

TFG

LAS LEYENDAS DE BÉCQUER

CATORCE IMÁGENES SIN EDITOR

Presentado por Patricia Larrabeiti Gracia

Tutor: Luis Armand Buendia

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN/SUMMARY

Este proyecto consiste en la creación de catorce ilustraciones basadas en el libro *Las leyendas* de Gustavo Adolfo Bécquer. Se realizan catorce dibujos por cada leyenda, de manera que cada dibujo represente las ideas principales de cada historia y que por sí sola represente la leyenda pero que a su vez cree una cohesión con las otras ilustraciones para que, juntando todas las imágenes, se cuente una historia. La finalidad de este proyecto es convertir las ilustraciones en láminas, como representación de cada leyenda.

This Project consist of the creation of fourteen illustrations base don the book *Las leyendas* of Gustavo Adolfo Becquer. Fourteen illustrations are made of each legend, so that each drawing represnet the main ideas of each story and by itself represents the legendbut at the same time there is a cohesion with the other illustrations so that all together tell a story. The purpose of this project is to make the illustrations in sheets, as representation os each legend.

PALABRAS CLAVE/KEY WORDS

Diseño, ilustración, arte digital
Design, illustration, digital art

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	04
2. OBJETIVOS	04
3. METODOLOGÍA	05
4. MARCO DE REFERENCIA	06
4.1 ILUSTRACIÓN	06
<i>4.1.1 Contexto histórico</i>	07
<i>4.1.2 Ilustración narrativa</i>	10
4.2 GUSTAVO AFOLFO BÉCQUER	12
<i>4.2.1 Influencias y estilo</i>	14
<i>4.2.2 Las leyendas de Bécquer</i>	16
4.3 EDICIONES	18
5. REFERENTES	20
6. PROCESO	24
6.1 ANÁLISIS Y ESTUDIO	24
<i>6.1.1 Análisis de cada obra</i>	24
<i>6.1.2 Recopilación de información</i>	31
6.2 PROCESO ARTÍSTICO	31
<i>6.2.1 Formación de la idea</i>	31
<i>6.2.2 Materiales</i>	32
<i>6.2.3 Bocetos</i>	33
<i>6.2.4 Diseños definitivos</i>	34
<i>6.2.5 Pruebas finales</i>	36
7. LA SECUENCIA	39
8. CONCLUSIONES	42
9. BIBLIOGRAFÍA	43
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	44

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en la creación de diversas ilustraciones para representar catorce leyendas del libro, *Las leyendas*, de G.A. Bécquer. La idea principal es realizar una única ilustración por cada leyenda, en la cual queden representados los elementos principales de cada historia. Cabe mencionar que como base de inspiración para este proyecto he escogido un libro en el que aparecen dieciocho leyendas. Sin embargo solo he escogido catorce de ellas: historias y leyendas situadas en distintas épocas en España y que, personalmente, lo encuentro más atractivo a la hora de diseñar y crear toda la atmósfera alrededor de las ilustraciones. Las cuatro leyendas que he descartado son las que ocurren en otros emplazamientos o que, directamente, no entran dentro de lo que se conoce como leyenda sino que más bien se cuentan como canciones o rezos.

Otra característica importante de estas ilustraciones es conseguir crear un entorno misterioso y tétrico que case con la atmósfera en la que se desarrollan todas las leyendas que se van a ilustrar. Dentro del proceso de creación de las ilustraciones hay un apartado de investigación y recopilación de información para poder captar y representar a la perfección la época, así como el vestuario y los ambientes; para así poder representar de la manera más fiel posible, mediante el dibujo, lo que el autor quiere transmitir y contar en sus historias.

La idea final es realizar estas ilustraciones y convertirlas en láminas, las cuales podrían ser utilizadas como portadas en caso de que estas se reeditasen de forma individual, o como la ilustración principal que presente cada leyenda dentro de un libro donde se recopilen todas.

2. OBJETIVOS

Uno de los objetivos principales del proyecto es la creación de catorce ilustraciones a partir de catorce de las leyendas recopiladas en el libro *Las Leyendas* de Bécquer.

