

**TFG**

---

**HISTORIA DE FANTASÍA.  
CATÁLOGO DE ILUSTRACIONES ESCRITAS.**

**Presentado por M<sup>a</sup> del Mar Mas Silvestre  
Tutor: Luís Armand Buendía**

**Facultad de Bellas Artes de San Carlos  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2013-2014**

## RESUMEN

*Historia de Fantasía* es el título que he dado al trabajo, un trabajo que consiste en la realización de un catálogo de estilos para la creación del diseño de un posible libro. El tema fantasía me proporcionaba todo aquello que necesitaba para poder desarrollar todo mi potencial.

El proceso de creación del catálogo ha consistido en la producción de las imágenes y disposición sobre el formato, para la posterior realización e inclusión de las historias.

**Palabras clave:** Catálogo, Ilustración, libro, texto, imaginación, fantasía.

## SUMMARY

History of Fantasy is the title I have given to the work, a job that involves to make a catalog of styles to create the design of a possible book. The fantasy theme gave me everything I needed to develop my potential.

The process of creating the catalog has been the production of images adapted on the format for the subsequent implementation and inclusion of the history.

**Keywords:** Books, illustration, book, text, imagination, fantasy.

# ÍNDICE

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2.- OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
2.1 Objetivos	7
2.1 Metodología	7
2.2.1 Briefing	8
2.2.2 Creación del proyecto	9
2.2.3 Organización del cómo	10
<b>3.- DESARROLLO Y PRODUCCIÓN</b>	
3.1 Preparación	12
3.1.1 constitución de una idea	12
3.1.2 Refetentes	12
3.1.2.1 Moebius	12
3.1.2.2 William Blacke	13
3.1.2.3 Loish	13
3.1.2.4 Pendelthon Ward	13
3.2 Producción	14
3.2.1 Explicación general	14
3.2.2 Explicación de los pliegues	14
3.2.3 Impresión y encuadernado	44
<b>4.- CONCLUSIONES</b>	<b>45</b>
<b>5.- BIBLIOGRAFIA</b>	<b>46</b>
<b>6.- ANEXOS</b>	documento a parte

## 1. INTRODUCCIÓN:

Siempre he tendidos al mundo de los adultos más que al de los niños y a la emoción ante la lógica. Conservo el gusto por placeres tales como tumbarme al sol y reflexionar sobre preguntas sin respuesta. De hecho diría que el treinta por cien de mis pensamientos está enfocado en esa dirección, me hago preguntas como ¿Qué sistema dirigirá el mundo en cien, mil, cien mil años? ¿Cuándo será la tercera guerra mundial? ¿De dónde carajo ha salido toda la materia del universo? ¿Cómo sería ver un color nuevo, sin blanco, sin negro, sin cyan, sin magenta, sin amarillo? ¿Cómo perciben las hormigas la realidad?...

Quería representar de alguna forma todas las extrañas historias que aparecen en mi cabeza. Tras días de búsqueda de la idea perfecta di con la de crear un catálogo que recogiese varios de los estilos pictóricos que tengo creando imágenes y desarrollando una historia a partir de estas.

La idea me llegó a parecer una tarea trabajosa pero sencilla pero cuando haces algo de lo que quieres estar orgulloso te preocupas tanto que acabas creando algo más complejo, mejor de lo que habías planeado.

Este catálogo podría confundirse con un libro de historias, por eso he intentado diferenciar lo máximo posible un pliego de otro, porque están tratados de forma muy diferente, diferente estilo pictórico, diferente estilo literario, diferente guión compositivo y diferentes tipografías.

El libro se titula *Historias de Fantasía* viene del libro de *La Historia Interminable*, El libro trata de un niño que roba un libro y cuando lo lee se da cuenta de que las dos realidades (la suya y la del libro (escritas respectivamente en rojo y verde)) están conectadas, hay un momento en el que Bastián, el protagonista, debe darle un nuevo nombre a la emperatriz infantil, para que fantasía no sea destruida por la nada. Él debe ir a fantasía demostrando que existe y para ello solo debe decir el nombre:

“- ¡Hija de la Luna! ¡Voy!

En ese momento ocurrieron muchas cosas simultáneamente.

La cáscara del gran huevo fue rota en pedazos por una fuerza tremenda, mientras se oía el oscuro retumbar de un trueno. Comenzó a soplar un viento tempestuoso.

Que surgió de las páginas del libro que Bastián tenía sobre las rodillas, de forma que esas páginas empezaron a revolotear desordenadamente. Bastián sintió la tormenta en el pelo y el rostro, se quedó casi sin aliento, las llamas de las velas del candelabro de siete brazos danzaron y se pusieron horizontales, y entonces un segundo viento tormentoso, más poderoso aún, agitó el libro y apagó todas las luces.

El reloj de la torre dio las doce.

Muy suave dijo otra vez Bastián en la oscuridad: “¡Hija de la Luna! ¡Voy!” Sentía que de ese nombre brotaba una fuerza indescriptible dulce y consoladora, que lo llenaba por completo.

No podía ver el menor resplandor, pero lo que le rodeaba no era ya la helada oscuridad del desván, sino una oscuridad aterciopelada y caliente en la que sentía feliz y seguro.

Todos sus miedos y congojas lo habían abandonada. Sólo los recordaba como algo ocurrido hace mucho tiempo. Se sentía de un humor tan alegre y ligero que hasta reía en voz baja

- Hija de la Luna, ¿dónde estoy?- preguntó

No sentía ya el peso de su propio cuerpo. Tanteó con las manos a su alrededor y se dio cuenta de que flotaba, No había ya colchonetas ni suelo firme.

Era una sensación maravillosa y desconocida, un sentimiento de ingravidez y de una libertad sin fronteras. Nada de lo que antes lo había oprimido y coaccionado podía afectarlo ahora.”<sup>11</sup>

Eso es lo que he tratado creando ese libro, centrarme tanto que conecte la realidad y la fantasía en un mismo espacio, creo que todo lo que los seres pensantes sean capaces de imaginar ocurre, ocurrió u ocurrirá en algún lugar, tal vez en otro plano del universo, tal vez en este o en otro lugar o tiempo, tal vez solo en su mente. Cuando estoy creando las historias me siento muy poderosa, pues ya sean posibles en otro sitio o no, en mi mente (y en las de los demás cuando las leen) lo son.

Fantasía es el lugar del que habla el libro de la historia interminable, allí es donde vive la imaginación, y las historias son eso, da igual que las llamemos cuentos, relatos o historias, pues siempre habrá un lugar donde existan. Por eso he llamado al libro *Historia de Fantasía*, porque solo con pensarlo ya he hecho historia en Fantasía.

---

<sup>1</sup> ENDE, Michael. La Historia Interminable, p 331.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

### 2.1 OBJETIVOS

Con este trabajo lo que he querido, es sentirme orgullosa de mi misma, hacer algo que poder coger y sentir el esfuerzo invertido y la satisfacción que proporciona, elegí un libro, porque es algo físico fácil de transportar y que puede contener muchísima información. Adoro la ilustración y al ser tan ecléctica en mi trabajo, qué mejor que un catálogo para un posible escritor o editor. Poniendo en práctica mis conocimientos de los criterios adquiridos en la carrera.

### 2.2 METODOLOGÍA

La metodología es el proceso, la organización, la recopilación de información y los elementos de los que está constituido el trabajo. Para hacer un proyecto hoy en día la utilización de internet es elemental, pues a la hora de la competencia siempre tienen ventajas los que más saben del tema, y donde más información hay es en internet, pero ello siempre debe ser igualado con una búsqueda de referente sobre papel (en mi caso: Libros de texto, de ilustración y de ambos) Pero ante la era de internet las ilustraciones se comparten en páginas, los buenos se hacen famosos y siempre tienes una masa de ilustraciones e información que analizar y procesar casi tan grande como tú desees.

Para empezar se debería reflexionar sobre la trayectoria artística que se ha llevado a lo largo de la carrera y tener claro cuáles son los objetivos que has alcanzado y cuáles lo que se quieren alcanzar. Tener claro que es lo que más te motiva y hacer un *Brainstorming* para poner todas las cartas sobre la mesa y poder seleccionar la idea de trabajo perfecta. Una vez elegida se tiene que decidir cómo llevarla a cabo y una vez realizado esto, se debería realizar el llamado *briefing*; se calcula el tiempo aproximado que requerirá cada etapa y con rigurosidad se cumplirán los plazos marcados para poder llevar a cabo el proyecto satisfactoriamente.

Cuando dibujo soy libre de expresar con la ilustración un estado, una idea, un sueño. ¿Por qué debería sacar ilustraciones de un texto prefijado? ¿Por qué atarme a un texto si el texto puede surgir de la creación de una imagen? ¿Por qué no al revés? Y entonces surgió la idea definitiva, ponerme a dibujar sin ataduras y dejándome llevar y desarrollar una historia a partir de eso. También he querido no definir ningún estilo ya que el uso de este catálogo sería un muestrario para que un posible editor pudiese elegir el pliego que más le

gustase o incluso las cosas que le han gustado de un pliego mezclarlas con las de otro, yo desarrollaría las ilustraciones que me pidiese en ese estilo y tipografía.

### **2.2.1 BRIEFING**

#### **Definir ideas y objetivos:**

La idea principal surgió al darme cuenta de lo que me gustaría diseñar un libro pero por otra parte la idea de un catálogo de estilos de cuentos me pareció muy tentadora pues en vez de un libro podría definir varios posibles libros en uno

#### **Cronograma:**

Todo trabajo importante requiere de un cronograma para estructurar y distribuir los tiempos de trabajo.

#### **Preparación:**

1 a 15 de marzo: introspección y *Brainstorming*  
15 de marzo a 1 de abril: búsqueda de referentes

#### **Producción:**

2 de abril a 10 mayo: realización de bocetos  
11 mayo a 1 de agosto: acabar toda la parte ilustrativa.  
1 de agosto a 15 de agosto: elaboración de los textos  
De 16 al 28 de agosto: diseño editorial  
28 de agosto al 7 de septiembre: impresión y encuadernación

### **2.2.2 Creación del proyecto: formada por la fase del estudio y la productiva:**

- *Fase de Preparación:*

**1.- Introspección y *Brainstorming*:** Lo primero que hay que hacer cuando planteamos el proyecto es saber nuestras aspiraciones, nuestros puntos fuertes y limitaciones. Trazar un plano en el que dejemos fluir todas las ideas que nos vengan de posibles planteamientos del proyecto y hacer un esquema de todas aquellas que pensemos que valgan la pena. Elegir cautelosamente

sobre el esquema cual es la que mejor podemos desarrollar y conseguir el resultado más profesional.

**2.- Los referentes:** son autores que nos han inspirado en el proceso del trabajo, nos han guiado y servido a lo largo del proyecto dando forma a nuestras ideas, o dando lugar a otras nuevas. Habrá referentes antecedentes al trabajo (Giger, William Blake, Moebius, Gil Elvgren...) y nuevos que habrán surgido de una amplia búsqueda dedicada al proyecto. (Loish, Shy-attitudes, Agent-lapin, Fabio-Barboniy, Conrad Roset)

- **Fase de desarrollo y producción:**

**3.- Creación de la ilustración:** En este apartado se realiza todo el contenido ilustrativo del libro, en mi caso trabajando las ilustraciones teniendo en cuenta el formato (44x22) y respetando los espacios para los textos. La metodología que he seguido para realizar las ilustraciones ha sido mayoritariamente la misma<sup>2</sup>. En casi todas he pensado que es lo que quería ilustrar y posteriormente realizaba la búsqueda, si quería dibujar a una chica en el agua, hacía varias búsquedas: swimming woman, woman water, floating... me guardaba las que más me gustaban y las habría todas en la pantalla, a partir de ahí dibujaba yo la mía trazando una encaje leve y dándole intensidad y definiéndolo hasta conseguir el encaje definitivo del que luego me encargaba de dar color con diferentes técnicas que explicaré detalladamente posteriormente.

