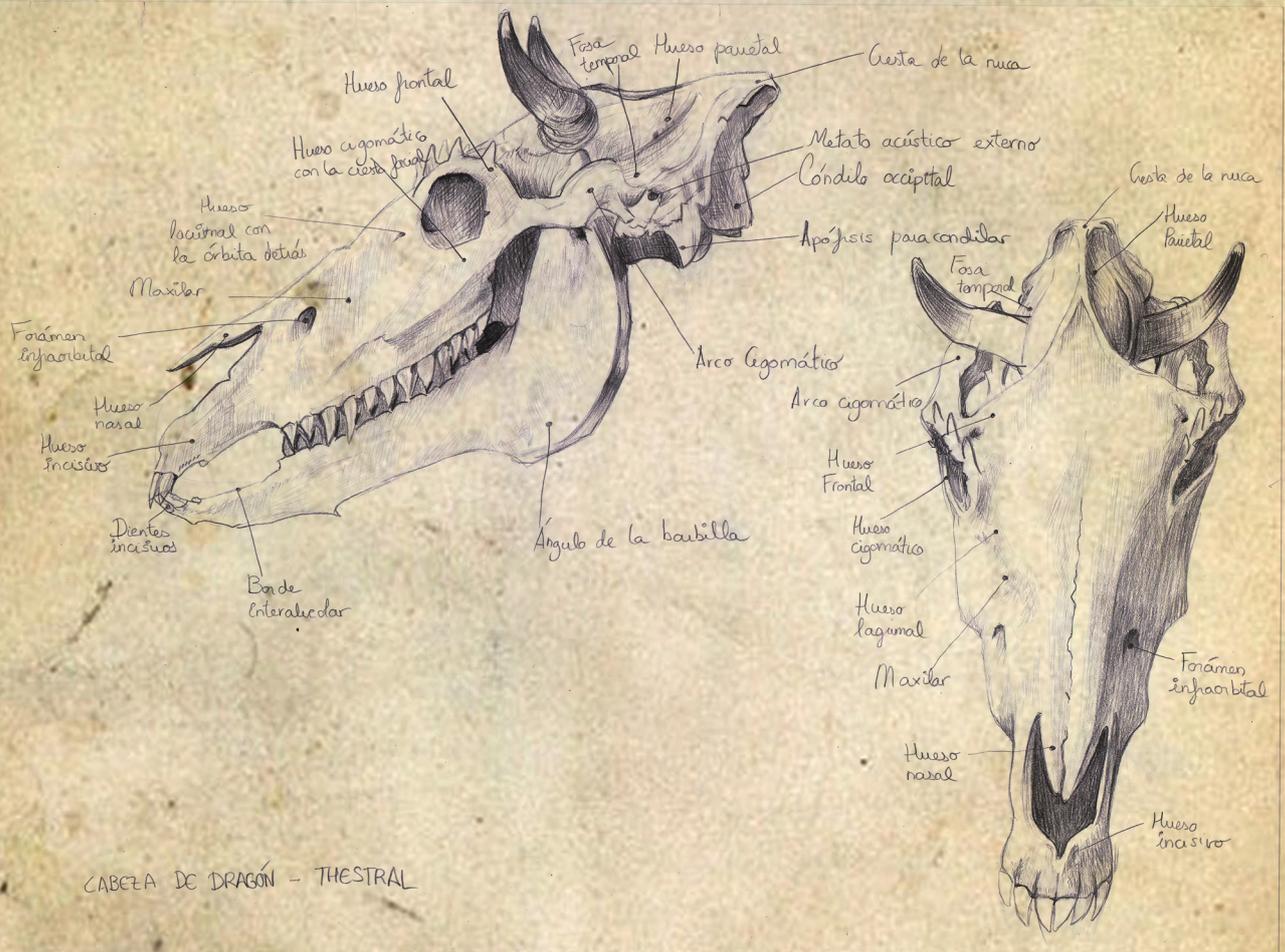
Ojo derecho (totalmente abierto), vista lateral

ESQUELETO - THESTRALS
CABALLO



“Había unas criaturas atadas a los carruajes. Si tuviera que ponerles un nombre suponía que les llamarían caballos, pero tenían algo de reptiles. No tenían nada de carne.”

“Harry sujeto su mano firmemente en la melena del Thestral más cercano, colocó un pie en un tronco cercano y se acomodó torpemente en la sedosa espalda del caballo. Este no opuso resistencia, sin embargo giro la cabeza, dejando los colmillos al descubierto, e intento continuar lamiendo su túnica ansiosamente. Él encontró una manera de colocar las rodillas detrás del nacimiento de las alas lo que le daba una sensación de mayor seguridad, después miró hacia los otros.”

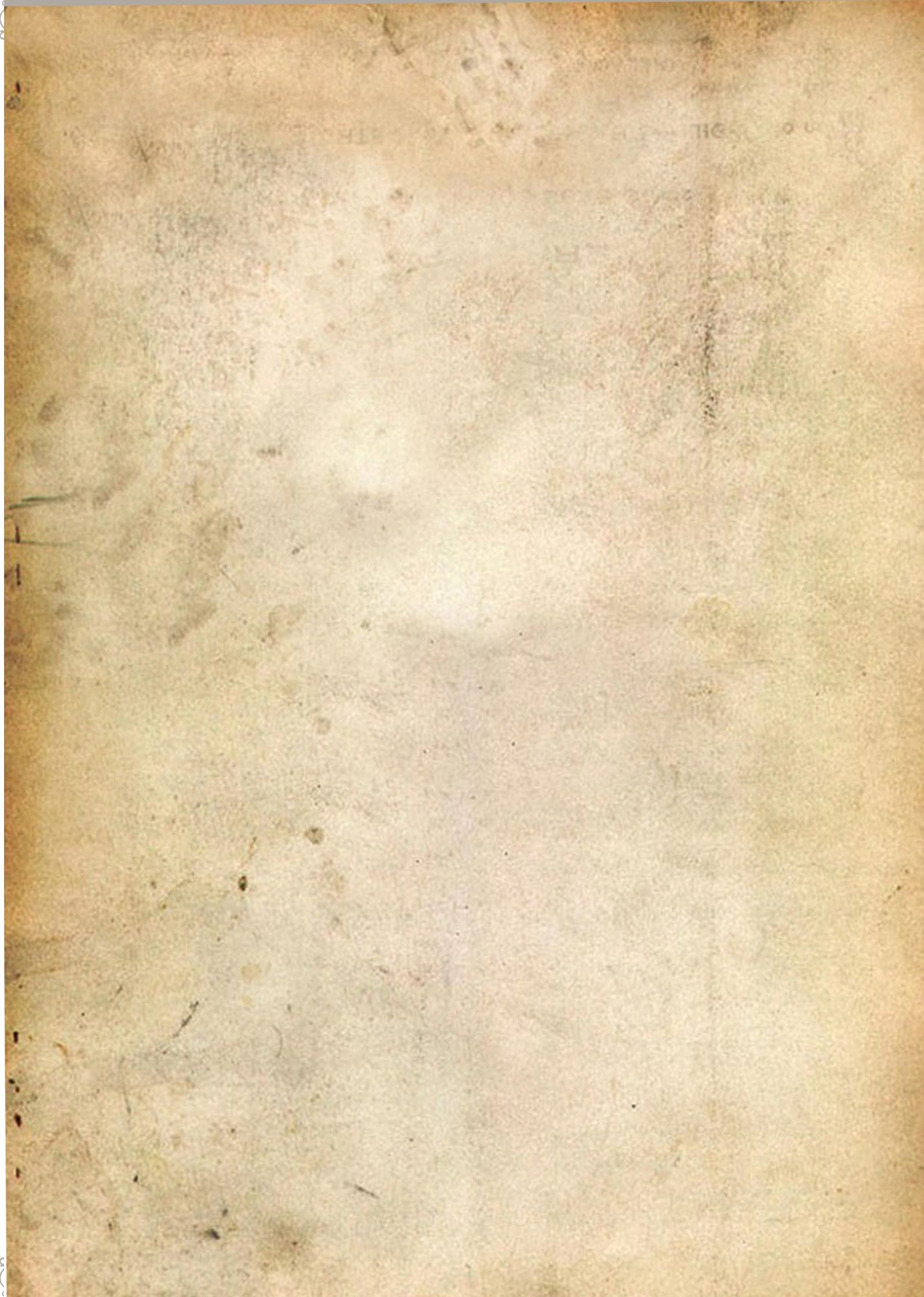


CABEZA DE DRAGON - THESTRAL

“Un par de ojos blancos y relucientes empezaron a distinguirse en la penumbra, poco después, la cara y el cuello de un dragón, y luego el esquelético cuerpo de un negro y enorme caballo alado surgió de la oscuridad.