La intención es crear catorce ilustraciones que representen las leyendas pero que a su vez sean coherentes entre ellas, que individualmente funcionen como imagen descriptiva de cada leyenda pero que, a su vez, cuenten una historia. Estudiar e investigar el movimiento del Romanticismo, que es la época en la que fueron publicadas estas leyendas, para crear unas ilustraciones que sean los más fieles posible a esta corriente. Dentro de esta fase de investigación también se estudia y se buscan referentes que hayan trabajado y

creado obras relacionadas con este libro, con algunas obras del mismo autor, o de otras obras similares, con el fin de crear y conseguir ese ambiente oscuro y tenebroso que caracterizan sus obras. El estudio también se lleva a cabo en cada leyenda de forma individual; cada obra cuenta con un proceso de análisis, el cual sirve para saber cuáles son las características y elementos más importantes de la obra y decidir cuáles son los que finalmente van a estar representados en las ilustraciones.

Como objetivos específicos está conseguir crear las catorce ilustraciones en forma de láminas y la experimentación con técnicas a la hora de crear este trabajo, mezclando el acrílico, que es la técnica con la que personalmente más cómoda me siento, con una técnica más novedosa como las ilustraciones creadas a partir de una tableta gráfica.

3. METODOLOGÍA

Para cumplir los objetivos deseados con la realización de este Trabajo Final de Grado se ha tenido que seguir un método de trabajo concreto para desarrollar el mismo. Dentro de este procedimiento se encuentran una serie de elementos los cuales se han seguido de una forma determinada para el desarrollo de este proyecto final.

La metodología de este proyecto comienza con el planteamiento de diversas ideas, hasta encontrar la más adecuada a los intereses a los que se pretende llegar. En primer lugar, una vez pensados los objetivos que se quieren alcanzar y teniendo en mente la idea final del proyecto, se comienza a plantear diversas opciones y procedimientos que, con la ayuda y consejos del tutor se descartarán y añadirán ideas hasta dar forma a las bases del Proyecto.

Una vez determinados los propósitos que hay que cumplir, se comienza a plantear el método de trabajo que se deberá de seguir durante todo el desarrollo del trabajo. En este caso, el proyecto se basa en la creación de catorce ilustraciones fundamentadas en un libro, *Las Leyendas* de Bécquer, el cual contiene dieciocho leyendas independientes, sin embargo no todas estas fábulas cumplen con los elementos necesarios para alcanzar los objetivos finales del proyecto. Para poder decidir que leyendas son válidas y cuales no se hace una lectura exhaustiva de todas ellas a la vez que se van anotando detalles o datos importantes de cada texto para tener una idea general de cada una de ellas y a partir de aquí se seleccionan las adecuadas.

Uno de los pasos más importantes de este método es la búsqueda de información y documentación, tanto en libros de texto como en bases de

datos, para poder realizar con acierto la parte gráfica del diseño de las ilustraciones así como de la parte teórica. También se realizan búsquedas de referentes en los cuales basarse o encontrar elementos que nos ayudan a componer las ilustraciones para alcanzar los objetivos deseados.

A continuación, el siguiente paso a seguir es empezar a abocetar y crear distintos diseños. Uno de los aspectos más destacados de este proyecto es que debe de haber una cohesión entre las ilustraciones; es decir, a parte de las ilustraciones por separado, estas se realizarán pensando en que una vez realizadas juntas crearán una secuencia que recuerdan a una escena de película.

Los siguientes pasos que se siguen son pruebas de color que son realizadas en acuarela y donde se prueban los colores más adecuados para las ilustraciones, teniendo en mente los objetivos que se desean alcanzar. Una vez decidida la gama cromática y el estilo que se va a utilizar se procede a crear los dibujos definitivos que en este caso se realizaran con la técnica acrílico.