**4.- Elaboración de los textos:** Los textos como se puede ver por el orden de producción ha sido creados tras las ilustraciones pues he decidido darle la mayor importancia posible a las ilustraciones y al diseño de todas formas los textos los he tratado igualmente de forma profesional y dándoles mucha importancia. Las historias surgían de mi imaginación y en algunos casos de la imaginación de allegados mezclada con la mía. Definiría mi estilo literario como: sencillo, fácil de leer, rápido, breve, intenso y por supuesto fantasioso.

**5.- Diseño editorial:** se diseñan todos los elementos del libro como: portada, contraportada, guardas, y todo su contenido, es la parte en la que tienes que distribuir los espacios y elegir la tipografía para la correcta interpretación de los textos y las imágenes, que todo quede coherente, armonioso y fácil de interpretar. En mi caso al tratarse de un catálogo de posibles estilos de libros he tenido que dar diferente tipografía a cada pliego y dentro de ese pliego diferentes tipografías a los elementos como el título o la letra capitular.

---

<sup>2</sup> Menos en algunos casos que desarrollare detalladamente en el cuerpo de la memoria.

**6.- Impresión y encuadernación:** El paso cumbre del proyecto, el momento en el llevas el diseño realizado en pantalla a un objeto físico. Tienes que hacer un estudio de los lugares que te ofrezcan la calidad de impresión deseada y elegir cosas como con qué tipo de encuadernación vas a montarlo o qué papel que vas a usar para el prototipo definitivo.

### ***2.2.2 Organización del cómo:***

En la creación del catálogo de estilos para posibles libros he considerado muy importante que cada página cause un impacto visual, pero a su vez fuese fluida, directa y fácil, lograr captar la atención del lector y a su vez que sienta que lo que ve es fácilmente comprensible y dejarle con ganas de ver más.

En mi metodología no me he puesto ningún tipo de limitación a la hora de ilustrar, la limitación ha sido a la hora de escribir pues tenía que tener coherencia con las imágenes. Lo que sí he hecho con alguna, ha sido añadir algún detalle tras escribir la historia, pero han sido más bien adornos de compensación de pesos en la composición de las páginas.

Las técnicas que he utilizado que tratado que sean con las que más a gusto me siento pero que fuesen variadas. No solo de materiales sino de la forma de ser aplicados. He querido jugar también con diferentes composiciones y la forma de integrar imagen, texto y espacio.

### ***Del ordenador al papel***

¿Qué necesitaba para empezar? Los materiales que iba a utilizar, gouache, acuarela, acrílico... aunque el primer material que utilicé fue el ordenador y tras una borrachera de referentes en deviantART<sup>3</sup>. Cogí el lápiz y empecé a encajar. He copiado bastante, pero descontextualizando las formas a mi antojo para crear cosas nuevas y diferentes a las observadas.

Así que básicamente lo que he hecho ha sido dibujar, dibujar y dibujar para luego añadir una conexión entre las imágenes (cada dos páginas) que ha sido una historia obviamente inspirada en ellas.

---

<sup>3</sup> Es un sitio web que aglutina una comunidad de artistas internacionales en red.  
<http://www.deviantart.com/>

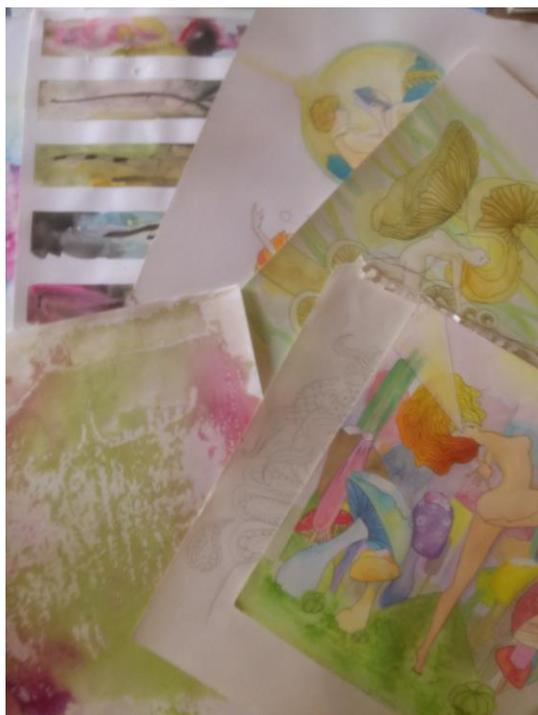
### ***Del papel al ordenador***

Una vez ya tenía el encaje hacía una foto para sentirme más segura por si tenía que recular, al menos poder hacerlo con Photoshop.

Una vez pintado volvía a fotografiar o escanear y con Photoshop he retocado si había algún fallo, además de restar el fondo y rescatar la imagen que deseaba para añadirla al formato como quería, y alguna la he pintado directamente con Photoshop. Pero la mayoría a mano. Luego las he pasado a InDesign y he añadido el texto.



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Bocetos, Encajes y pruebas.*



## 3. DESARROLLO Y PRODUCCIÓN

Este bloque es el centro de la memoria, la parte más importante donde se explicará paso por paso y detalladamente todos los elementos que componen el proyecto. Lo dividiré en los bloques he usado anteriormente (preparación y producción). En la primera fase explicaré el motivo del proyecto, como se he decidido las ideas más importantes del proyecto y los referentes. En la segunda cómo he desarrollado, pliego por pliego, el proyecto.

### 3.1 PREPARACIÓN

La fase de preparación es una importante fase previa a la producción en la que tenemos que preparar una sólida base en la que poder sustentar el proyecto, cuanto mayor sea esa base, más sólida será la constitución del trabajo. Esta fase engloba las primeras ideas, y los referentes.

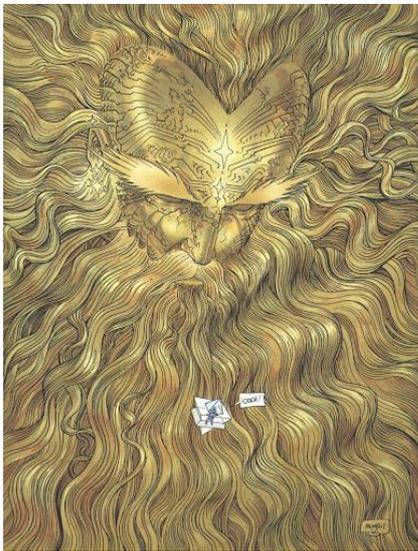
#### 3.1.1 Constitución de una idea:

Una buena idea surge del esfuerzo, trabajo, observación y conocimiento de uno mismo, esto no es así completamente pues siempre puedes tener una idea brillante sin hacer demasiado pero las posibilidades son ínfimas, cuanto más conocimiento tiene una persona y más esfuerzo ha invertido en su trabajo la generación de ideas es mucho más fluida y constante. Por supuesto he enfocado el proyecto hacia el ámbito que mejor reflejaba mis aptitudes y cualidades más destacadas en el campo artístico, la creación de un catálogo de estilos me pareció más que adecuado por la electricidad de mis creaciones.

#### 3.1.2 Referentes

##### 3.1.2.1 JEAN GIRAUD (MOEBIUS):

Nacido el 8 de mayo de 1938 y fallecido el 10 de marzo de 2012, ilustrador e historietista aunque paralelamente ha participado en diseños de películas como Alien (1982), Tron(1989), o Abyss (1989) Aunque yo lo que más admiro de él son sus magníficas ilustraciones en las que los escenarios nos dejan con ganas de saber la historia que hay detrás.



Moebius. Ilustración de *El Incal*. 1980

Moebius. Ilustración de la serie *Starwatcher* (1990)

Moebius. *Landscape jungle*.(1978)





BLAKE, William. Escrito ilustrado de La obra *The Marriage of Heaven and Hell*



LOISH. *Scales*, ilustración digital 2014



WARD, Pendelthor, *Adventure Time*, Escena de la tercera temporada. 2013

A la derecha, WARD, Pendelthor, *Adventure Time* imagen promocional de la serie

### 3.1.2.2. WILLIAM BLAKE

Nacido en Londres el 28 de noviembre de 1757 y fallecido el 12 de agosto de 1827. Pintor, poeta y grabador. Autor de libros como *All Religions are One*, *the Marriage of Heaven and Hell* o *The Song of Los*. Lo que me atrae de este artista son sus escritos e ilustraciones pero sobre todo como mezclaba unos con otros. También sus increíbles frases como:

“Si las puertas de la percepción fuesen depuradas todo se mostraría al hombre tal cual es, infinito”<sup>4</sup>

“El hombre que no cambia de opinión es como el agua estancada: engendra los reptiles del espíritu”<sup>5</sup>

### 3.1.2.3 LOISH

Nacida el 11 de agosto de 1985 en Holanda. Es una joven ilustradora *freelance* que se ha ido ganando el respeto del público a través de páginas como deviantART. Su dulce estilo digital refleja el cuerpo de la mujer como una obra de arte en sí misma.

### 3.1.2.4 PENDELTHON WARD

Nacido el 8 de julio de 1982, es un animador guionista y productor que trabaja para Cartoon Network y Frederator Studios. Admiro su trabajo por la grandísima serie *Adventure Time*, trata de un humano y su perro que viven en un mundo surrealista y toda su vida es un sinfín de aventuras.

Aunque no haya hecho animación, esta serie me ha influido enormemente en mi trabajo pues aunque no haya copiado ninguna idea de la serie, digamos que tenemos un estilo parecido de narrar la fantasía.



<sup>4</sup> BLAKE, William. *Bodas (The Marriage of Heaven and Hell)*. P 53

<sup>5</sup> BLAKE, William. *Bodas (The Marriage of Heaven and Hell)*. P 62

## 3.2 PRODUCCIÓN

Todas las ilustraciones tratan de temas fantásticos. No he tenido ningún guión a la hora de hacerlas ni más base que la fantasía. Me he dejado llevar por la ilustración con soportes buscados anteriormente en relación con el tema que deseaba en cada momento.

Considero que el proceso de producción es el más extenso y más detallado por lo que voy a dividirlo en tantos apartados como pliegues tiene el libro:

Primero haré una descripción de los aspectos generales del libro y luego, página por página, haré una explicación intensiva.

### ***3.2.1 Explicación general del catálogo:***

Lo primero en lo que tuve que pensar cuando decidí hacer un libro fue el formato que le daría. Me gustaba la idea de que fuese cuadrado, de modo que sólo me quedaba ver qué medidas le daba. Para ello corté varios tamaños de papeles y vi que el de veintidós por veintidós centímetros, se adecuaba perfectamente a lo que buscaba. Corté papeles de diferente gramaje a esa medida. Pensé en hacerlo todo a mano y encuadernarlo sin escanearlo pero posteriormente deseché la idea pues ¿para qué iba a limitarme tanto si con el ordenador puedo montar las imágenes como quiera? Me compré un block de acuarela de A3 y casi todas las ilustraciones las he hecho ahí. Para reducir siempre estoy a tiempo así que mejor dibujar a gusto en un formato decente.

### ***3.2.2 Explicación detallada de los pliegues.***

El orden que les he dado ha sido por orden de creación, pensé en reorganizarlo al final pero me di cuenta de que como estaba era como más contrastado estaba y al ser uno de los atributos que buscaba en el proyecto decidí respetar el orden natural por el que fue creado

Explicaré uno por uno los detalles de los pliegues por el orden en el que aparecen en el libro<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Es muy recomendable tener a mano los anexos pues considero que se necesita más tamaño del que puedo poner en la memoria para poder apreciar los comentarios que realizo de ellos. A aquellos que incluso le interese leer las historias, es recomendable que las lean antes de seguir leyendo la memoria porque haré un breve resumen de estas a continuación.

- **Historia de Fantasía (portada)**

Representación: El dibujo es una representación de lo hay en mi mente (los pequeños dibujos) la aglomeración de bajo son las influencias de mi infancia y los de arriba el fruto de esa influencia. Los palos de la baraja francesa representas las influencias vitales (Tréboles – Trabajo, Diamantes – Dinero, Picas – Adversidades, corazones – amor). La cara de la mujer representa el tipo de cara que me gustaría tener.