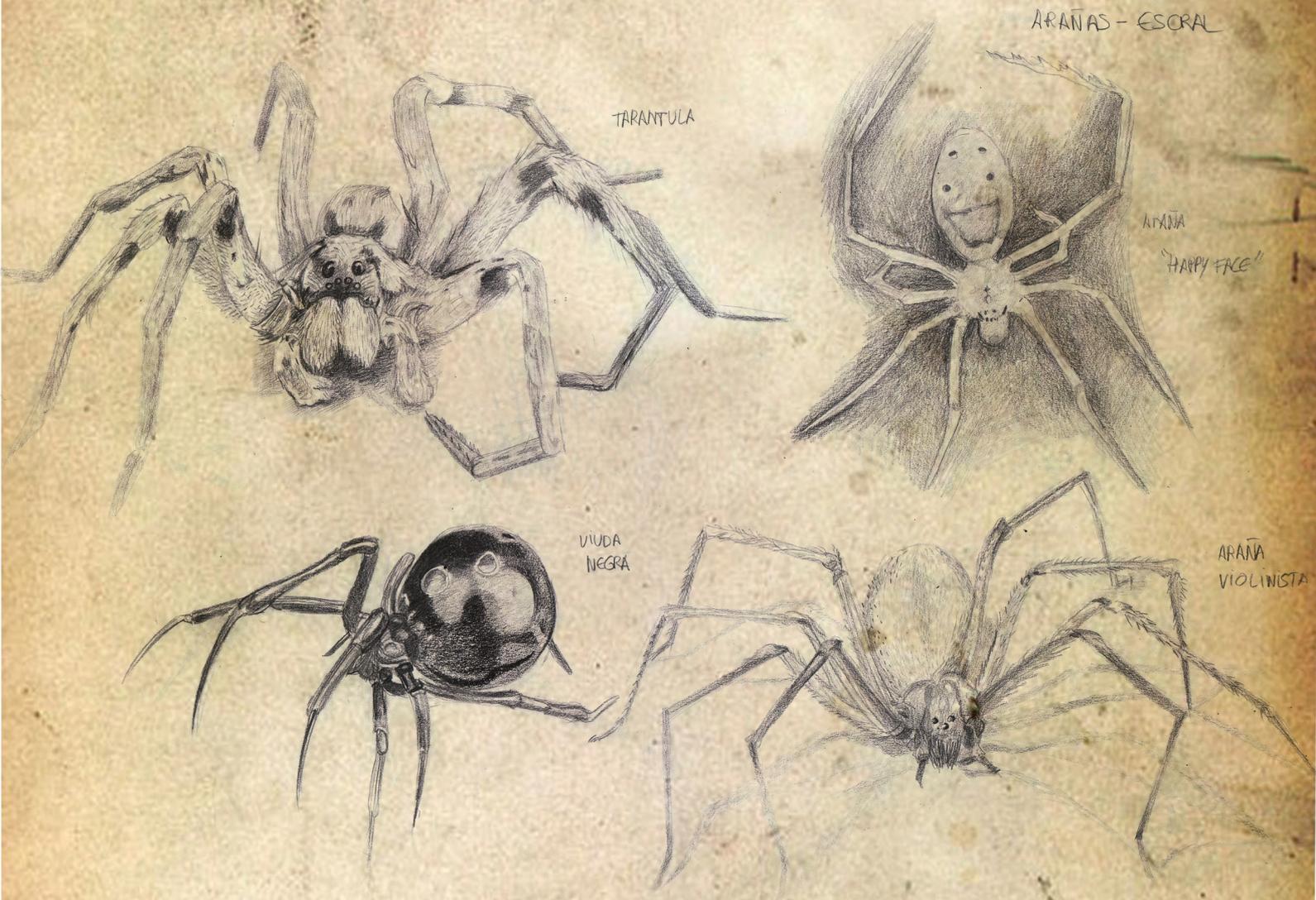
El animal se quedó mirando a los niños por unos segundos mientras agitaba su negra y larga cola; a continuación agachó la cabeza y empezó a arrancar carne de la vaca muerta con sus afilados colmillos.”



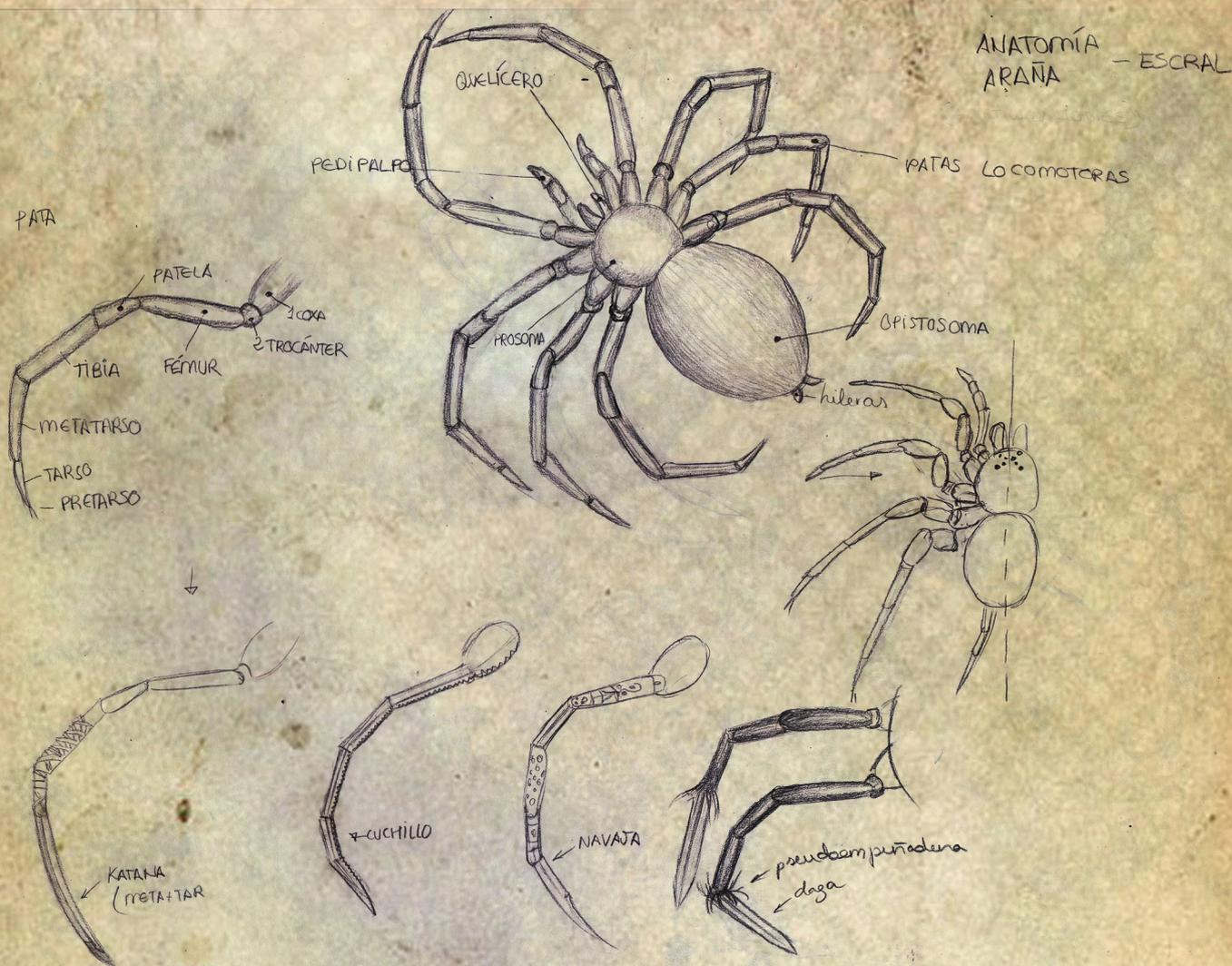


Escral

“Carter apretó los labios dibujando una fina línea. Estiró un brazo y tiró del extremo de la manta ensangrentada. Lo que había dentro rodó sobre sí mismo una vez y se enganchó en la tela. Cáster dio otro tirón y se oyó un fuerte ruido, como si hubieran vaciado un saco de guijarros encima de la mesa. Era una araña negra como el carbón y del tamaño de una rueda de carro.



—No me gustan las arañas —dijo el aprendiz de herrero. Se había quedado a más de cuatro metros de la mesa—. Tapadla.
 —No es una araña —aclaró Jake—. No tiene ojos.
 —Tampoco tiene boca —apuntó Cárter—. ¿Cómo come?



—¿Qué come? —preguntó Shep, sombrío.
 El posadero seguía observando aquella cosa con curiosidad. Se acercó un poco más y estiró un brazo. Los demás se apartaron un poco más de la mesa.
 —Cuidado —dijo Cárter—. Tiene las patas afiladas como cuchillos.
 —Como navajas de afeitarse, diría yo —dijo Kote. Acarició con sus largos dedos el cuerpo negro e informe del escral—. Es duro y suave, como la cerámica.”



SERBAL DE LOS CAZADORES

“—Los esclales no se retiran. Son como las avispas cuando salen del avispero.

Siguen atacando hasta morir.

Una expresión de horror se extendió por el rostro de Cronista.

—¿Hay un nido de esas cosas?

—No, por Dios. Solo eran cinco. Sin embargo, tenemos que quemarlos y enterrarlos, para asegurarnos. Ya he cortado la leña que vamos a necesitar, de

fresno y de serbal.