Los últimos pasos que se siguen hasta la finalización de las ilustraciones son realizar los definitivos mediante la técnica acrílica y posteriormente se realiza el fondo mediante el programa de diseño y modificación de imagen y con la tableta gráfica y se dan los retoques necesarios para dar el acabado final que se desea.

Una vez realizadas y terminadas las ilustraciones se procede a crear simulaciones de cómo deberían utilizarse estas ilustraciones, es decir crear diversas plantillas en el programa InDesign para de esta forma ver las diversas posibilidades que se pueden aplicar a este proyecto.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 ILUSTRACIÓN

Según Terence Dalley se conoce como ilustración *al arte de producir imágenes que sirvan como complemento a textos y narraciones y que puedan ser capaces de comunicar y explicar una información.* “La ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre tiene que tener una razón para existir” ¹.

Una particularidad de esta disciplina es que se considera a la ilustración el arte en su forma más comercial, ya que son las demandas sociales las que moldean y dan forma al contenido de las ilustraciones. Y esto no cambia a pesar de la expansión del campo de la ilustración y de la evolución y sofisticación

1. DALLEY, Terence. Guía completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales, p.6.

ción de las técnicas, los materiales y los procesos de reproducción.

4.1.1. Contexto histórico

Entendemos la ilustración como la imagen, estampa, grabado o dibujo, que acompaña un texto o un documento para complementarlo y realzarlo. Estos diseños bidimensionales suelen estar asociados a palabras por lo que estos componentes gráficos son capaces de reproducir un mensaje.

Terence Dalley realiza un recorrido bastante preciso por la historia de la ilustración en su libro *Guía Completa de Ilustración y Diseño*. Este autor no puede definir el momento del surgimiento de la ilustración, pero lo más probable es que esté estrechamente ligado al nacimiento de la escritura. La Ilustración lleva sirviendo como complemento a textos, libros y manuscritos desde los primeros pergaminos ilustrados como el Libro de los Muertos o el Papyrus Ramessum que datan de aproximadamente el 1900 a. de C. Sin embargo fueron los códices medievales los que impulsaron la práctica de incluir ilustraciones en los textos; imágenes realizadas a mano, con colores brillantes normalmente acompañados de oro. En la Edad Media la población que sabía leer era muy escasa y, por esto, era frecuente que los libros incluyesen ilustraciones. Esto hizo que todos estos textos y relatos fueran accesibles al pueblo. Eran generalmente de temas religiosos. Lo que conseguían con las ilustraciones era poder inculcar a la gente las creencias de la época. Este arte medieval fue el inmediato precursor de la ilustración de libros impresos como se demostraría durante el siglo XV, cuando se inventó la imprenta y revolucionó las técnicas de la ilustración, ya que esto conllevó a la reproducción y distribución de los textos y las imágenes, empleando la *xilografía*² en serie.



Fig. 1. El escriba Kha y su esposa Merit se presentan ante Osiris, ilustración perteneciente a Libro de los Muertos (1550 a.C.).



Fig. 2. Naniwaya Okita de Kitagawa Utamaro (1796), obra perteneciente a la escuela Ukiyo-e.

Este mismo autor recoge en su estudio toda la evolución que sufre la ilustración y los materiales utilizados a lo largo de los siglos como en el caso de Europa durante los siglos XVI y XVII, donde se deja de utilizar la xilografía y el grabado en la madera para dar paso a la utilización de cobre para realizar los grabados además de la utilización de la calcografía. Paralelamente al desarrollo de las técnicas de grabado en Europa, en Japón la escuela Ukiyo-e desarrolla la técnica de la xilografía a color. Este desarrollo dio lugar a la decadencia de las ilustraciones demasiado recargadas y con exceso de ornamentación y dio paso a un estilo mucho más simple y limpio. En el siguiente siglo, el XVIII, se produjo un gran avance técnico a la hora de ilustrar cuando un alemán, Alois Senefelder inventó la litografía, primer método de impresión realizada a partir de una superficie plana.