- Materiales: Lápiz, lápices de colores, rotuladores Posca y Photoshop
- Procedimientos: Realizado un encaje inicial le he dado color con los lápices y los rotuladores. El fondo prolongado y aclarado (en la zona superior) con Photoshop.
- Color: Me considero una persona más cálida que fría, por lo que he hecho predominar los colores cálidos.

Textos:

- Título: Quería que las palabras fuese representadas con un toque de lo que querían decir. “Historia”, una palabra seria, contundente, real. Utilicé una tipografía con esos atributos (BBGlobal Serif a 50 pt).” De” un simple preposición que no quise que llamase la atención, utilicé una tipografía simple (Moon Flower Bold a 40 pt). Y para fantasía quería una tipografía bonita, visto y original ( Acryle Script a 90 pt)



- **Contraportada:**

Como se puede apreciar está sacada de la portada con un retoque de Photoshop, la tipografía que he empleado es Ebrima a 15 pt. Y el texto:



“Este catálogo está dedicado a la creación de un libro.

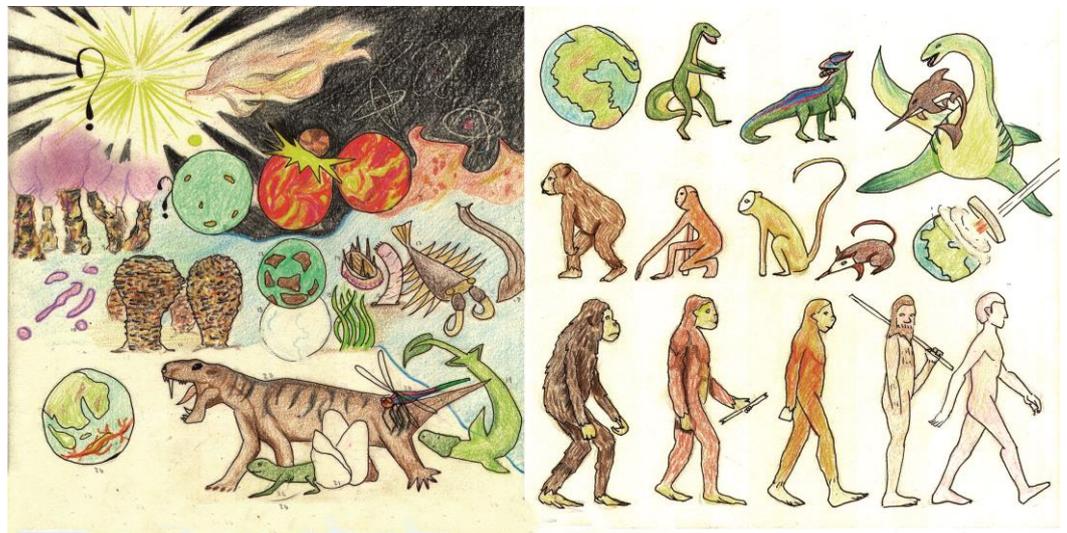
La variedad de estilos y de tipografías, es una muestra de las posibles opciones con las que dar vida a tus historias.

Escoge el estilo que más te guste, escoge la tipografía y podrás ver tu libro ilustrado y listo para distribuir.”

He pretendido que fuese lo más claro y directo posible.

- Fantasía. Portada **Guardas**

MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía*. Contraportada



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía*. Guardas

Las guardas representan la evolución, fue por donde empecé a desarrollar la idea anterior del TFG. El resto lo descarté pero la evolución es lo que nos convierte en seres pensantes y los seres pensante son los creadores del mundo de Fantasía, por eso vi tan adecuado usar esas guardas.

MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía*. Índice

• Índice

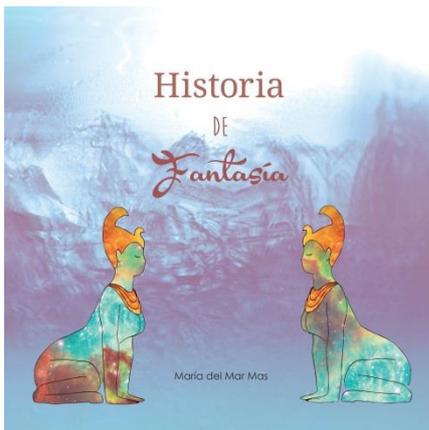
Planos.....6	Presencia Incompleta.....28
Nunca Jamás.....8	HUARGO SALVAJE.....30
Pesadilla.....10	TRADICIÓN.....32
medita.....12	CELOS.....34
INGRAVIDEZ.....14	SOCIEDAD.....38
OBRA HUMANA.....16	EL VIAJE DE MELVIAN Y TESTIS.....40
LOZME.....18	MIMA Y NAMI.....42
Domingos.....20	Grrruntip.....44
Ardis.....22	Las Olas.....46
∞ <sup>infinito</sup> .....24	nabil.....48
Invasión.....26	

El índice lo he resuelto de esta forma para que hubiese una relación del título del pliego del índice con el pliego, para ello que usado la tipografía de cada título. De esta forma es más rápido de reconocer.

• **Historia de Fantasía** (portada interna)

- Representación: Lo que vemos es mi idea de la esfinges de la primera de las tres puertas del oráculo del sur del libro de la *Historia Interminable*.
- Materiales: Lápiz, pilot, fotografía y Photoshop.
- Procedimientos: he hecho el encaje a partir de la descripción del libro de las esfinges, lo he pasado a InDesign he hecho un calco para luego trasladarlo a Photoshop. He buscado varias imágenes de galaxias y les he dado el relleno con ellas. El adorno de la cabeza y los collares lo he hecho de la misma forma pero dándoles un filtro dorado. El fondo es una fotografía que en introducido (en un formato ligeramente más pequeño) dentro de una fotografía igual. Luego he creado una capa con un degradado de tres colores (azul, morado, azul) y la he puesto a modo de filtro.
- Color: He usado una gama fría en todo el dibujo a excepción del toque cálido con el que la he querido contrarrestar ( en la tipografía y en los adornos de las esfinges)

Textos: El texto tiene los mismos atributos que el de la portada



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía*. Contraportada



MAS, M<sup>a</sup> del Mar.  
Fotografía de una botella  
Coca-Cola congelada

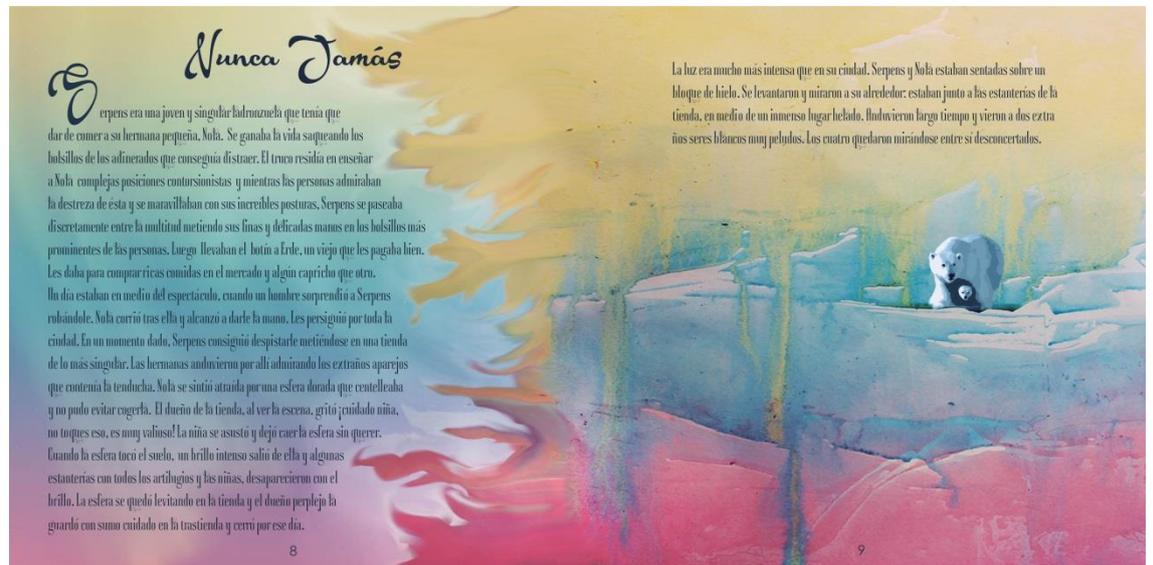
- Planos



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. Historia d  
Fantasía. Planos. P. 6

- Representación: Lo que vemos en la imagen es: en la primera página una mujer tumbada extendiendo su mano hacia su amor mortal. Y en la segunda vemos el principio del camino de los protagonistas donde tras atravesar las dimensiones se hayan en un paraje desconocido, rodeados de ruinas y enfrente de ellos una criatura inmensa que no parece darse cuenta de la presencia de nuestros protagonistas.
- Historia: La historia trata del amor entre una diosa y un mortal
- Materiales: Lápiz, pilot, gouache y acuarela.
- Procedimientos: Tras el encaje he realizado el coloreo, desde los tonos más claros hasta los más oscuros mezclando el gouache y la acuarela. Luego lo he perfilado con el pilot.
- Color: Predominan los colores cálidos pues de una historia de amor se trata, pero le ha dado un poco de contraste con los morados para darle el contraste que consideraba que necesitaba.
- Tipografía: Título: Motion Pictura a 65 pt. Letra capitular: Halftone Black a 60 pt. Texto principal: Quería darle el toque de carta de amor por eso he usado una tipografía cursiva y junta ( Motion Picture a 20 pt)

- **Nunca Jamás**



MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Nunca Jamás.*  
P 8

- Representación: lo que vemos en la imagen es el país de Nunca Jamás inspirado en la serie televisiva *Neverland* que a su vez está inspirada en la novela Peter Pan de James Matthew Barrie.
- Historia: La historia trata de dos hermanas ladronzuelas que al esconderse en una tienda de la justicia se les cae una esfera que las tele transporta a Nunca Jamás.
- Materiales: Pintura Acrílica y Photoshop
- Procedimientos: Lo primero que hice fue intentar conseguir el efecto del fondo con acuarela, pero esta se difuminaba demasiado y acababa por casi desaparecer por lo que decidí diluir pintura acrílica con agua y pintar sobre papel haciendo un degradado, luego puse el papel vertical para crear los chorros, una vez quedó como deseaba lo puse en horizontal y con una bolsa de plástico cree los espacios blancos que dan el efecto de hielo. Pasé la imagen a Photoshop y con la herramienta “dedo” cree la fusión del centro izquierda del pliego, El fondo que hay tras del texto es una imagen de la aurora boreal con un filtro de degradado parecido al de la página derecha. La imagen del oso, la he creado a partir de una fotografía pintándola encima con el pincel de Photoshop.
- Tipografía: Acryle Script a 70 pt. Letra capitular: Acryle Script a 50 pt. Texto principal: Ayres a 21 pt.

- **Pesadilla**



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía. Pesadilla.*

P 10

**N**ata nunca se había visto tan perdida. El pensamiento que más le venía a la cabeza era el del suicidio. Saltó de casa corriendo para no pensar en nada hasta a una fábrica abandonada donde habían personas tumbadas en el suelo. Daban pena pero a la vez parecían muy felices. Se acercó a uno de ellos y le preguntó si necesitaba ayuda y él se presentó. Dec se llamaba y le devolvió la pregunta. Ella le contó por todo lo que había pasado y él le dijo que le haría el mejor regalo que podía hacerle y ella pensando que no tenía nada que perder se dejó penetrar por una delgada aguja que conforme se vaciaba, le hacía sentir todas las cosas que más le gustaban juntas. No era la primera vez que tomaba drogas, pero sí su primer pinchazo.