FRUTO UVA DE
SERBAL

FLOR DE
FRESNO



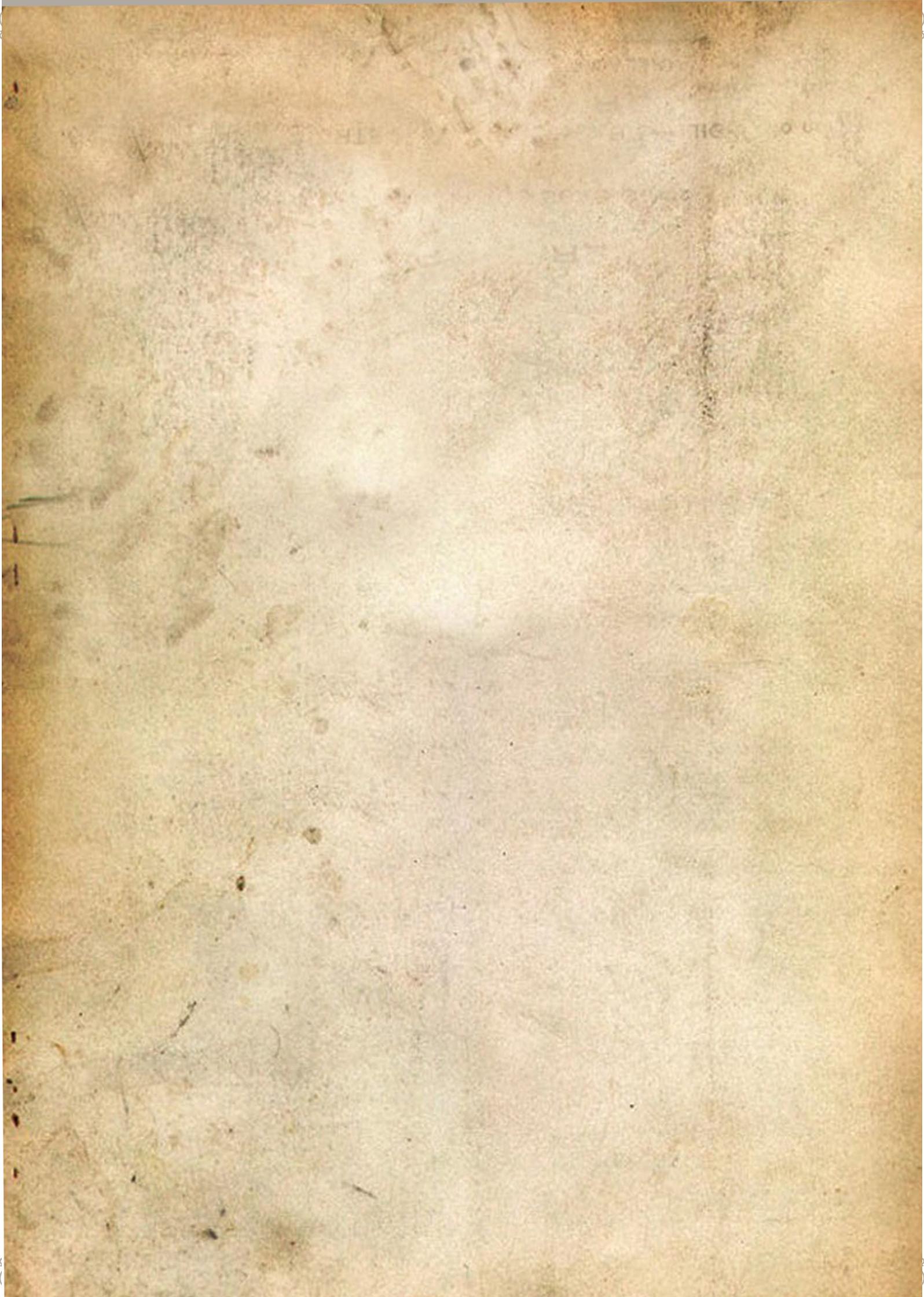
FRESNO

Cronista soltó una risotada que sonó un tanto histérica.

—Como en la canción infantil:
Atiende, si no escuchas no da igual:
esta vez cavarás un hoyo abismal,
cogerás fresno, olmo y serbal..”

“Era una araña negra como el carbón y del tamaño de una rueda de carro. El aprendiz de herrero dio un brinco hacia atrás, chocó contra una mesa, la derribó y estuvo a punto de caer él también al suelo. El rostro de Cob se aflojó. Graham, Shep y Jake dieron gritos inarticulados y se apartaron llevándose las manos a la cara. Cáster retrocedió un paso en un gesto crispado. El silencio inundó la habitación como un sudor frío. El posadero frunció el ceño. —No puede ser que ya hayan llegado tan al oeste —dijo en voz baja. De no ser por el silencio, lo más probable es que nadie lo hubiera oído. Pero lo oyeron. Todos apartaron la vista de aquella cosa que había encima de la mesa y miraron, mudos, al pelirrojo. Jake fue el primero en recuperar el habla:—¿Sabes qué es? El posadero tenía la mirada ausente. —Un escral —respondió, ensimismado”





Hipogrifos



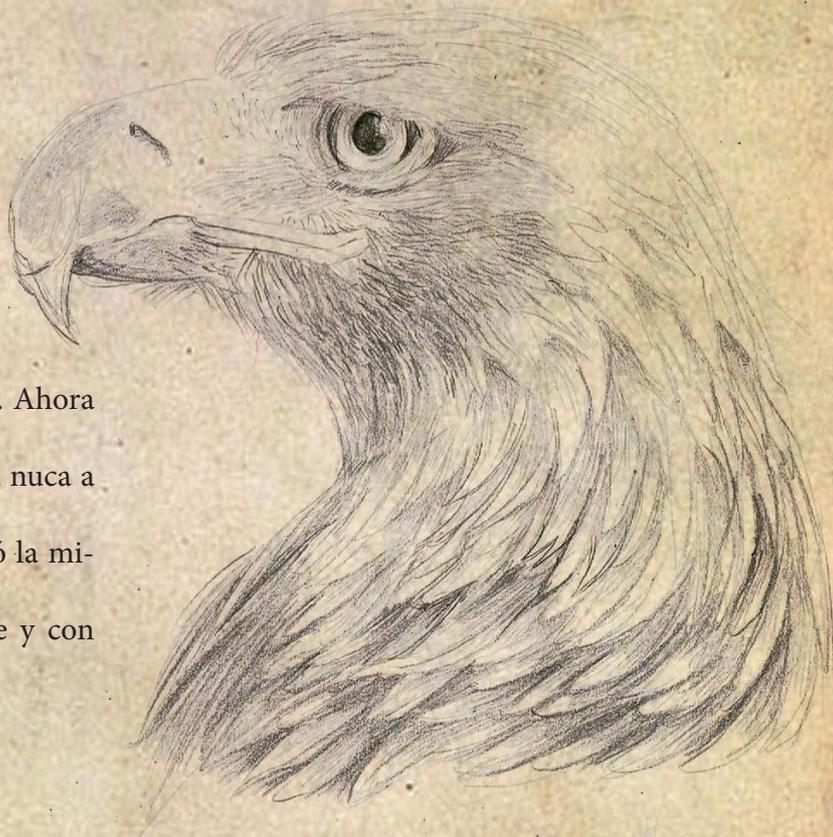
“Los hipogrifos sacudían sus
feroces cabezas



CABEZAS
DE ÁGUILA - HIPÓGRIFO



A Harry empezaron a irritársele los ojos, pero no los cerró. Buckbeak había vuelto la cabeza grande y afilada, y miraba a Harry fijamente con un ojo terrible de color naranja.



—Eso es —dijo Hagrid—. Eso es, Harry. Ahora inclina la cabeza...

A Harry no le hacía gracia presentarle la nuca a Buckbeak, pero hizo lo que Hagrid le decía. Se inclinó brevemente y levantó la mirada.

El hipogrifo seguía mirándolo fijamente y con altivez. No se movió.”



“Trotando en dirección a ellos se acercaba una docena de criaturas, las más extrañas que Harry había visto en su vida.



Tenían el cuerpo, las patas traseras y la cola de caballo,

En cuanto uno se recuperaba del susto que producía ver algo que era mitad pájaro y mitad caballo, podía empezar a apreciar el brillo externo del animal,



CABALLOS - HIPOERITO Y THESTRALS

Todos tenían colores diferentes: gris fuerte, bronce, ruano rosáceo, castaño brillante y negro tinta”