La impresión o transferencia de una ilustración fue evolucionando y cambiando durante los siglos siguientes algunos con más éxito que otros, como William Blake, un notable ilustrador inglés quien durante el siglo XIX fue el

² Técnica de grabar imágenes en una plancha de madera.



Fig. 3. Ilustración realizada por Eusebio Planas para el libro *La Dama de las Camelias* mediante cromolitografía.



Fig. 4. Primeras impresoras Offset para papel durante el siglo XX.

precursor en la utilización del aguafuerte a la hora de crear las ilustraciones, sin embargo este método no tuvo demasiado éxito y tras la muerte del artista decayó por completo.

Terence Dalley afirma que en el siglo XIX, con la Revolución Industrial y las nuevas técnicas de impresión se vive la época dorada del ilustrador, ya que las nuevas imprentas permiten la comercialización de libros y revistas. A la hora de elaborar estas revistas se utilizó una nueva técnica innovadora llamada cromolitografía que hizo posible la introducción del color en las ilustraciones, que anteriormente se habían limitado únicamente al blanco y al negro. Especialmente se destaca una revista británica llamada *Punch*, revista humorística la cual tuvo mucha influencia durante los años 1840 y 1850. A esta revista se le atribuye la invención del término “caricatura” para referirse a una ilustración la cual ridiculiza o critica con intención humorística los rasgos característicos de una persona.

Durante este mismo siglo se vivieron nuevos adelantos en el área de la ilustración, no solo en cuanto a maquinaria sino también en el uso de colores. Uno de ellos fue la posibilidad de introducir semitonos, lo que conllevó a la reproducción de ilustraciones a todo color y la posterior introducción de la línea negra que facilitó la impresión a cuatro colores. En este siglo también se vivieron diferentes movimientos relacionados con la ilustración como lo fueron el *Arts and Crafts*³ en Inglaterra y el *Art Nouveau*⁴ en Francia.

Por último este mismo autor afirma que fue en el siglo XIX cuando se desarrollaron mucho más las técnicas de impresión, gracias a la invención de la fotografía. Las primeras fotografías en libros impresos aparecieron alrededor de 1880. Esto hizo que las posibilidades a la hora de ilustrar fuesen inmensas; también creó como dos estilos diferentes de corrientes: los artistas que imitaban las fotografías para dar mayor realismo a las ilustraciones y, por otro lado, los artistas que se apartan del realismo y lo que prefieren es dejar volar la imaginación. También durante este siglo apareció el proceso denominado *Litografía Offset*, que hizo que el proceso de impresión bajara de coste y redujo el tiempo requerido para imprimir en color.

El recorrido y estudio de Terence Dalley finaliza en el siglo XX, por lo que he resumido de manera muy breve lo que sucede en la actualidad dentro del ámbito de la ilustración. La variedad de técnicas que se utilizan para crear ilustraciones es muy variada, ya que se mezclan tanto técnicas muy modernas, como pueden ser las nuevas tecnologías, con programas de ordenador que permiten a su vez trabajar con varias técnicas y estilos, pero también se utilizan técnicas no tan modernas como pueden ser litografías, serigrafía e incluso el grabado.

³ Movimiento artístico originado a finales del siglo XIX.

⁴ Estilo de arte, arquitectura y arte aplicado originado en Francia a finales del siglo XIX.

Si hacemos un recorrido por la historia de la ilustración y su desarrollo y evolución a lo largo de los siglos podemos apreciar tres bloques que diferencian tipos distintos de ilustraciones. Esta distinción surge a raíz de los primeros tipos de ilustraciones que aparecieron y cuyo fin era complementar textos e historias para que fueran más comprensibles para la población; estas son las ilustraciones científicas y literarias. Después ya aparecerían los siguientes tipos de ilustraciones que son las que emergieron a medida que la sociedad evolucionaba y se creaban nuevas necesidades y nuevos medios de utilizar este arte como sucede con las ilustraciones publicitarias y editoriales.