10

Creía que si sus pensamientos eran negativos iba a ser el peor momento de su vida, así que se dejó llevar por la sensación de euforia. Ya le daba igual todo. Llevaba tres meses sin salir de la fábrica y vivía por que Dec no la dejaba morir. La hidrataba y nutría casi en contra de la voluntad de Nata que se pasaba el día tumbada y llena de droga. Se dejaba hacer de todo para conseguirla, cosa que a Dec no le hacía gracia. Lo sabía pero no lo había visto nunca. Sin darse cuenta se había enamorado de un fantasma y quiso devolverle a la vida. Una noche, cuando ella iba tan ciega que no podía ni moverse, la metió en un coche que había robado y condujo sin rumbo lo más lejos posible de la fábrica. Lo paró para comprobar cómo estaba Nata y cuando vio que no respiraba, le entró un ataque de pánico. Estaba muerta. Siguió conduciendo sin parar de llorar, llevaba el coche a su máxima velocidad y sin pensarlo dos veces no giró en una curva y se precipitó hacia el mar.

11

- Representación: Lo que vemos es una mujer desesperada que está consumida por la droga, está simbólicamente masturbándose con una jeringuilla.
- Historia: Trata de una muchacha que lo ha pasado fatal en su vida y se da a la droga a en una fábrica abandonada. Un hombre se enamora de ella y la trata de devolver a la vida pero al no lograrlo decide suicidarse.
- Materiales: Lápiz, pintura acrílica, acuarela, líquido enmascarador y Photoshop
- Procedimientos: Lo primero fue el encaje de la chica, la jeringuilla y la tarima. Cubrí con el líquido enmascarador el cuerpo de la chica y la jeringuilla. Una vez seco, a grandes pinceladas de acuarela negra concentrada y con el papel vertical, fui dando capas hasta que los chorros quedaron como deseaba. Luego retiré el líquido enmascarador y pinté a la mujer a lápiz, la droga de la jeringuilla a acuarela y la tarima con acrílico negro, lo que sería el flujo de la mujer lo hice con acrílico blanco diluido. Pasé la imagen a Photoshop y cree un círculo con el centro vicio y los bordes difuminados de negro a transparente, desde la parte negra del círculo pinté con pincel los bordes de la imagen.
- Color: Muy oscuro y con el único toque de color de la droga, y el foco lumínico más potente el del cuerpo de la mujer. Con ello trataba de acentuar del dramatismo de la escena.

- Tipografía: Título: Paranoid Freak a 100 pt esta tipografía tan intensa y con tanta ralla da una impresión de locura y desesperación, justo lo que buscaba para esta historia tan desoladora. Letra capitular: Beware TheNeighbors Shadow a 90 pt. Esta tipografía la elegí porque el efecto que da es de dilución la base más intensa va dando paso a líneas cada vez más finas que se van disipando, como la vida de la protagonista. Texto principal: Triningan FG a 22 pt. Esta tipografía me pareció adecuada por su toque oscuro o gótico.

- **Medita**



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía. Medita.*

P 12

- Representación: a la derecha vemos a un chico sentado en un sillón colgante con forma de casi esfera, a la izquierda a un ángel con los brazos alzados creando el deseo del chico. El fondo es la imagen de persona fue tinta diluyéndose en agua que he usado a modo de humo.
- Historia: Trata de un buen chico al que un día se le aparece un ángel que le concede un deseo, meditando lo suficiente consigue que con ese deseo se acabe la miseria y la infelicidad en el mundo.
- Materiales: Lápiz, acuarela, pilot y Photoshop.
- Procedimientos: tras el encaje he coloreado a los personajes con acuarela y posteriormente los he repasado con el pilot. Los he pasado a Photoshop y le he pintado con el programa el vestido a al ángel (anteriormente verde) Para crear el fondo he usado el mismo color para toda la imagen y le he puesto transparencia a la zona superior para que texto fuese legible.
- Color: Básicamente he usado dos gamas de colores, la del azul de las mantas del sillón del chico, el vestido de la mujer y el humo del fondo y amarilla – naranja de la ropa del chico, el pelo del ángel y el del chico y el sillón.

- Tipografía: Título: Leonardo Hand F a 90 pt. Estuve probando esa palabra en diferentes tipografías y esa me pareció la opción más adecuada por el reparto de pesos que crea. Letra capitular: Platiniun Hub Caps Spoked. Ésta la elegí por el centro de la “S” es como un camino hacia un horizonte, representa el camino que recorre nuestro amigo para conseguir la paz y la felicidad. Texto principal: Rasputine Classic a 11 pt. La escogí por su agradable lectura.
- Particularidades: El chico lo hice porque se me ocurrió y me gustó pero no sé por qué ya se me ocurrió la historia y luego hice al ángel para complementar la imagen del chico.

- **Ingravidéz**

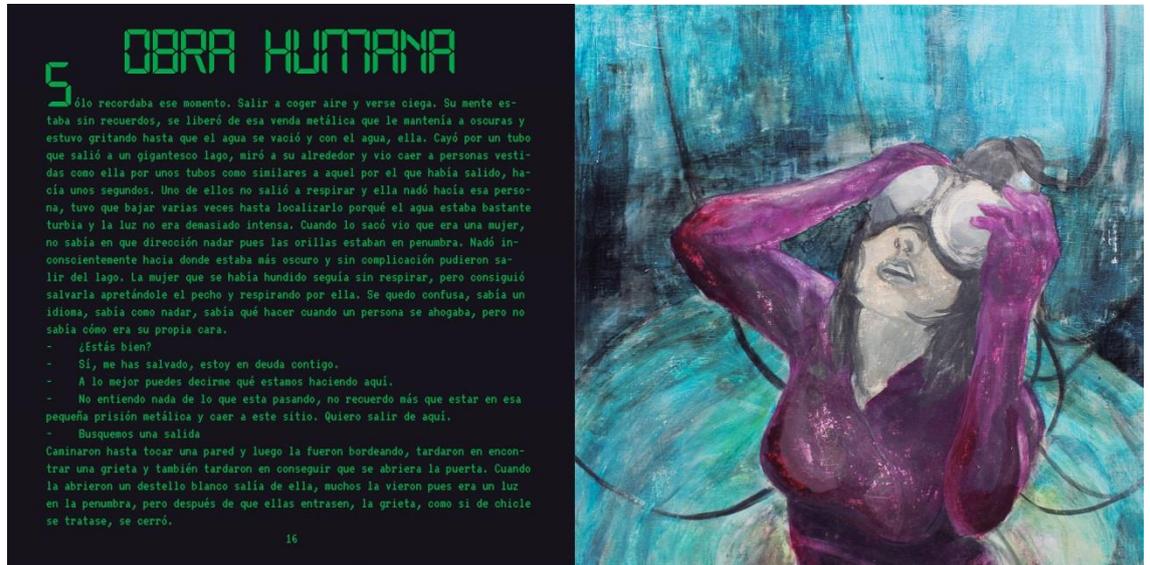


MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía. Ingravidéz.*

P 14

- Representación: en la posición central, el cuerpo desnudo de una chica levitando y ésta haciendo una voltereta hacia atrás. El fondo se trata del bosque de Honus donde las setas son del tamaño de casas. En la base, la Gasenti, una seta hecha de un material efímero, representada con una galaxia.
- Historia: trata a cerca de una chica que caminando por un bosque de setas gigantes encuentra una especial y no puede evitar chuparla, la seta le otorga el poder de levitar.
- Materialesy Procedimientos: Lápiz, acuarela, pilot y Photoshop. Tras el encaje he dado color a la composición con acuarela en este caso de los tonos más oscuros a los más claros. Luego la he pasado a Photoshop y he ampliado los márgenes reproduciendo ese tono rosado que se había quedado por la fotografía. La seta de bajo (la Gasenti) la he rellenado con la imagen de una galaxia.
- Título: Movie letters. Con esta tipografía he reflejado el significado de la palabra que significa, por la forma de ascensión que tienen. Letra capitular: Magic Fleurons a 100 pt. He usado esa tipografía por la forma orgánica que tiene, ambienta perfectamente con la ilustración y el texto. Texto principal: Inglobal a 16 pt. Ésta la he usado simplemente por su ligera lectura y fluidez, como el estado de ánimo de la protagonista.

- **Obra Humana.**



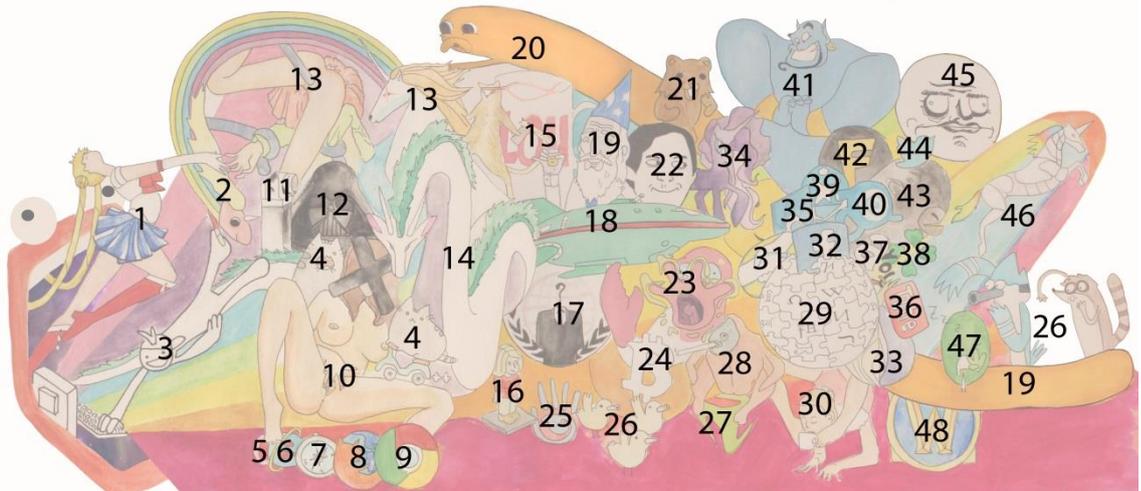
MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Obra huamana.* P 16

- Representación: Vemos a una mujer cubierta con un traje de látex emergiendo del agua y retirándose una especie de casco metálico.
- Historia: se trata de la creación de clones en masa, dos de ellas abren una puerta que no sabes donde les va a llevar.
- Materiales: Pigmento, Agua, huevo, aceite de linaza, oleo, esencia de trementina.
- Procedimientos: Como se puede ver por los materiales se trata de una pintura al temple sobre un retablo de madera, he hecho la mezcla del temple y la he aplicado conformando una grisalla. Una vez seco, he hecho veladuras con óleo diluido y he ido aplicando el color por capas.
- Color: Aunque el morado tiene ciertos toques cálidos considero que es una composición fría por todo el predominio del fondo. Título: Opnen 24 Display a 70 pt. Letra capitular: Opnen 24 Display a 70 pt. Texto principal: VT323 a 16 pt. Con toda la tipografía en general y con los colores traté de simular la pantalla de un ordenador de pantalla de fósforo verde.