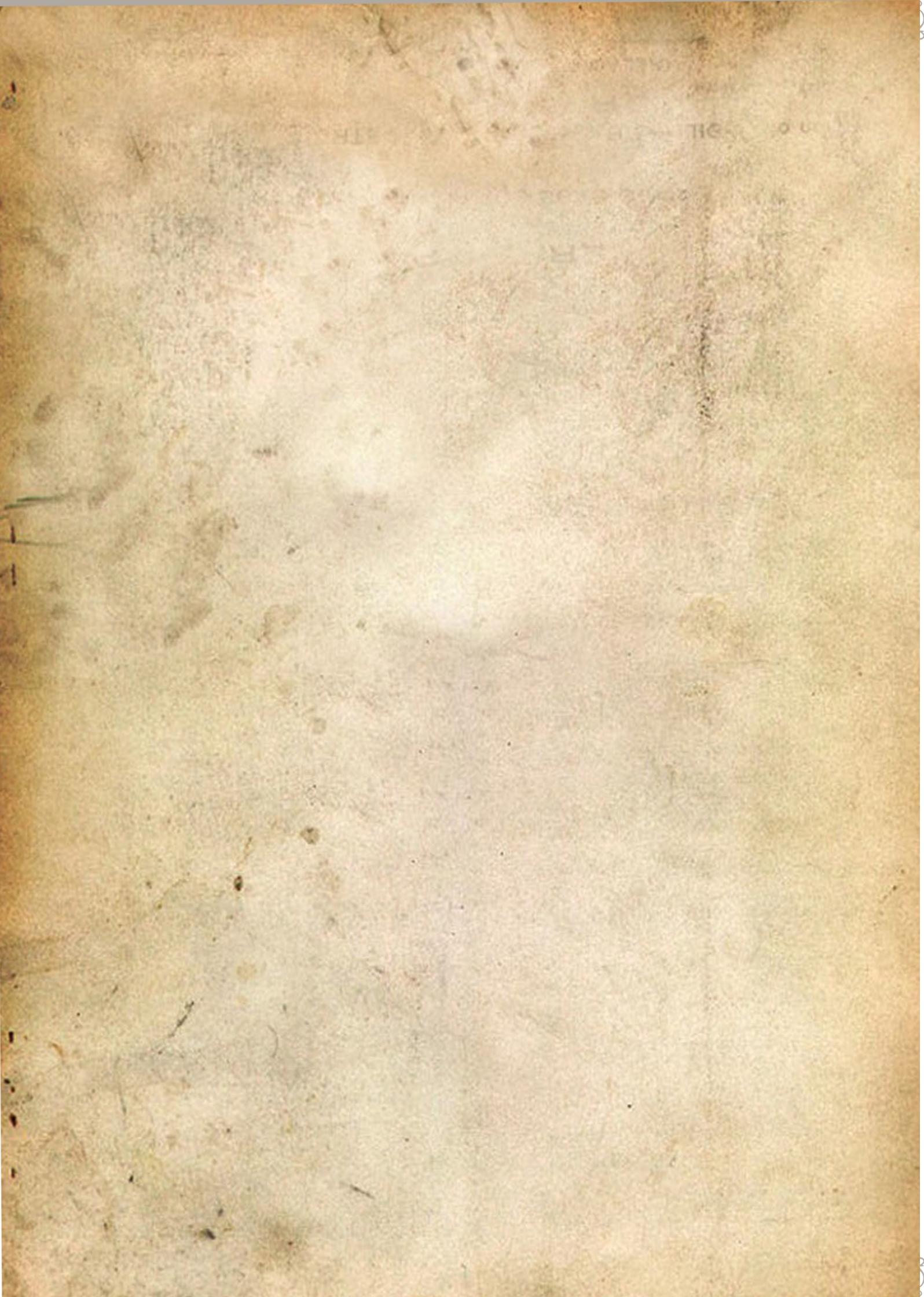




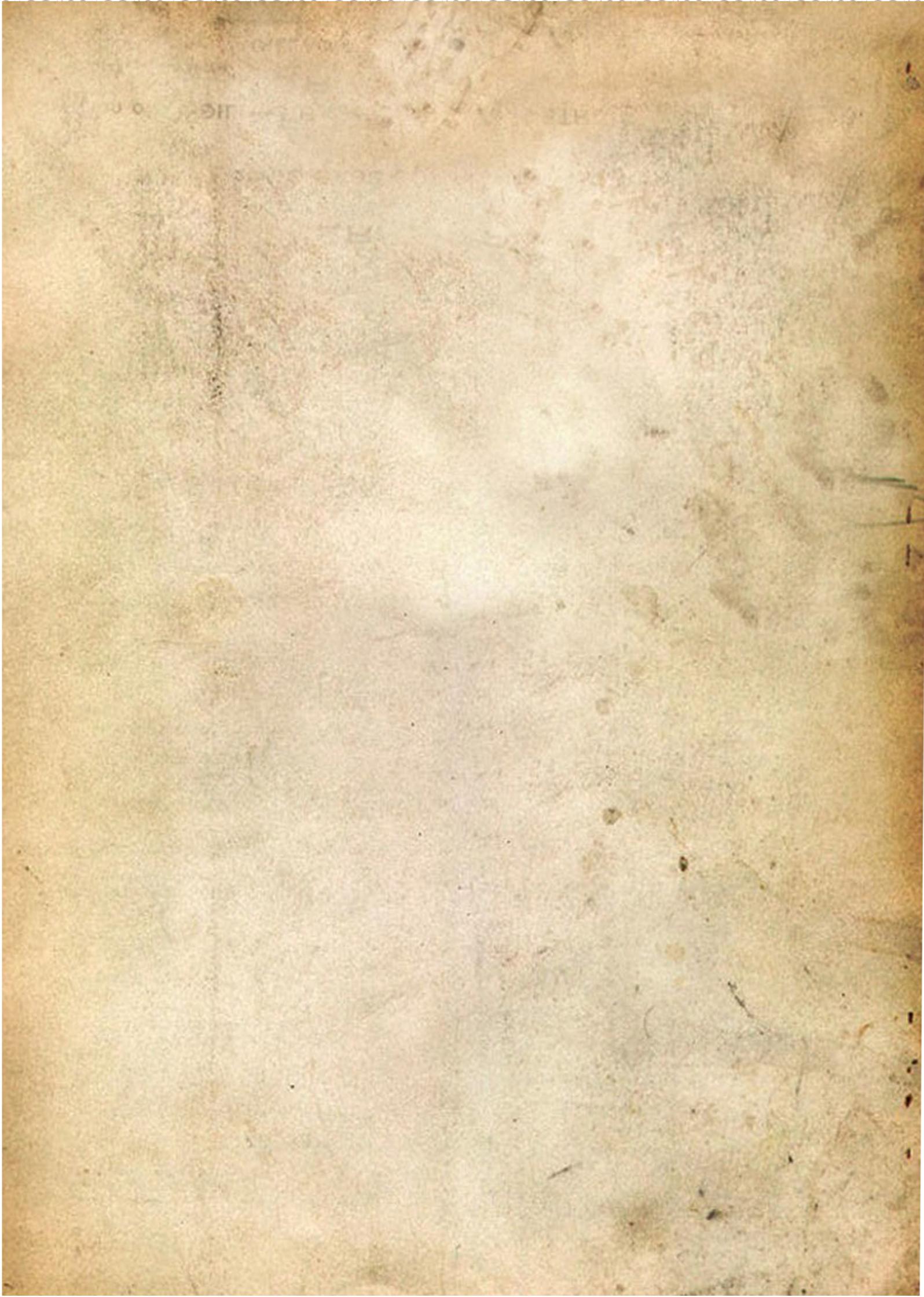
“A cada lado de Harry, sin previo aviso, se abrieron unas alas de más de tres metros de longitud. Apenas le dio tiempo a agarrarse del cuello del hipogrifo antes de remontar el vuelo. No tenía ningún parecido con una escoba y Harry tuvo muy claro cuál prefería. Muy incómodamente para él, las alas del hipogrifo batían debajo de sus piernas.”

“Trotando en dirección a ellos se acercaba una docena de criaturas, las más extrañas que Harry había visto en su vida. Tenían el cuerpo, las patas traseras y la cola de caballo, pero las patas delanteras, las alas y la cabeza de águila gigante. El pico era del color del acero y los ojos de un naranja brillante. Las garras de las patas delanteras eran de quince centímetros cada una y parecían armas mortales”





Tumnuſ

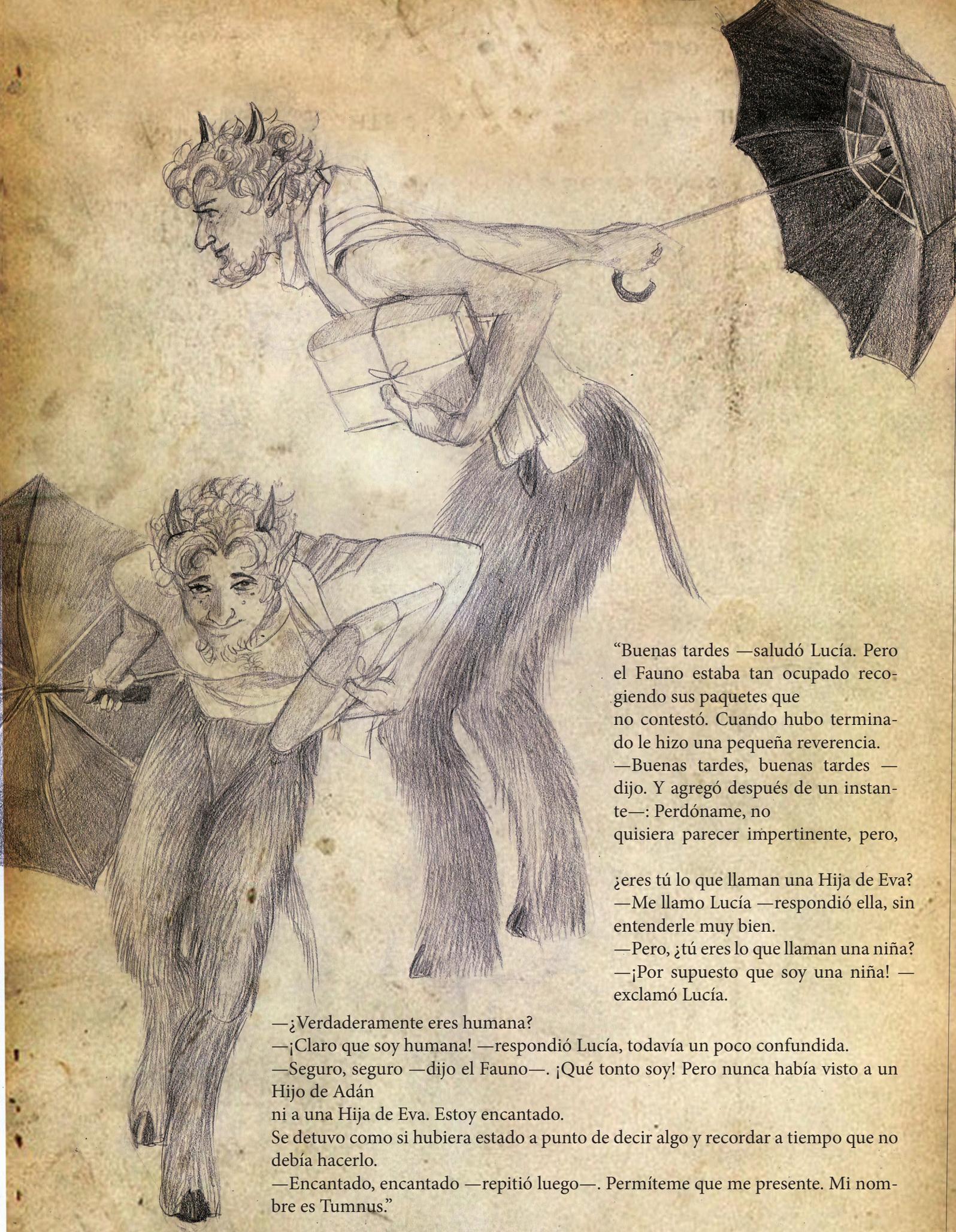


“Cerca de diez minutos más tarde, Lucía llegó hasta un farol. Se preguntaba qué significado podría tener éste en medio de un bosque,



cuando escuchó unos pasos que se acercaban. Segundos después una persona muy extraña salió de entre los árboles y se aproximó a la luz.”