ILUSTRACIONES CIENTÍFICAS: Según Laura Blanco y Vanesa Gaido es en la Edad Media cuando surgen los primeros *Bestiarios*⁵ donde se empiezan a plasmar dibujos más explicativos, que acompañan y explican de forma más sencilla los textos a los cuales acompaña. Durante esta misma época empezaron a surgir artistas, los cuales sí que representaban mediante ilustraciones, animales con un carácter más realista. Si se habla de ilustraciones científicas es necesario mencionar artistas como Durero o Leonardo Da Vinci, los cuales fueron los mayores contribuyentes de esta disciplina; ya sea representando animales o con representaciones exactas de la anatomía humana. Actualmente la ilustración científica es una rama de la ilustración, donde los artistas deben ceñirse a las características que posee la especie o el objeto que ilustran y hacerlo lo más realista posible.

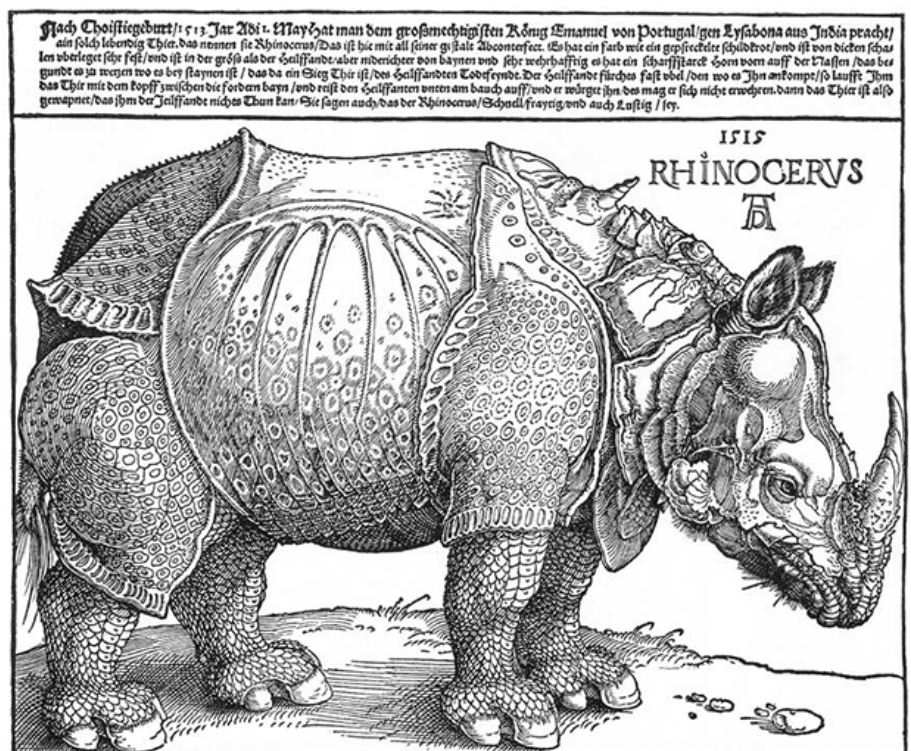


Fig. 5. Rhino, de Alberto Durero (1515), considerada una de las primeras ilustraciones científicas.

5 Compendio de bestias, populares durante la Edad Media.

Estas ilustraciones, por más que no sean expresiones artísticas en el sentido literal de la expresión, se siguen considerando obras de arte y como Laura Blanco ⁶ define en un artículo para la revista Mito “Quienes nos dedicamos a este hermoso arte no podemos menos que decir que encontramos en el mismo una manera de sintetizar ciencia y arte de una forma completa (...) los Ilustradores Científicos nos diferenciamos de los Artistas Plásticos solo en las licencias personales que estos últimos pueden permitirse en sus trabajos. Nosotros debemos apegarnos a las normas, pero no por eso nuestro trabajo deja de ser un arte en todo el significado de la palabra” ⁷.



Fig. 6. Ilustración publicitaria de principios del siglo XX.