• Lozme



MAS, Mª del Mar. Historia de Fantasía. Lozme. P 18



- Representación: He enumerado las imágenes de la ilustración para poder explicar mejor la representación:

1. Personaje protagonista de la serie Sailor Moon, creada por Naoko Takeuchi.
2. Lady Rainicorn, Personaje de la serie Hora de Aventuras, creada por Pendleton Ward.
3. Uno de los personajes del 4º corto asdfmovie famoso en Youtube.
4. Dos iconos pusheen cat de Facebook
5. Icono del navegador Opera
6. Icono del navegador Explorer
7. Icono del navegador Safari

8. Icono del navegador Mozilla
9. Icono del navegador Chrome
10. Representación del porno (tan presente en internet)
11. Obra de Banksy "*I see humans but not humanity*"
12. Darth Vader, personaje de *La Guerra de las Galaxias*. Creada por George Lucas
13. Gato con bandana y pistola montando en un unicornio con rayos laser en los ojos, Imagen encontrada bajo la búsqueda "Internet"
14. Haku, personaje del Viaje de Chihiro, de Hayao Miyazaki.
15. Representación de la serie del famoso youtuber Loulogio, llamada *café con Lou*, que decidió grabarse todos los días de un año mientras tomaba su café matutino.
16. Un posible personaje de la página Habbo.es, diseñada para conocer a otros cibernautas.
17. Icono de Anonymous, seudónimo utilizado por diferentes grupos alrededor de todo el mundo para hacer acciones o publicar en su nombre. Muchas de estas acciones van a favor de la libertad de expresión.
18. Nave de la famosa serie televisiva *Futurama*, Creada por Matt Groening.
19. Mago de la serie *Ugly americans* de David Clark.
20. Personaje perruno el cual tiene la capacidad de moldear su cuerpo a su antojo, de la serie Hora de Aventuras.
21. Pedobear, un meme creado en la página 4chan para burlarse de todos los pedófilos que entre todos y gracias a esa página habían conseguido encarcelar.
22. Meme sacado del actor Tobey Maguire en la película *Spiderman*. El nombre del meme es "uy que malote"
23. Dr. Zoidberg, querido personaje de la serie *Futurama*.
24. Icono de Bitcoin, moneda electrónica no controlada por ningún estado, baco o institución financiera, se puede usar en todo el mundo, nacida en 2009 y creada por Satoshi Nakamoto.
25. Icono de Second life. Es un mataverso<sup>7</sup> desarrollado por Linden Lab, gratuito y abierto en el que puedes interactuar con todos los individuos que viven en él.
26. Escena de la serie Historias Corrientes de J.G Quintel.
27. Icono de Freenet, una de las Darknets<sup>8</sup>.
28. Imagen de un pescado metido dentro de un pollo y fumando, encontrada bajo búsqueda "Internet"
29. Icono de Wikipedia.
30. Imagen de un mujer bebiendo de una taza con los pies, encontrada buscando "Internet"

---

<sup>7</sup> Mundo virtual ficticio.

<sup>8</sup> Red paralela a Internet que se suele usar para trámites ilegales.

31. Icono de la página mercado libre, basada en la libre venta de lo que quieras.
  32. Icono de Facebook.
  33. Icono de Tor, una de las varias Darknets.
  34. Imagen creada por un Fan de *My Little Pony*, en la que mezcla dos de los personajes de esta.
  35. Icono de Outlook.
  36. Icono de Youtube
  37. Icono de Amazon
  38. Icono de 4chan
  39. Icono de Softonic
  40. Icono de Series.ly
  41. Genio de Aladdín, la película de Disney de 1992
  42. Insignia de *Flaman*, el cani superhéroe andaluz, protagonista de la serie con el mismo nombre. Creada por David Sáinz
  43. Fotomontaje creado con una mezcla de vacuno, pez, pájaro y puede que otros animales, encontrado tras la búsqueda de "Internet"
  44. Icono de Twitter.
  45. Meme "me gusta" creado en la página <cuantocabron.com>
  46. Unicorn robot attack, juego adictivo creado por [adult swim] en el que eres un unicornio y tienes que correr sin chocarte con nada y destruir estrellas.
  47. Representación de la serie Malviviendo, una serie online de bajo presupuesto creada por David Sáinz.
  48. Icono de World of Warcraft, videojuego online multijugador masivo.
- Historia: Trata a cerca de un anciano que decide utilizar internet y este se muestra en su máximo esplendor.
  - Materiales: Lápiz, gouache, acuarela, pintura acrílica, pilot y Photoshop.
  - Procedimientos: Tras en el encaje he dado una capa de acuarela a todo salvo en los colores que salen de pantalla, que están pintados con gouache y el color rosa de estos mismos colores está pintado con pintura acrílica.
  - Tipografía: Título: Pixel Musketeer a 28 pt. Texto principal: Candara a 11,5 pt

- Domingos



MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Domingos.*  
P 20

- Representación: Una porción de colina, sembrada de hermosas flores de vivos colores, en la página derecha sobre las flores, vemos un O.V.N.I levitando.
- Historia: Un padre y su hija pasando los domingos en una colina preciosa. Un domingo como otro cualquiera son sorprendidos por una nave extraterrestre.
- Materiales: Lápiz, pilot, Illustrator y Photoshop
- Procedimientos: Tras el encaje a lápiz y la perfilación de los bordes, mediante Illustrator hice un calco y pasándolo a Photoshop lo coloreé con la herramienta pincel y dedo.
- Título: Alien Language a 50 pt Está tipografía la escogí por el toque extraterrestre que tiene.
- Letra capitular: Flower a 80 pt. Ésta es una floral para introducir al lector un poco más en la escena descrita.
- Texto principal: Bean Pole a 19 pt. Me gustaba esta fuente para esta historia por el toque silvestre que tiene.

- Ardis



## Ardis



El bosque de Nirn es el lugar al que todos los habitantes de Qart van a estar en paz con su mente y su cuerpo pues la deliciosa savia de los bellos ardis rebosa por las cuencas de sus azules troncos. Como es sabido por todos allí, el poder de esta savia es tal que es capaz de curar casi cualquier mal y no sólo eso, sino que el más anciano de Qart debe tener por lo menos quinientos cincuenta años, que es el tiempo aproximado que el pueblo de Qart se instaló a las afueras de Nirn.

Muchos al descubrir los poderes del bosque intentaron arrancar los árboles, trasladarlos, multiplicarlos. Pero cuando sacas un ardis del bosque, éste se deshace en una masa oleaginosa y pierde todo su poder curativo para dar lugar a uno destructivo que corroe a todo aquel que lo toca. El pueblo de Qart ni lo sabe pues siempre han cuidado muy bien a los árboles y han tratado de darles lo mismo que reciben de ellos.

23

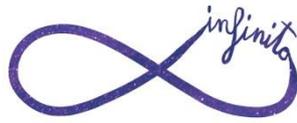


MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Ardis.*

P. 22

- Representación: Porción de un bosque de árboles con hojas cálidas y troncos azules.
- Historia: la historia de los habitantes de un bosque poblado de árboles que son capaces de dañarse con su propia savia.
- Materiales: Ceras, Grasas, Nogalina, agua, un trapo y Photoshop.
- Procedimientos: Hice el color directamente con las ceras y luego le di una capa de nogalina que deje reposar un minuto antes de frotarla con el paño. Los árboles que hay más a la derecha están sacados de los de la izquierda con Photoshop y modificados con la herramienta "deformación de la posición libre"
- Color: en esta sí que he jugado bastante con el contraste para darle más belleza al bosque.
- Título: CF One Two Trees a 100 pt. La fuente la elegí por la íntima relación que guarda con la ilustración.
- Letra capitular: Abusive Pencil a 100 pt. Por su vegetación y detalles.
- Texto principal: Flenja a 25 pt.

- **Infinito**



CUANDO COMPRENDÍ EL CONCEPTO TRATÉ DE IMAGINÁRSELO. SE MAR-  
TEO Y SE DESMAYÉ.  
CUANDO DESPERTÉ, SE SENTÓ EN SU MESA Y  
CREÓ EL SIGUIENTE OBJETO.

MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia  
de Fantasía. Infinito.*

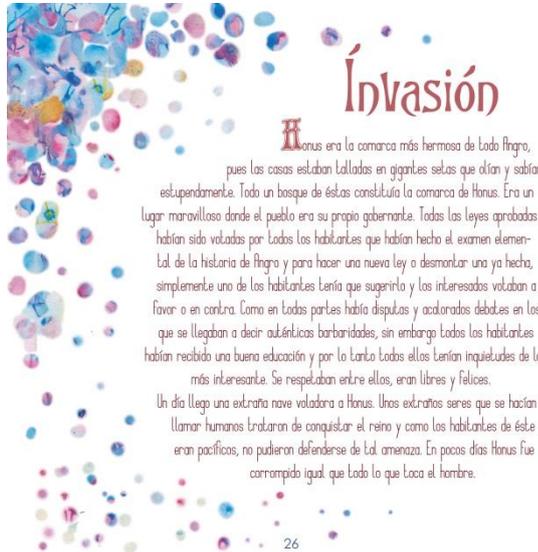
P 24

24

25

- Representación: lo que vemos es una ilustración del infinito, pero como simples humanos mortales que somos no somos capaces de visualizarlo.
- Historia: Más que una historia es un chiste a la minusculez
- Materiales: Photoshop
- Título: El título lo he diseñado con Photoshop. Lo he pintado y he hecho una selección en la que he insertado la imagen de un cielo nocturno.
- Texto principal: Moon Flower Bold a 16 pt.

- **Invasión**



- **Representación:** Es una pintura abstracta. Su forma me sugirió la forma de una seta o un conjunto de ellas.
- **Historia:** Trata a cerca de una civilización tranquila y feliz que es destruida por otra con las cualidades opuestas.
- **Materiales:** Pintura acrílica, agua y Photoshop
- **Procedimientos:** Tras diluir la pintura en agua he mojado el papel y he dejado caer los colores en ciertas zonas para luego darles forma soplando por un canutillo. Luego he pasado la imagen a Photoshop y con la herramienta "tampón de clonar" he creado la ilustración de la página izquierda.
- **Título:** Triningan FG a 70 pt. Siempre he considerado las setas algo psicodélico por ese motivo he utilizado esa fuente.
- **Letra capitular:** Hendrix Demo a 40 pt. Ésta por el mismo motivo que la anterior.
- **Texto principal:** Montepetrum a 21,5 pt.

- Presencia Incompleta



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía. Presencia Incompleta.* P 14

- Representación: Cuatro imágenes de un mismo ser en diferentes momentos del día.
- Historia: Un ser evanescente que vaga por el mundo de los humanos sin acabar de comprender su existencia.
- Materiales: tinta china, acuarela y Photoshop.
- Procedimientos: El encaje lo he hecho directamente a tinta con un pincel rellenable, y el coloreo posteriormente con acuarela. Lo pasé a Photoshop y le hice los marcos con las herramientas “selección circular” y “selección lineal”, y luego le introduje el fondo sepia.
- Título: I Know a Ghost a 80 pt. Esta tipografía representa muy bien el estado de perdición de la protagonista.
- Texto principal: Moon Flower Bold a 20 pt.

- **Huargo Salvaje**



Elfen vivía en una pequeña casita en medio del bosque. Su padre había muerto antes de que ella naciese y vivía con su madre. La vida no era demasiado cómoda, ni emocionante pero las dos vivían felices pues lo único que necesitaban era la una de la otra. Todas las mañanas Elfen se quedaba en casa limpiándola y su madre se iba al bosque por comida, pero un día su madre no volvió. Elfen, destrozada, fue al bosque a buscarla pero al no encontrarla, se quedó llorando apoyada en un árbol y hablando para ella misma entre sollozos. Un gigante huargo con sangre en la boca se acercó a ella. Cuando sacó la cabeza de entre las ramas, vio al imponente animal mirándola, y cuando éste vio la expresión de Elfen se dio cuenta de lo que había hecho.

El huargo era madre y un arrebatado maternal le llevó a acurrucarse alrededor de la niña. Elfen, entre todo ese pelo y el calorcito que le proporcionaba, cayó en un sueño profundo. Despertó porque el huargo se levantó y empezó a caminar, pero a los pocos pasos se paró al notar que Elfen no le seguía. Ella no entendía lo que quería pero cuando el huargo se sentó delante de ella y le levantó la cabeza con el hocico, Elfen montó su lomo, y la llevó con sus tres hijos.

Elfen aprendió a ser feliz al lado de esta singular familia nueva.



MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Huargo Salvaje. P. 14*

30

- **Representación:** en la página izquierda vemos a un huargo aullando y en la derecha a la protagonista sentada en el suelo y conociendo a sus nuevos hermanos.
- **Historia:** La madre de la protagonista es asesinada por el huargo de la página izquierda, cuando la niña vaga en busca de su madre, el animal la encuentra y al darse cuenta de lo que hecho la introduce en la familia como una más.
- **Materiales:** Lápiz, Lápices de colores, pilot y Photoshop
- **Procedimientos:** Encaje a lápiz y coloree a lápices de color, rotulación a pilot. Con el Photoshop he limpiado la imagen y he dado un tono semi uniforme al cuerpo de la chica con la herramienta dedo y la herramienta "pincel".
- **Color:** He usado colores naturales para esta ilustración
- **Título:** Movie Letters a 120 pt. En esta ocasión lo he usado esta tipografía para que representa nada de la ilustración ni la historia sino porque me gustaba como quedaba la composición con ellas.
- **Texto principal:** Bean Pole a 20 pt. Me gustaba esta para la historia por su leve toque salvaje.