“Buenas tardes —saludó Lucía. Pero el Fauno estaba tan ocupado recogiendo sus paquetes que no contestó. Cuando hubo terminado le hizo una pequeña reverencia. —Buenas tardes, buenas tardes —dijo. Y agregó después de un instante—: Perdóname, no quisiera parecer impertinente, pero,

¿eres tú lo que llaman una Hija de Eva?
—Me llamo Lucía —respondió ella, sin entenderle muy bien.
—Pero, ¿tú eres lo que llaman una niña?
—¡Por supuesto que soy una niña! —exclamó Lucía.

—¿Verdaderamente eres humana?

—¡Claro que soy humana! —respondió Lucía, todavía un poco confundida.

—Seguro, seguro —dijo el Fauno—. ¡Qué tonto soy! Pero nunca había visto a un Hijo de Adán

ni a una Hija de Eva. Estoy encantado.

Se detuvo como si hubiera estado a punto de decir algo y recordar a tiempo que no debía hacerlo.

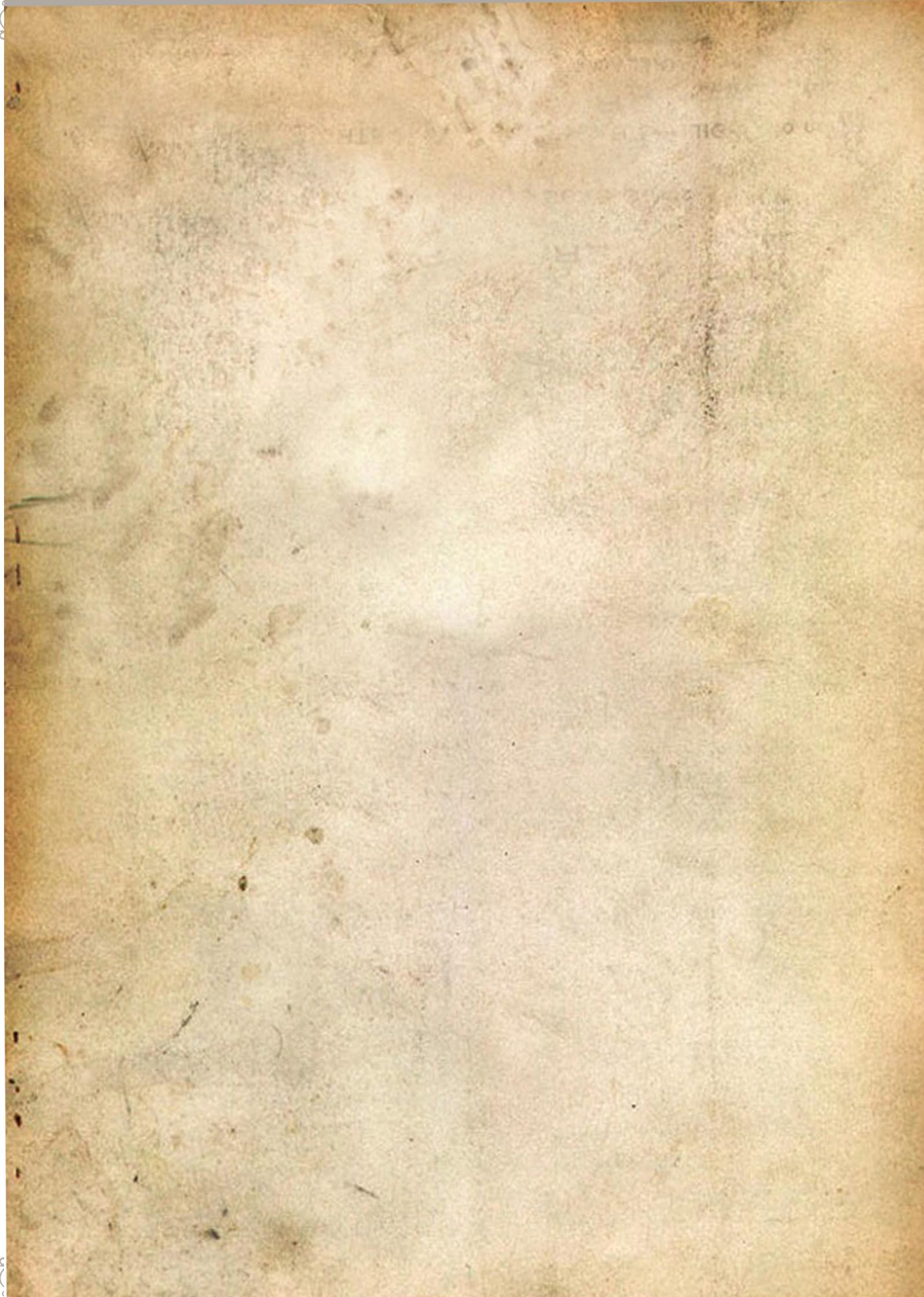
—Encantado, encantado —repitió luego—. Permíteme que me presente. Mi nombre es Tumnus.”