ILUSTRACIONES PUBLICITARIAS: El autor Terence Dalley hace una definición bastante acertada de este tipo de ilustraciones, afirma que fue en la segunda mitad del siglo XIX cuando la publicidad comenzó a adquirir una categoría propia y se empezó a mostrar por todas partes. La publicidad puede entenderse como una respuesta a la expansión del comercio y de la industria. La imagen de la ilustración tiene como objetivo llamar la atención sobre el producto que se anuncia, notificar de su existencia y enfatizar sus características. El soporte más utilizado y común para el ámbito publicitario ha sido el cartel. Dos de los artistas más importantes, los cuales dominaron el arte del cartel, son Andy Warhol y Milton Glaser, ambos aportando un gran nivel gráfico y de diseño así como un mayor impacto visual. En los últimos años se ha convertido en uno de los elementos más importantes, se pueden encontrar en una gran variedad de productos y de espacios, cuya función es básicamente informar al espectador o consumidor mediante la visualización y transmitir un mensaje con la mayor claridad posible.

4.1.2 Ilustración narrativa

Podemos considerar a la ilustración narrativa como la rama de la ilustración más antigua. Ha estado presente en la historia desde mucho antes de los siglos XIX y XX, en los que ganó tanta importancia. Primero, hay que comentar porqué surgió este tipo de ilustración y la explicación más sencilla, pero a la vez la más correcta, es la necesidad expresiva; la necesidad de poder expresar o contar algo en forma de imágenes para darle un nuevo sentido a lo que vaya ligado.

Este tipo de ilustración posee un estilo muy amplio. No se trata de la estética del trabajo sino de la forma de organizar las distintas ilustraciones. En la narrativa todas las imágenes deben adaptarse a un guión previo para apoyar con ilustraciones un texto determinado. El ilustrador debe tener en cuenta a la hora de ilustrar las características que presenta cada texto, las técnicas deben ser lo suficientemente claras y diversas para poder adaptarse a cada

⁶ Ilustradora científica.

⁷ Artículo publicado en la revista online Revista Mito.



Fig. 7. Fragmento de una historieta perteneciente a *Ivanhoe*.

tipo de reto y no intervenir de manera negativa en la secuencia de narración y además aportar a la historia.

Oscar Masotta considera que uno de los elementos más importantes de la ilustración narrativa son las *Historietas*⁸. Son consideradas como el principio de todo, y además, son las que más ligadas están a los relatos y a los textos. Siempre cuentan una historia concreta. Este concepto está íntimamente ligado con la pintura pero a su vez con la literatura; de hecho, se las considera la literatura dibujada.

Estas historietas nacen con la creación de periódicos y evolucionan con las técnicas de impresión. en los medios de comunicación, estas ilustraciones van evolucionando permanentemente, van influenciándose de muchas situaciones y lugares y a su vez influyen a otros artistas en la creación de sus obras.

Masotta realiza un estudio sobre las dos distintas evoluciones que han sufrido las historietas como lo son la Norteamericana y la que sucede en Europa, en este apartado nos vamos a centrar en la europea. Como ya se ha comentado con anterioridad el inicio de estas obras puede datarse incluso de tres mil años antes de Cristo, ya que los historiadores han contemplado que elementos como la Columna Trajana (113 a. C) o el Tapiz de Bayeux pueden incluirse dentro de la definición de Historietas. Sin embargo el gran impulsor de estas fue el pintor William Hogarth quien utilizó por primera vez la técnica de imágenes separadas con fondos irónicos que, posteriormente, se convirtieron en grabados populares y que posteriormente influenciaron a las características políticas. A partir de aquí van evolucionando y van apareciendo elementos tan importantes como el globo o bocadillo, que se caracteriza por incluir texto dentro de ellos.

Este mismo autor nos explica el desarrollo que sufrieron las historietas, este continuó hasta que a causa de la influencia de las historietas norteamericanas en Inglaterra empiezan a aparecer historias con personajes que van continuando a lo largo de las publicaciones de las revistas donde aparecían, una de ellas y las más importante durante los años cuarenta es la revista *Punch*, además esta fue la primera revista en acuñar el término *cartoon*⁹ para referirse a caricaturas con temática humorística. Este movimiento se empieza a abrir camino por toda Europa y empieza a influenciar al resto de países. Una de las más grandes evoluciones fue el cambio de la concepción de estas historietas, ya que pasaron de ser concebidas única y exclusivamente para un público infantil y empezaron a estar dirigidas de igual modo a la población adulta.