- Tradición

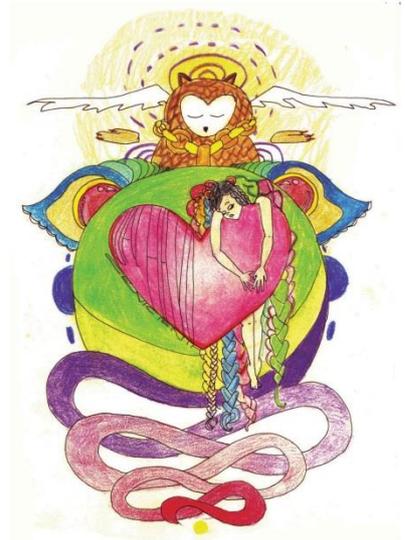
## TRADICIÓN

**M**ern estaba tan enamorada que no sabía si podría soportar despedirse de Djidens. Tenía que irse muy lejos de él para ir con su pueblo al otro lado del mar Mainos. Nunca más se volverían a ver, pues ambos pueblos eran enemigos naturales y Mern y Djidens eran de esos milagros naturales, la excepción que confirma la regla. Los sanse nunca dejarían que un dosque les acompañase y los dosque nunca dejarían que una sanse viviese con ellos.

Habían compartido tantas cosas... Y todas ellas sin más compañía que la de los animales del bosque, que era donde quedaban ya que los sanse tenían la entrada prohibida en Djernis y los dosque en Sörtinon.

Se sentían tan impotentes y desgraciados... No entendían las absurdas normas de sus pueblos pero querían estar juntos, de modo que decidieron hacer público su amor para que los pueblos viesan que no había nada malo en ninguno de los dos. Primero fueron a Djernis, allí lo que recibieron fue el más absoluto rechazo. Luego en Sörtinon, obtuvieron exactamente lo mismo. Para sorpresa de todos, los dos jefes de los pueblos decidieron tener una reunión entre ellos. Ningún habitante había visto nunca nada semejante ni había oído historias pasadas de un acontecimiento tal.

Tras un rato de secretas palabras, ambos líderes decidieron lo que ellos consideraron lo mejor para sus pueblos: condenar a muerte a Djidens y a Mern.



MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Tradición.*  
P.O 32

32

- Representación: Esta imagen la hice sin ningún tipo de referente y teniendo nada pensado antes de dibujarla, fue surgiendo. Vemos un enorme corazón del que cuelga una enamorada, detrás de ella una gran bola verde que representa la esperanza de los protagonistas de la que sale una especie de gusano morado que representa la enrevesada forma de pensar del pueblo, el búho en el fondo es uno de los pocos testigo del amor tan grande que hay en la pareja, las montañas con el sol poniéndose del fondo es una representación de la muerte.
- Historia: Una mujer y un hombre de pueblos distintos entre los que hay un odio profundo, se enamoran, cuando el pueblo se entera, los alcaldes deciden condenarlos a muerte.
- Materiales: Lápiz, lápices de colores y pilot.
- Procedimientos: he seguido el mismo procedimiento que la ilustración de *huargo salvaje* pero sin la edición de Photoshop.
- Título: GrutchShaded a 50 pt. Esta letra es tosca, pétrea y rígida, como su significado
- Letra capitular: GrutchShaded a 70 pt.
- Texto principal: Euphorigenic a 19 pt.

- Vidrio con nitrato puro de plata, agua con 26 por ciento de amoniaco, sales de Rochelle y agua destilada



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía* P 34.

- Representación: En la página derecha la protagonista pensativa decorada con motivos *paisley*<sup>9</sup> al igual que la página izquierda
- Historia: Una mujer le pide a su marido que le traiga un recuerdo de su viaje. Él le regala un espejo, pero es el primero que ve la mujer en su vida y entristece porque cree que su marido le ha regalado la imagen de otra mujer.
- Materiales: Lápiz y Photoshop.
- Procedimientos: En primer lugar dibujé a la mujer sobre un papel amarillento y al escanearla y subirla el contraste me gustó la textura que creó y con la herramienta "tampón de clonar" lo recreé por toda la superficie, luego con un pincel de motivos *paisley* compuse la página izquierda.
- Título: Movie Letters a 50 pt.
- Letra capitular: PaisleyCaps a 65 pt.
- Texto principal: Matchbook a 22 pt.

<sup>9</sup> Paisley es un término inglés para referirse a los adornos de gotas vegetales persas que fueron muy populares en los S. XVIII y XIX.

- Celos



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía. Celos.*

P. 36



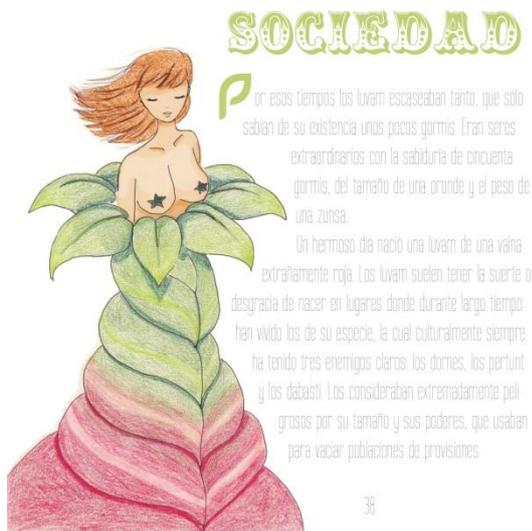
MAS, M<sup>a</sup> del Mar. Acrílico

Con agua.

- Representación: Una hermosa joven descendiendo bajo el agua y como testigos unos pequeños peces.
- Historia: Celosas por la belleza de la protagonista las mujeres de su pueblo deciden que no quieren más competencia y arrojan con un peso a la bella protagonista a un profundo agujero inundado.
- Materiales: lápiz, pintura acrílica, permanente fino, lápices de colores y Photoshop.
- Procedimientos: Hice una pintura abstracta para la tela, y por otro lado la chica. Los uní con Photoshop y luego coloree a la chica con la herramienta "pincel". Los peces está hechos directamente a lápiz de color y alguno lo he multiplicado para equilibrar la composición pero usando previamente la herramienta "deformación de la posición libre".
- Color: El color original del relleno de la tela era muy diferente. Como los peces lo tenía pintados ya y me gustaba como quedaron decidí aplicar la misma gama de colores en la mujer.
- Título: Get Wet a 40 pt. La he usado por el efecto de gota que aporta que la composición tenga un toque aún más acuático
- Letra capitular: Get Wet 40 pt.
- Texto principal: Gara a 18 pt.

- **Sociedad**

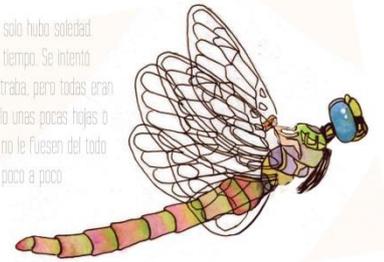
MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Sociedad.*  
P. 38



Para esta luvam cuando nació solo hubo soledad. Yagó sin rumbo durante algún tiempo. Se intentó alimentar de cosas que encontraba, pero todas eran muy desagradables y comía solo unas pocas hojas o frutos pequeños y secos que no le fuesen del todo repulsivos. Pasaron los días y poco a poco la debilidad le ganó. Andaba medio moribunda cuando se desplomó en el suelo.

Se despertó con algo jugoso y dulce apretándose contra su boca y vio a un ser gigante cuyos inmensos ojos tapaban la luz del astro Kaki y dos de sus múltiples patas sostenían trozo de algo naranja y delicioso. El grito que dio fue tan intenso que el pertunt retrocedió y dejó caer la fruta. La luvam también retrocedió y se quedó cauta mirando al ser a cierta distancia. No se pensó mucho el acercarse a comer de la enorme delicia. La devoró como si al final de ella, estuviese el cielo, y mientras, lentamente, el pertunt se acercó a ella, que volvendo a mirar a la bestia desde cierta distancia, vio que no había peligro en ella. Ese día fue el principio de una de las amistades más famosas de todo Crístim.

39



- Representación: aquí podemos ver aun hermosa luvam<sup>10</sup> que está naciendo y lo que vemos a la derecha es una luvam montada en un pertunt<sup>11</sup>.

- Historia: Los luvam y los pertunt son seres que tradicionalmente son enemigos, pero ¿qué pasa cuando naces tu solo y no tienes influencia de nadie? – que no tienes miedo a equivocarte y tienes que descubrir el mundo por ti mismo.

- Materiales: Lápiz, lápices de colores, acuarela, pilot y Photoshop.

- Procedimientos: Cree la imagen de la mujer pero tenía la cabeza diferente, pues cuando estaba dibujando a la chica montada en el pertunt, no estaba pensado que podrían ser la misma, pero cuando los vi juntos se me ocurrió esta historia y decidí editar a la mujer para que fuese la misma que la está en el pertunt.

- Título: Circus a 60 pt. Me pareció una idea muy descriptiva poner la palabra “sociedad” en letras de circo.

- Letra capitular: PetalGlyph a 80 pt. Muy adecuada tipografía para hablar de una persona que ha nacido de una vaina. Texto principal: Tall Film Fine a 27 pt.



MAS, Mª del Mar. *Primera luvam*

<sup>10</sup> los luvam son inteligentes seres que nacen de vainas.

<sup>11</sup> .Los pertuntu son gigantescos seres voladores. En la tierra podrían compararse con gigantes libélulas.

- **El Viaje de Melvian y Testis**



La flaca Melvian era una poderosa bruja que vivía en las montañas del sur de Sárdensis. El color de su pelo y el de la marca de su frente cambiaban dependiendo de su humor. Se pasaba días enteros sentada en su gigante butaca con su mejor y único amigo Testis, era un saarc, un gran felino sin pelo ni visión que, además de mantener interesantísimas charlas con Melvian, tenía el don de la clarividencia. Melvian mataba las horas mirando un cuenco con agua y en el agua veía la imagen del lugar que quería ver en cualquier parte del mundo. Observaba las personas y juzgando su forma de actuar, las castigaba o las premiaba sin que ellos fuesen conscientes de ello. La bruja tenía más de mil primaveras y en todo ese tiempo se había dedicado a ser justa y no juzgar sin saber. Ella no tenía una vida, había tenido muchísimas, de mujeres, de hombres, de nenes de ancianas, de todo tipo de personas y les había compensado las acciones que realizaban hacia otras personas.

40

La gente empezó a llamarla Karma, era un nombre que le parecía gracioso y le gustaba mucho. Un día decidió volver al mundo cara a cara, pues había cambiado tanto que quería verlo con sus ojos y mostrárselo a Testis con su voz. Llegaron a un pueblo donde la gente la miraba raramente y una anciana la tapó con una mantita, sabía que a los humanos les gustaba ir vestidos, pero no recordaba que ella también debía hacerlo si no quería llamar la atención. Llevaba tanto tiempo desnuda que le fue difícil acostumbrarse. En el pueblo se la trató bondadosamente y trabajó a cambio de comida y refugio. Así fue recorriendo el mundo. Vio ríos y selvas, desiertos y océanos, ciudades y cielos y se volvió a enamorar de la vida. Recordó cómo valorar las cosas y la satisfacción que transmitía. Lo que era la música y disfrutó de ella como en la vida, además había cambiado increíblemente desde que ella la escuchaba. Era una gozada, Testis también estaba encantado, estaba descubriendo tantos sabores nuevos y tantas texturas que a veces reía y lloraba solo con dar un bocado a ciertas comidas o al acariciarse con ciertas cosas. El viaje les fue genial para volver a su trabajo voluntario de seguir compensando las acciones de los raros y mortales humanos.