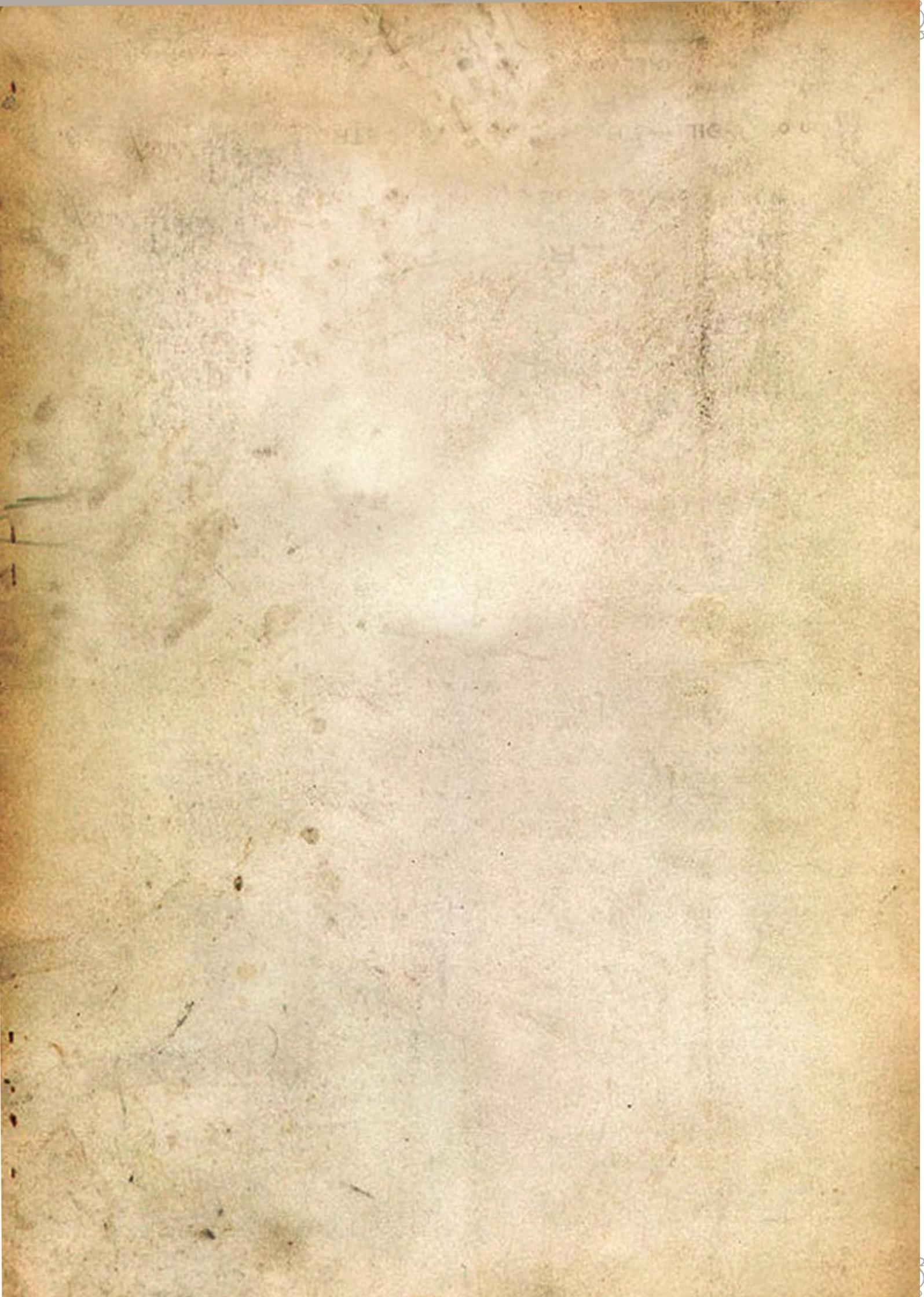


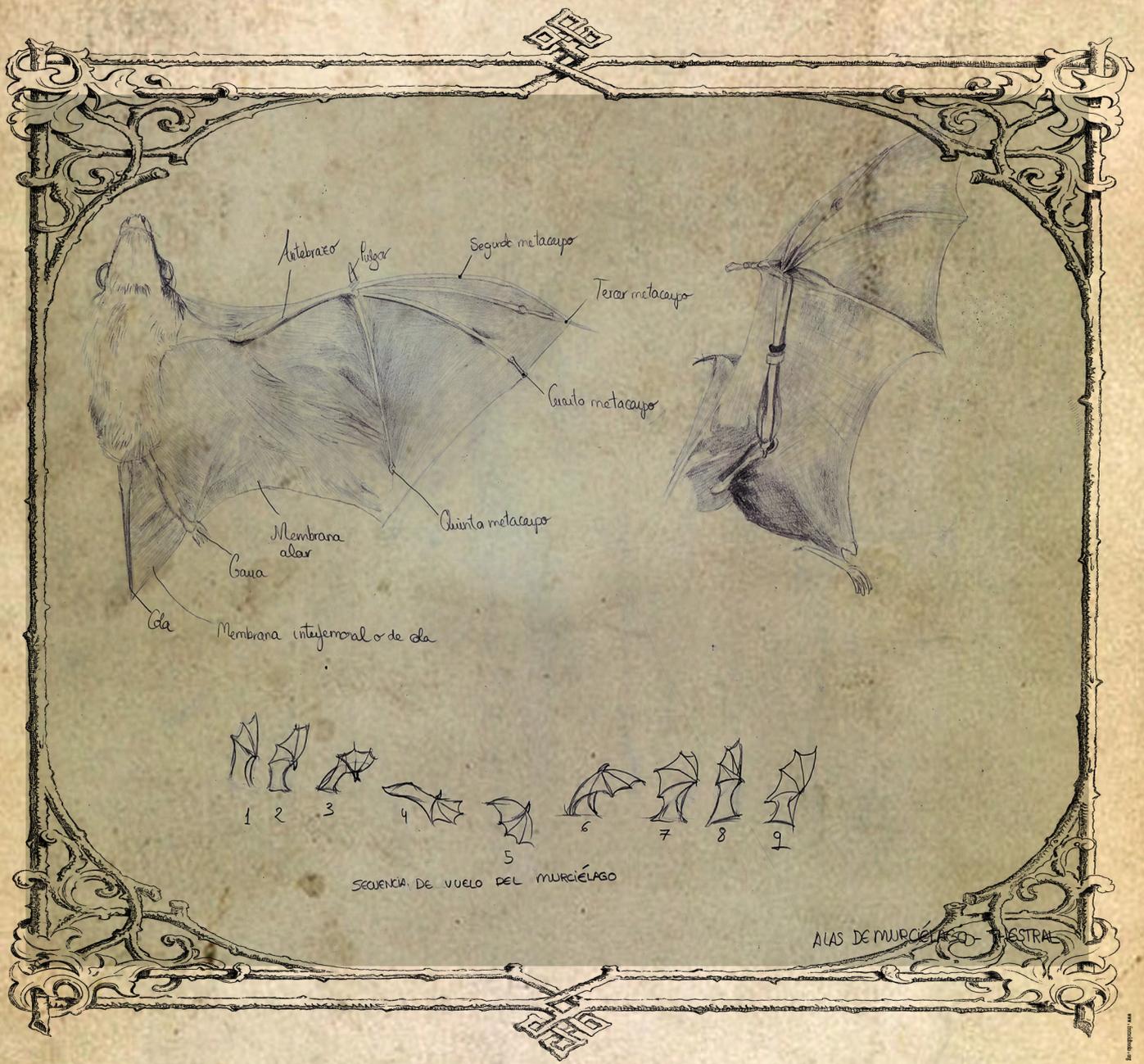
“Era apenas un poco más alto que Lucy y sostenía un paraguas sobre la cabeza, blanco por la nieve. De la cintura para arriba era igual que un hombre, pero sus piernas eran como las de una cabra –con un pelaje de un negro lustroso- y en lugar de pies tenía pezuñas de cabra. También tenía cola, pero Lucy no la vio al principio ya que reposaba tranquilamente sobre el brazo que sostenía el paraguas para impedir que se arrastrara por la nieve. Llevaba una bufanda roja de lana alrededor del cuello y su piel también era bastante rojiza. Tenía la cara menuda, extraña pero agradable, con una barba corta y puntiaguda y una melena rizada de la que sobresalían dos cuernos, uno a cada lado de la frente.”¹





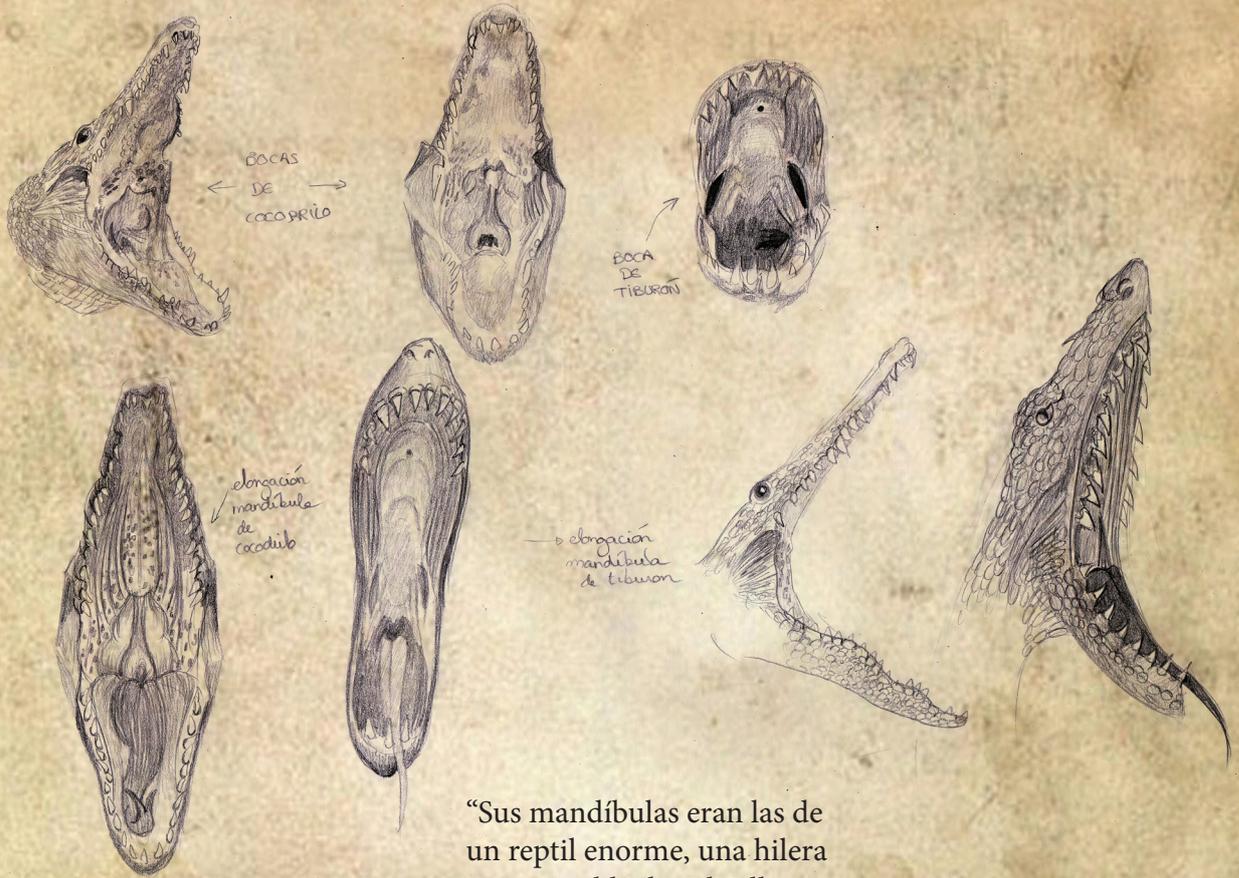
Remolino





“Sus alas tenían una envergadura de setenta metros o más, y la misma forma que las de un murciélago.”

BOCA COCODRILLO - REMOLINO Y TIURÓN



“Sus mandíbulas eran las de un reptil enorme, una hilera interminable de colmillos agudos, unas fauces de un color carmesí de llamarada, frente al lustroso negro azabache del cuerpo.”

GARRAS - REMOLINO





“Era el dragón Remolino, señor de las nubes y de la lluvia: del color del nublado, con alas de setenta metros de envergadura y una cola que si quisiera restallarla, echaría rayos bifurcados..”



CUERPO DE LAGARTIJA - TAIVIMBRA

“Y fue variando de posición, pasando con la delicada precisión de un lagarto”

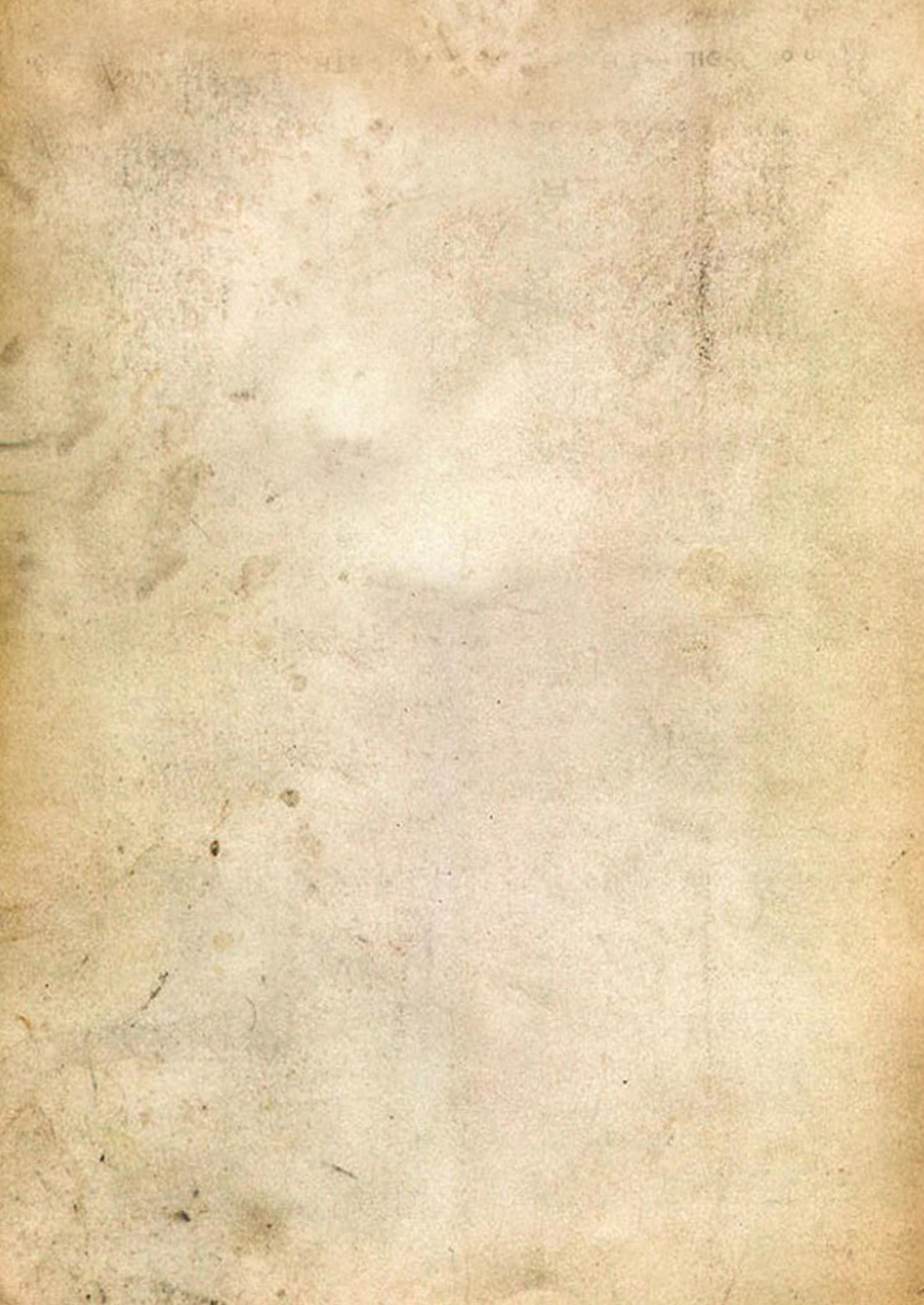


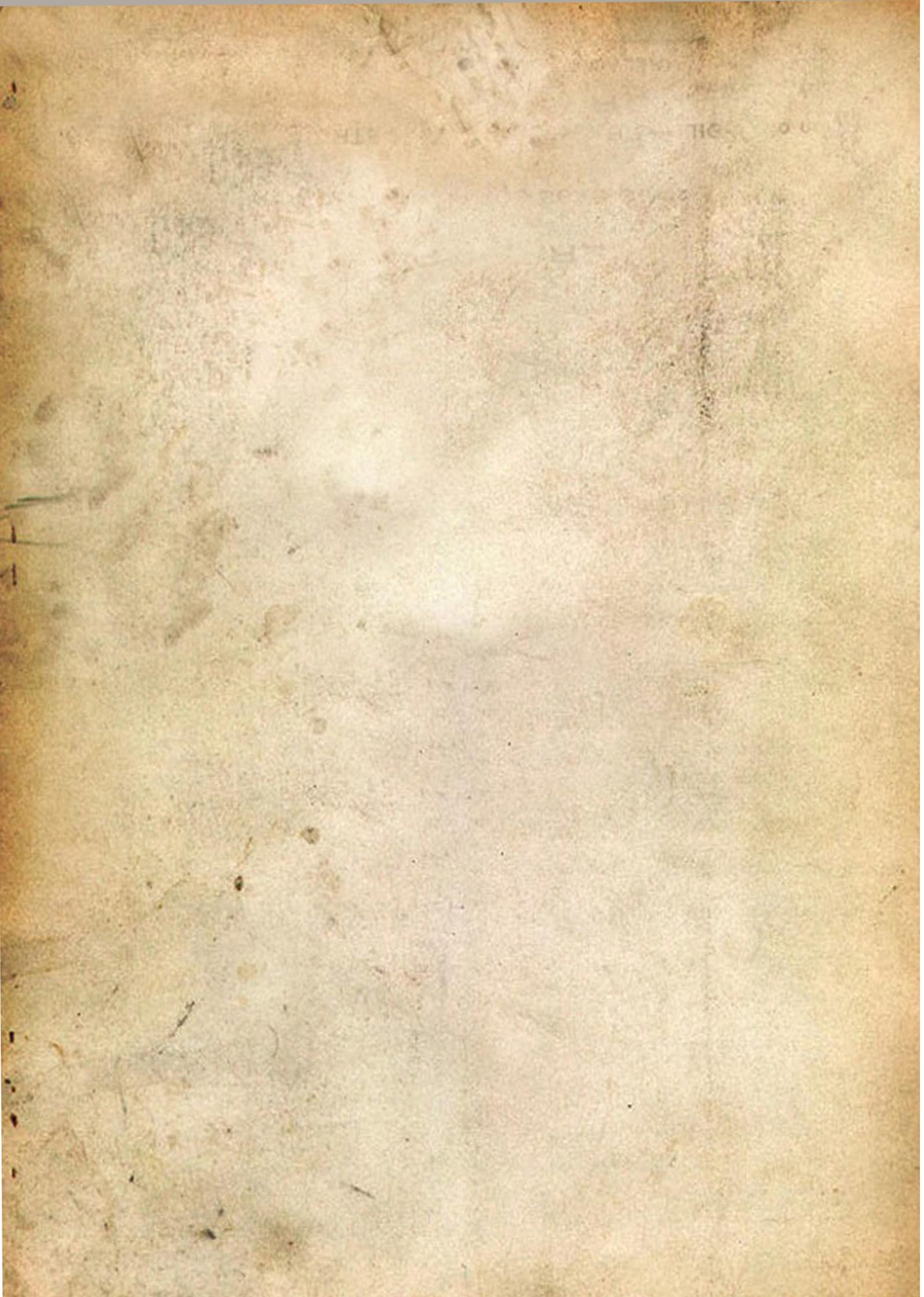
“Del este salió un suspiro de brisa fría. Y la oscuridad aminoró su carrera y se detuvo, posada en el cielo sobre sus cabezas.

Una oscuridad que era también un viento. Pero no el tipo normal de viento cargado de hielo que viene del norte en sentido horizontal, del frío Mar de Cristal, y amenaza arrancarte la capa de los hombros y tirarte contra el seto más próximo. Sino un viento vertical que soplaba de lo alto del cielo sobre sus yelmos, oprimiéndoles contra la tierra. Bajo aquella fuerza sobrehumana se les doblaron las rodillas y se encontraron tirados de bruces mirando atónitos aquella vasta sombra negra que parecía abarcar toda la cúpula del firmamento, y ahora bajaba, bajaba, se abatía sobre ellos como el águila sobre su presa. Sólo que aquella criatura del aire era de un tamaño inimaginable:.
Aterrizó sin embargo con la suavidad que un negro copo de nieve.

Era negro como la tempestad, como el carbón o el azabache. Entre sus escamas corrían finas venas de color rojo escarlata, igual que los dibujos de la obsidiana negra. Y cuando hablaba había en su voz, dureza y desdén.”







Listado de imágenes

Fig.1.1 John Howe, Beowulf and the dragon, 2007 Fig.1.2.1 Ilustración para “La ajorca de oro” de Gustavo Adolfo Becquer, 1871 Fig.1.3. Arthur Rackham, para The Rhinogold & the Valkyrie, 1910 Fig.1.3.1.1 Ernst Fusch, Job y el juicio de Paris, 1965 Fig.1.3.1.2. Wolfgang Hutter, Ilustraciones para Hamlet, 1969 Fig.1.3.1.3. Rudolf Hausner, Eva Fundamental, 1972 Fig.1.3.1.4 Portada de Metal Hurlant en español 1981 bajo la Editorial Nueva Frontera Fig.1.3.2. Frank Frazzetta, Death Dealer, 1939 Fig.1.3.3.1. Fotograma de Mirror Mask, 2005 Fig.1.3.3.2. Victoria Frances, ilustración de “El llanto del océano”, 2012

Fig.1.4.2.1. «El leopardo» del Bestiario de Rochester (siglo XIII). Fig.1.4.3.1. Portada de Corazón de tinta, Ed. Siruela Fig.1.4.3.2. Portada de El nombre del viento, Ed. Minotauro Fig.1.4.3.3. Portada de Harry Potter y la piedra filosofal Ed. Salamandra Fig.1.4.3.4. Portada de Doneval, Ed. Espasa Calpe, 1978 Fig.1.4.3.5. Portada de Favila, Ed. Espasa Calpe, 1978 Fig.1.4.3.6. Portada de e. El león, la bruja y el armario, Ed. Destino, 2003 Fig.1.4.4.1. Fotograma de la adaptación cinematográfica de “Corazón de tinta” (2008) Fig.1.4.4.2. Detalle de la obra de Phil McDarby, Luring the dragon, 2010 Fig.1.4.4.3. Replica del colgante de la rueda de hierro de Tehlu, talismán que en el libro llevan los sacerdotes. Fig.1.4.4.4 Christopher Locke Craft-Trim Scissor Spider, 2011 Fig.1.4.4.5. Fotograma del laberinto del fauno, 2008. Fig.1.4.4.6. Andrew Williamson, Concept art para Harry Potter y el prisionero de Azkaban, 2004. Fig.1.4.4.7. Fotograma de Harry Potter y el prisionero de Azkaban, 2004. Fig.1.4.4.8. Bestia de Gévaudan. Ilustración de la época ofreciendo 2700 francos por su muerte Fig.1.4.4.9. Fotograma de Harry Potter y el prisionero de Azkaban, 2004.