41

MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía. El Viaje de Melvian y Testis.*

P. 40

- Representación: Melvian está sentada sobre el sillón representado dándole forma con el texto. Y sobre ella Testis. El dibujo que hay entre el título es la marca de la frente de Melvian.
- Historia: Melvian es una bruja que castiga a los perniciosos y premia a los justos. Estresada por siglos de estar sentada cumpliendo su cometido decide hacer un viaje.
- Materiales: Lápiz, acuarela, pilot y Photoshop
- Procedimientos: Con el encaje hecho he pintado con las acuarelas a nuestros protagonistas y he reproducido la marca de la frente con Photoshop y la he intercalado con una textura sinuosa.
- Color: he dejado solo tonos cálido como el corazón de Melvian.
- Título: Movie Letters a 80 pt.
- Letra capitular: Celtamigoria a 60 pt. Me gustó mucho el felino que conformaba la "L" y lo consideré muy adecuado a esta historia.
- Texto principal: Jovik Informal a 14,6 pt. Fue un poco complicado cuadrar este texto para que quedasen bien las patas del sillón.

• **Mina y Nami**



Una vez, las gemelas volvían a discutir por quien llevaría la corona del reino. Una, que si lo necesitaba, la otra que si qué egoísmo, todo por no quedar mal delante de padre. Éste les había dicho que la primera que se casase tendría el honor de gobernar el reino.

En la cabeza de Nami se repetían las siguientes frases: "si lo haces, tendrás plena libertad de hacer lo que quieras. Si lo consigues, nunca nadie te volverá a decir qué hacer y cómo hacerlo. Si das el paso de una vez, todo lo que has conocido cambiará y el sabor de la libertad permanecerá en ti toda la vida, pero... ¿qué será de Mina?"

Mina a su vez, sentada en sábanas de raso y mirando la luna desde su cama pensaba: "si yo gano, el mundo entero estará a mis pies, si llego a mi meta, todo será brillante y feliz. Nadie volverá a decirme qué hacer nunca más. Todo lo que haga será bajo mi propia aprobación. Tendré el máximo poder sobre las decisiones en mi vida, pero... ¿y Nami?"

Eran tan doloroso hacer algo que perjudicase a la otra... Mina salió a la habitación de Nami y a su vez, Nami a la de Mina, se encontraron en medio del recorrido y se abrazaron y lloraron desconsoladas, pues las dos querían lo mismo y las dos tenían pareja desde hacía tiempo, Ceto y Dros. Las dos tenían la oportunidad de hacer a su padre feliz

Pero si lo hacían, todos sus sueños se desvanecerían y nunca más serían libres. El peso del reino caería sobre sus hombros. No sabían cómo transmitirle su decisión a padre, le destrozaría.

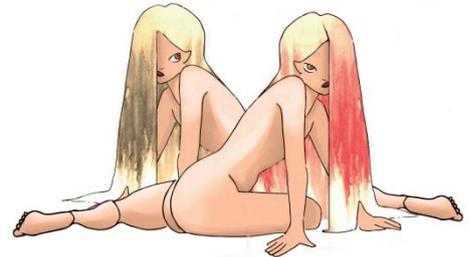
Al amanecer se dirigieron a los aposentos del padre y se sentaron a su lado, las saludó cariñosamente y escuchó:

-Padre te queremos muchísimo y amamos este reino también, pero nos haría muy infelices que una de nosotras gobernase.

-Lo he pensado mucho, a mi también me parece injusto y como soy el rey puedo cambiar las leyes.

Las hermanas se miraron sonrientes. El rey siguió:

- vosotras sois mi máxima bendición, mis primogénitas y no puedo ser más feliz de que gocéis de tal belleza e inteligencia. Ambas sois perfectas para gobernar, así que creo que lo más justo es que lo hagáis juntas.



MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Mina y Nami.*  
P. 42

42

- **Representación:** Unas gemelas en la página derecha apoyadas en el suelo con gesto de enfado y cansancio. En la izquierda una corona con adornos a los lados para resaltar la opulencia de la historia.

- **Historia:** Unas princesas gemelas a las que su padre pretende casar, la primera que lo logre será la reina, pero lo que ellas no se atreven a confesar a al padre es que ninguna quiere la corona, solo quieren la libertad.

- **Materiales:** Lápiz, pilot, acrílico con agua, y Photoshop.

- **Procedimientos:** El encaje repasado a pilot ha sido escaneado y el interior del cuerpo rellenado con la herramienta "pincel" mientras que el pelo es algo similar a lo que he hecho en la historia *celos*. Pero en vez cambiar el color con un filtro lo he cambiado modificando las opciones de "capa".

- **Título:** Rivanna a 50 pt.

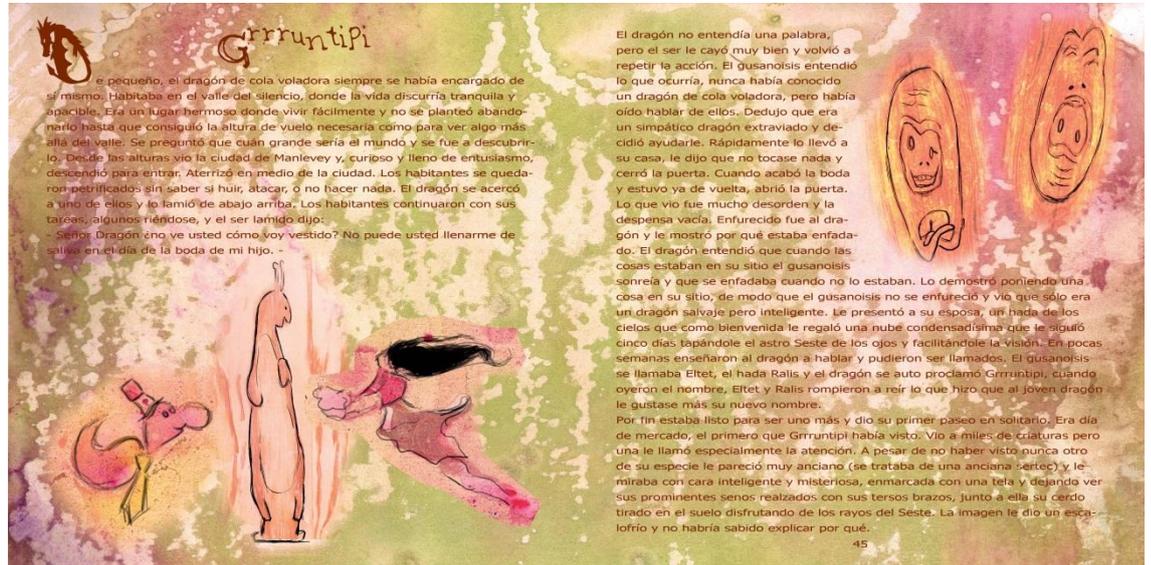
- **Letra capitular:** Leonardo Hand a 50 pt

- **Texto principal:** Raspoutine Classic a 15 pt.



Acrílico con agua. He usado esta imagen para crear el pelo de las gemelas

• Grrruntipi



**Grrruntipi**

El pequeño, el dragón de cola voladora siempre se había encargado de sí mismo. Habitaba en el valle del silencio, donde la vida discurría tranquila y apacible. Era un lugar hermoso donde vivir fácilmente y no se planteó abandonarlo hasta que consiguió la altura de vuelo necesaria como para ver algo más allá del valle. Se preguntó que cuán grande sería el mundo y se fue a descubrirlo. Desde las alturas vio la ciudad de Manlevey y, curioso y lleno de entusiasmo, descendió para entrar. Aterrizó en medio de la ciudad. Los habitantes se quedaron petrificados sin saber si huir, atacar, o no hacer nada. El dragón se acercó a uno de ellos y lo lamó de abajo arriba. Los habitantes continuaron con sus tareas, algunos riéndose, y el ser lamido dijo:

- Señor Dragón ¿no ve usted cómo voy vestido? No puede usted llenarme de salido en el día de la boda de mi hijo. -

El dragón no entendía una palabra, pero el ser le cayó muy bien y volvió a repetir la acción. El gusanonis entendió lo que ocurría, nunca había conocido un dragón de cola voladora, pero había oído hablar de ellos. Dedujo que era un simpático dragón extraviado y decidió ayudarlo. Rápidamente lo llevó a su casa, le dijo que no tocara nada y cerró la puerta. Cuando acabó la boda y estuvo ya de vuelta, abrió la puerta. Lo que vio fue mucho desorden y la despensa vacía. Enfurecido fue al dragón y le mostró por qué estaba enfadado. El dragón entendió que cuando las cosas estaban en su sitio el gusanonis sonreía y que se enfadaba cuando no lo estaban. Lo demostró poniendo una cosa en su sitio, de modo que el gusanonis no se enfureció y vio que sólo era un dragón salvaje pero inteligente. Le presentó a su esposa, un hada de los cielos que como bienvenida le regaló una nube condensadísima que le siguió cinco días tapándole el astro Seste de los ojos y facilitándole la visión. En pocas semanas enseñaron al dragón a hablar y pudieron ser llamados. El gusanonis se llamaba Eltet, el hada Ralis y el dragón se auto proclamó Grrruntipi, cuando oyeron el nombre, Eltet y Ralis rompieron a reír lo que hizo que al joven dragón le gustase más su nuevo nombre.

Por fin estaba listo para ser uno más y dio su primer paseo en solitario. Era día de mercado, el primero que Grrruntipi había visto. Vio a miles de criaturas pero una le llamó especialmente la atención. A pesar de no haber visto nunca otro de su especie le pareció muy anciano (se trataba de una anciana sertec) y le miraba con cara inteligente y misteriosa, enmarcada con una tela y dejando ver sus prominentes senos realzados con sus tersos brazos, junto a ella su cerdo tirado en el suelo disfrutando de los rayos del Seste. La imagen le dio un escalofrío y no habría sabido explicar por qué.

MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Grrruntipi.*  
P.44



MAS, Mª del Mar.  
*Abstracto del que he sacado a personajes como el gusanonis y el hada.*

- Representación: Lo que vemos es fruto de mi subconcuente pues las formas que ahí se ven han sido representadas a partir de lo que veo en la abstracción. Las imágenes que vemos son (de izquierda a derecha) Un gusanonis<sup>12</sup>, un dragón de cola voladora<sup>13</sup>, un hada de los cielos<sup>14</sup>, una vieja sertec<sup>15</sup> y su cerdo.
- Historia: Grrruntipi es un Dragón extraviado que hace amigos gracias a su simpatía y aspecto adorable.
- Materiales: Pintura acrílica con agua y Photoshop.

- Procedimientos: El fondo ha sido hecho con pintura acrílica diluida y antes de estar seca hacer un lavado al papel. Hice otra lámina abstracta donde me imaginé el gusanonis y el hada. El resto de personajes los he sacado de las formas que veía en la madera.

<sup>12</sup> Seres de tamaño medio normalmente podríamos encontrarlos en lugares muy húmedos.

<sup>13</sup> Estos dragones carecen de alas pero tienen una enorme cola que les permite volar mucho mejor que las alas de ciertas razas de dragón.

<sup>14</sup> Seres increíblemente bondadosos que tiene la habilidad de crear y destruir nubes a su antojo.

<sup>15</sup> Los sertec son maestros del en

gaño, tienen la capacidad de cambiar de apariencia a su antojo.



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Fotografías  
De donde he sacado a los  
Personajes.*

- Título: brightfuture a 60 pt. Es una fuente alegre e inquieta como el carácter de nuestro dragón. Letra capitular: EG Dragon Caps a 45 pt. Texto principal: Tahoma a 10 pt.

- Las Olas



46

Como otras pecas de su especie, Hydra era una de las nereidas que quedaban. Le que más le gustaba era nadar con los delfines, los hipocampos y observar a los bellos marineros que surcaban sus aguas. A diferencia de otras nereidas, Hydra nunca se había dejado ver por ningún humano. Todos los humanos que había visto hasta entonces habían sido fuertes y rudos marineros.