Fig.1.4.4.10. J.R.R. Tolkien, pintura de Smaug teniendo una conversación con un Bilbo invisible

Fig.2.1.1. Alan Lee Fig.2.1.2. Alan Lee, Smaug en su cama de oro, 1997 Fig.2.1.3. Alan Lee, Naves negras ante Troya, 1993 Fig.2.1.4. Alan Lee, Las aventuras de Ulises, 1995 Fig.2.1.5. Alan Lee, Hadas, 1978 Fig.2.2.1. John Howe Fig.2.2.2. John Howe, Children of the Serpent Gate - boceto, 2005 Fig.2.2.3. John Howe, Cernunnos, 2007 Fig.2.3.1. James Jean Fig.2.3.2. James Jean, RIFT, 2009 Fig.2.3.3. James Jean, Hint Mint, 2008 Fig.2.3.4. James Jean, Choir, 2012 Fig.2.3.5. James Jean, Maze, 2009 Fig.2.3.6. Ilustración de portada para el volumen “Hijos del imperio” de la serie de cómic Fábulas, 2009 Fig.2.4.1. Brian Froud Fig.2.4.2. Brian Froud, Los goblins del laberinto, 1986 Fig.2.4.3. Brian Froud, concept art para Dark Crystal, 1982 Fig.2.4.4. Brian Froud, Hadas, 1978

Fig.3.1. Tabla de características de las criaturas elegidas en primera instancia Fig.3.2. Tabla II de características de las criaturas elegidas en primera instancia Fig.3.3. Primeros bocetos del libro Feathers & Scales Fig.3.3. Primeros bocetos a color del libro Feathers & Scales Fig.3.4. Ilustración Monópodos, descartada Fig.3.5. Ilustración Monópodos, descartada Fig.3.6. Ilustración Monópodos, descartada Fig.3.7. Ilustración Fresno y serbal (elementos asociados al escral) Fig.3.8. Ilustración final Licantropo

Fig.6.1.1. Boceto Balrog, 21x29,7cm Fig.6.1.2. Boceto con texto Balrog, 21x29,7cm Fig.6.1.3. Boceto Draccus, 21x29,7cm Fig.6.1.4. Boceto con texto Draccus, 21x29,7cm Fig.6.1.5. Boceto Erebor, 21x29,7cm Fig.6.1.6. Boceto con texto Erebor,

21x29,7cm
 Fig.6.1.7.Boceto Escral,21x29,7cm
 Fig.6.1.8. Boceto con texto Escral, 21x29,7cm
 Fig.6.1.9.Boceto Fujur ,21x29,7cm
 Fig.6.1.10..Boceto con texto Fujur, 21x29,7cm
 Fig.6.1.11. Boceto Gigantes,21x29,7cm
 Fig.6.1.12.Boceto con texto Gigantes 21x29,7cm
 Fig.6.1.13.Boceto Hipogrifos,21x29,7cm
 Fig.6.1.14.Boceto con texto Hipogrifos,21x-29,7cm
 Fig.6.1.15.Boceto La sombra, 21x29,7cm
 Fig.6.1.17.Boceto Mänwe, 21x29,7cm
 Fig.6.1.18..Boceto con texto Mänwe, 21x29,7cm
 Fig.6.1.19. Boceto Monos alados,21x29,7cm
 Fig.6.1.20. Boceto con texto, Monos alados, 21x29,7cm
Fig.6.1.21.Boceto Remolino, 21x29,7ttttcm
 Fig.6.1.21.Boceto Remolino, 21x29,7cm
 Fig.6.1.22.Boceto con texto Remolino,21x29,7cm
 Fig.6.1.23.Boceto Thestral, 21x29,7cm
 Fig.6.1.24 Boceto con texto Thestral, 21x29,7cm
 Fig.6.1.25.Boceto Taivimbra 21x29,7cm
 Fig.6.1.26.Boceto con texto Taivimbra 21x29,7cm
 Fig.6.1.27. Boceto Tumnus,21x29,7cm
 Fig.6.1.28. Boceto con texto, Tumnus, 21x29,7cm

Fig.6.2.1 La Sombra,ilustración inicial,21x-29,7cm
 Fig.6.2.2. Taivimbra,ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.3. Tumnus, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.4 Balrog,ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.5 Erebor,ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.6 Escrales, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.7. Fujur,ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.8 Giganterrobles, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.9. Hipogrifos, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.10.Licantropos, ilustración inicial,

21x29,7cm
 Fig.6.2.11. Mänwe,ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.12 Monopodos, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.13. Hipogrifos, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.14 Remolino, ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.15. Thestral,ilustración inicial, 21x29,7cm
 Fig.6.2.16. Draccus, ilustración inicial coloreada, 21x29,7cm
 Fig.6.2.17.. La sombra ilustración inicial coloreada, 21x29,7cm
 Fig.6.2.18. Tumnus ilustración inicial coloreada, 21x29,7cm

Fig.6.3.1.Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración La Sombra 29,7x 42cm
 Fig.6.3.2. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Remolino 29,7x 42cm
 Fig.6.3.3. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Draccus 29,7x 42cm
 Fig.6.3.4. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Escrales 29,7x 42cm
 Fig.6.3.5. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Thestral 29,7x 42cm
 Fig.6.3.6. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.3.7. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Taivimbra 29,7x 42cm
 Fig.6.3.8. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Licantropo 29,7x 42cm
 Fig.6. 3.9. Boceto compositivo con thumbnails de la ilustración Hipogrifos 29,7x 42cm
 Fig.6.4.1. Texturas de escama de Draccus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.2. Estudio cabezas de Draccus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.3. Estudio cuerpos de Draccus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.4. Estudio cabezas de gigante 29,7x 42cm
 Fig.6.4.5. Estudio poses de gigante 29,7x 42cm
 Fig.6.4.6. Estudio manos de gigante 29,7x 42cm
 Fig.6.4.7. Estudiio vestiduras de gigante 29,7x 42cm
 Fig.6.4.8. Estudio caballos 29,7x 42cm
 Fig.6.4.9. Estudio cabezas de águila 29,7x 42cm
 Fig.6.4.10. Estudio alas y garras de águila 29,7x 42cm
 Fig.6.4.11. Estudio cuerpos retorciendose para textura en La Sombra 29,7x 42cm
 Fig.6.4.12. Estudio luna y cenizas para textura en La Sombra 29,7x 42cm

Fig.6.4.13. Estudio ascuas para textura en La Sombra 29,7x 42cm
 Fig.6.4.14. Estudio capas para La Sombra 29,7x 42cm
 Fig.6.4.15. Estudio cabezas de lobo, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.16. Estudio de poses para la ilustración Licantropo, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.17. Estudio II de poses para la ilustración Licantropo 29,7x 42cm
 Fig.6.4.18. Estudio anatomia de una mano de licantropo 29,7x 42cm
 Fig.6.4.19. Estudio de poses de diversos reptiles, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.20. Estudio de colas bifurcadas para la ilustración Remolino 29,7x 42cm
 Fig.6.4.21. Estudio de garras de diversos reptiles y saurios 29,7x 42cm
 Fig.6.4.22. Estudio del ala y vuelo de un murcielago para las ilustraciones Thestral y Remolino, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.23 Estudio de mandíbulas para la ilustración Remolino 29,7x 42cm
 Fig.6.4.24. Estudio de ojos de reptil para la ilustración Taivimbra 29,7x 42cm
 Fig.6.4.25. Estudio de piedras semipreciosas para la ilustración Taivimbra 29,7x 42cm
 Fig.6.4.27. Estudio I de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.28 Estudio II de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.29. Estudio III de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.30. Estudio IV de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.31. Estudio V de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.32. Estudio VII de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.33. Estudio VI de poses de Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.34. Estudio de faroles de gas e híbridos para la ilustración Tumnus 29,7x 42cm
 Fig.6.4.35. Estudio de árboles asociados a la muerte del escral 29,7x 42cm
 Fig.6.4.36. Estudio de arañas para la ilustración Escral 29,7x 42cm
 Fig.6.4.37. Estudio de la anatomía de las arañas para la ilustración Escral 29,7x 42cm

Fig.6.4.38. Estudio de armas blancas para la ilustración Escral 29,7x 42cm
 Fig.6.4.39. Estudio de anatomía y cabezas para la ilustración Thestral 29,7x 42cm
 Fig.6.4.40. Estudio de anatomía ósea equina para la ilustración Thestral, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.41. Estudio II de anatomía ósea equina para la ilustración Thestral, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.41. Estudio de anatomía del cráneo de un Thestral, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.41. Estudio de anatomía del cráneo de un Thestral, 29,7x 42cm
 Fig.6.4.41. Estudio de ojos de un Thestral, 29,7x 42cm
 Fig.6.5.1. Thestral, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.2. La Sombra, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.3. Licantropo, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.4. Draccus, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.5. Taivimbra, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.6. Escral, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.7. Hipogrifos, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.8. Tumnus, 50 x 70 cm
 Fig.6.5.9. Remolino, 50 x 70 cm
 Fig.6.6.1. Taivimbra, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.2. Licantropo, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.3. Remolino, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.4. Escrales,, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.5. „La sombra 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.6. Draccus,, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.7. .Thestral, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.8. Draccus,, 21 x 29,7 cm
 Fig.6.6.9. .Thestral, 21 x 29,7 cm