Un día se acercó a un barco que había echado el ancla cerca de la playa, vio como desembarcaban los marineros y entre todos esos hombre vio una figura delgada que no se dejaba ver el resto pues una especie de sombrero le tapaba toda la cabeza. Hydra, curiosa, observó desde acampó ese extraño ser. Estaba solo, al otro lado del río. A las nereidas no les gusta el agua dulce pues sienten un extraño picor en la piel cuando nadan en ella, pero no le importó subir por el río para ver a ese ser más de cerca. Asomé los ojos por el agua y lo miró pero no era un marinero, se parecía mucho a ella en el cuerpo, la cara era la más bonita que nunca había visto, debía tratarse de una mujer. Había oído hablar de ellas pero no se las imaginaba así.

Se quedó mirando hipnotizada cómo la mujer se desvestía y dejó que entrase en el agua, la mujer se dejó flotar e Hydra pasó debajo de ella haciéndole coquillas con el pelo. La mujer, sobresaltada, salió del agua rápidamente. Desde fuera se quedó mirando el río y vio la marea de pelo azul de Hydra

## Las Olas

47

seguida por la cabeza de ésta. Cuando asomé los labios fuera del agua, le dijo a la mujer: "No tengas miedo, jamás te haría daño, soy una nereida."

La mujer balbuceando dijo:

"No... ¿Nereida? Creía que solo eran leyendas."

"Me llamo Hydra y eres el ser más bello que he visto."

"Gra... Gracias... tú también eres muy bella, yo me llamo Misty."

Misty vio que la piel de Hydra estaba cambiando de color y se estaba poniendo verdosa.

Hydra, ¿estás bien? Tu piel...

"Es por el agua dulce, yo vivo en el mar, pero quería verte de cerca."

Misty corrió a la playa y se metió en el agua, Hydra estaba ahí esperándola. Le agité la mano y Misty la puso sobre la suya, vio como el color de la piel de la nereida volvía a su color inicial y se alegró.

"Muchas gracias por venir a la playa."

"¿Y si salieses del agua? ¿Qué pasaría?"

"Una vez lo hice, al principio solo era una sensación extraña, pero al poco tiempo mi piel empezó a tirar y acabó siendo dolorosa."

Las dos estaban deslumbradas la una de la otra, y allí en la orilla hicieron el amor mientras las olas rompían sobre ellas.



MAS, Mª del Mar. *Historia de Fantasía. Las Olas.*

P. 46

- Representación: Una nereida<sup>16</sup> retirándose el pelo al viento, muestra orgullosa su traje de blando coral.
- Historia: una solitaria nereida cae presa del amor de una joven que acompaña a un grupo de marineros, la joven corresponde el amor de esta y juntas disfrutaban bajo las olas
- Materiales: lápiz, gouache, Photoshop.
- Procedimientos: Una vez realizada la ilustración la he pasado a Photoshop para hacerle el vestido de coral, he hecho un calco de la imagen de un coral con Illustrator y lo he retocado y aplicado con Photoshop en la imagen.
- Título: Amazon Palafita a 60 pt. La elegí por qué estaban flotando y me pareció coherente con el contexto.
- Letra capitular: Celtamigoria a 60 pt. Esta es de mis tipografía preferidas para la letra capitular, en este alfabeto la única sirena que hay está en la letra "c" y me gustó tanto y la vi tan adecuada que hice que el texto empezase por esa letra.
- Texto principal: LittleLordFonteroid a 26,1 pt. No se por qué influencia será pero me pareció una letra muy mediterránea y por lo tanto muy acorde para hablar de una nereida.

<sup>16</sup> Ninfas del mar Mediterráneo.

- Nabil



MAS, Mª del Mar. Historia de Fantasía. Nabil. P.48

- Representación: Una ninfa de las nubes con su etéreo pelo y su extraño color de piel. El fondo es uno de los dibujo que nuestra protagonista hizo cuando era pequeña y recuerda.
- Historia: La ninfa está nostálgica de su niñez humana y se va a contemplar desde las alturas su viejo hogar.
- Materiales: lápiz, pilot y Photoshop
- Procedimientos: A partir del encaje en pilot he coloreado con Photoshop el cuerpo de la ninfa. Para el pelo he usado una imagen de nubes.
- Color: he utilizado colores suaves representar mejor de niñez de la ninfa.
- Título: Little Snorlax a 120 pt. Me gusto la combinación de la tipografía con el fondo
- Letra capitular: Filmography Personal a 70 pt. Es una fuente con textura de cabello porque la ninfa ya no tiene.
- Texto principal: Motion Picture a 28 pt.

### 3.2.3 Impresión y encuadernación

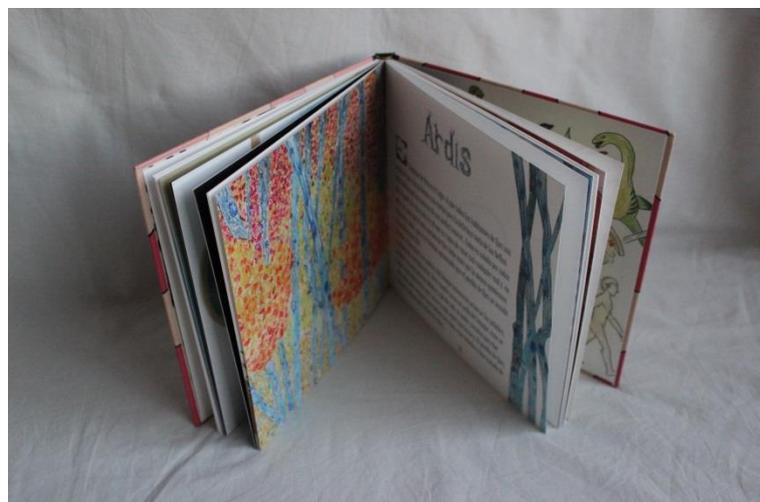
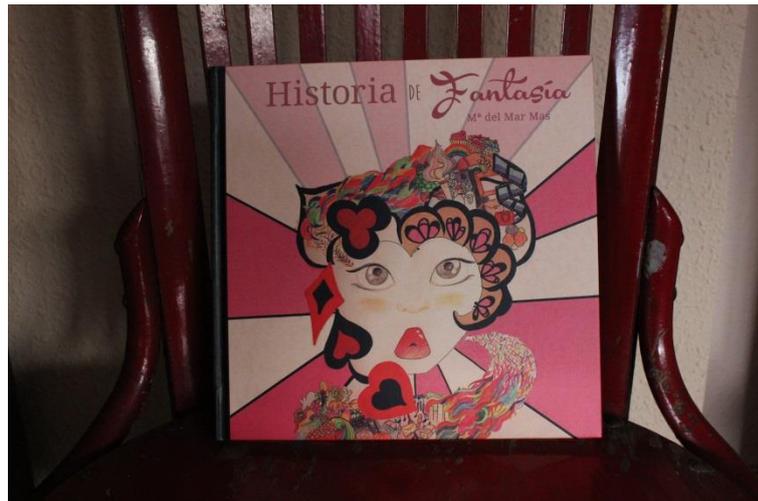
El encuadernado es una de las partes más importantes pues será lo primero que se vea antes de leer el libro. Lo primero que tienes que decidir es el papel, yo me decanté por uno que no fuese blanco, con un toque cálido. Y de un gramaje de 200.

Una vez elegido el papel hay que hacer pruebas de impresión pues tenemos que tener en cuenta que lo hemos trabajado en una pantalla y los colores nunca van a ser los mismos, pero podemos guiarnos haciendo pruebas y retocando algo que veamos que no nos convence.

Una vez ya se tiene todo preparado para encuadernar debemos decidir el tipo de encuadernación que vamos a querer ( al aire, japonesa, tradicional...) Yo me decanté por la tradicional cosida de tapa dura y librillos internos. Y el resultado ha sido muy satisfactorio.



MAS, M<sup>a</sup> del Mar. *Historia de Fantasía*. Libro  
Encuadernado



## 4. CONCLUSIONES

La escena que escribí de la historia interminable al principio de la memoria es una escena mágica, el paso de la realidad a la fantasía, debía estar más obsesionada de lo que pensaba en ella pues, realizar este trabajo mereció la pena con creces por algo que me pasó, es algo que no creo que pueda transmitir enteramente pero intentaré hacerlo. Una de las tantas noches que me quedé trabajando estaba cayendo de sueño y estaba coloreando con acuarela, apoyada sobre mi brazo y este apoyado en la mesa, en algún momento quedé dormida y viví la escena, estaba yo en la absoluta oscuridad, era una sensación genial flotaba en el aire cálido aterciopelado, igual que en la historia, pero no se me apareció la emperatriz, sino Intri, la diosa que cree, (Intri)<sup>17</sup> y me dijo que ya sabía dónde estaba que podía pedir lo que quisiese, volé sobre un campo brillante de noche sombrado sobre arena de colores, nadé con criaturas fluorescentes, comí manjares que me producían orgasmos que parecían reales, para ir a un lugar solo tenía que mirar un mapa que había en la pared y saltar a donde quería ir, menos mal que no tardé en despertar y pude recordarlo todo. Por eso y muchas cosas más estoy tan orgullosa de mi trabajo.

El proceso del proyecto me ha hecho reflexionar todo lo que he aprendido en los cuatro años de la carrera de Bellas Artes .Y me ha ayudado a saber plantear un proyecto, su desarrollo, producción y acabado.

He trabajado desde el Febrero del 2014 con los planteamientos de las ideas principales del proyecto y llevar a cabo este trabajo acumulado día a día hasta terminarlo correctamente.

Durante el proceso han surgido dificultades en la elección de una técnica de ilustración hasta encontrar la solución de cómo hacer cada ilustración del proyecto.

Desde hace tiempo quería tener un libro ilustrado propio, Este ha sido el trabajo más amplio y completo que he realizado, he tenido que buscar soluciones a muchos problemas que se han planteado pero todo ha valido la pena una vez lo he visto acabado. He madurado bastante con la creación de este proyecto y espero que se vea en esfuerzo que he invertido en él y que las personas que lo lean se sientan a gusto haciéndolo.

---

<sup>17</sup> La diosa del relato "Planos"

## Bibliografía

ASENSIO, Paco. *Minimanga: Cómo dibujar chicas paso a paso*, Barcelona, Maomao publications, 2012.

BARRIE, J.M. *Peter Pan*. España. Neverland Ediciones 1989

BENNETT.W. *El libro de las virtudes para niños*. España. B, S.A. 1996

BLAKE.W. *Matrimonio del cielo y del infierno*. Sevilla, 2007

DAVID – NEEL, Alexandra. *Magos y Místicos del Tíbet*. Barcelona 1988. Ediciones Indigo

EVANS, Peter. *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía*, NormaEditorial.

FABRY, Glenn. *Anatomía para dibujantes de fantasía*. Norma Editorial.

GALLEGO.L. *La emperatriz de los etéreos*. Madrid, Alfaguara. 2007

HUXLEY. A. *Las puertas de la percepción*. Barcelona. Edhasa. 2009

MICHAEL.E. *La historia interminable*. Madrid, Alfaguara, 1979

SAINT-EXUPÉRY. A. *El principito*. España. Fernández editores S.A. 1958

SUREDA.J; GUASCH.A.M. *La trama de lo moderno*. Madrid. Akal. 1993

**Páginas Web.** Última visita conjunta el 27/8/2014

MULTIPLES ARTISTAS. < <http://www.deviantart.com/>>

CONRAD ROSET. *Conrad Roset página oficial.* <http://www.conadroset.com/>

JEAN GIRAUD MOEBIUS. Moebius página oficial. <http://www.moebius.fr/>

LOISH. Página Oficial. <http://loish.net/>

MICHAEL HAGUE Página oficial <http://michaelhague.com/>

ALEXANDER PARDEE Página oficial: <http://www.eyesuckink.com/>

GIL ELVENGREN página oficial: <http://www.gilelvgren.com/GE/>