⁸ Serie de dibujos que constituyen un relato con o sin texto.

⁹ Tipo de ilustración, posiblemente animada, con estilo semi realista o no realista.

Dentro de este movimiento podemos incluir un tipo de arte muy similar a las historietas y es el Comic, considerado según Scott McCloud un género poco estudiado y muy infravalorado, pero es tan valioso como los demás y es un medio que permite infinitas posibilidades, “el comic son ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”¹⁰.

McCloud explica los diferentes términos que nos ayudan a entender de una mejor manera este género. Por ejemplo en el lenguaje del comic se encuentran palabras como *Icono*, el cual representa las imágenes usadas para representar a una persona, un lugar, una cosa o una idea. Otro concepto importante es el de *clausura*, que representa la capacidad de poder percibir un todo a partir de una información parcial; por ejemplo, cuando hay dos viñetas, es el lector el que debe imaginar y entender que es lo que sucede entre estas dos viñetas y el trabajo del ilustrador llevar al lector a que complete esa historia. Otra de las características es lo que se llama *hacer visible lo invisible*, que serían las emociones. Este concepto se refiere a la capacidad de plasmar las emociones y sensaciones y que sean capaces de llegar al lector para que este las experimente de la misma manera; esto se consigue a partir de colores o trazos diferentes.



Fig. 8. Retrato de Gustavo Adolfo Bécquer realizado por su hermano Valeriano Bécquer (1862).

4.2 GUSTAVO ADOLFO BÉCQUER

A partir de un estudio preliminar realizado por Jorge Garza Castillo, que se encuentra en el libro *Leyendas*¹¹, llamado *Bécquer: el hombre y su mundo* podemos conocer que Gustavo Adolfo Bécquer nació en Sevilla el 17 de febrero de 1836, durante la regencia de M^a Cristina de Borbón y en mitad de la guerra civil que sucedía entre los liberales y los carlistas.

El padre el Bécquer, José M^a Domínguez, era un pintor costumbrista que recuperó el antiguo apellido de su familia. Éstos fueron unos nobles holandeses que se afincaron en la ciudad de Sevilla durante el siglo XVI. Este apellido era Vequer o Becker que al españolizarlo acabó como Bécquer, que en un futuro sería el que adoptaría el poeta y escritor.

Su madre fue doña Joaquina Bastida y Vargas, quien además de Gustavo Adolfo engendró otros siete hijos. Pero fue Valeriano, quien siguió los pasos de su padre y terminó siendo pintor con cierto éxito entre los viajeros ingleses o extranjeros que se encontraban en Sevilla por esa época, con el que mantuvo mayor relación hasta su muerte.

¹⁰ McCLOUD, Scott. Entender el comic: El arte invisible, p.9.

¹¹ CARDONA, F.L. Leyendas.

En 1841, cuando Gustavo Adolfo solo contaba con cinco años, José M^a Domínguez muere y tan solo seis años pierde a su madre, por lo que queda huérfano a una edad muy temprana. Es entonces cuando un tío materno Juan de Vargas y su mujer Manuela Monahay se hacen cargo de Gustavo que entra en contacto por primera vez con la literatura romántica, muy de actualidad en aquella época.

Unos años más tarde entraría a formar parte de la Escuela de Náutica de San Telmo, sin embargo fue un gran fracaso dado el poco interés que presentaba Gustavo por cualquier cosa relacionada con el mar; así que decidió empezar a estudiar dibujo junto a su hermano Valeriano además de música. Pero es su inestabilidad emocional la que le llevan a probar suerte con la literatura y es cuando en 1854, animado por sus amigos y por su hermano, decide mudarse a Madrid con la intención de hacer carrera literaria. No cosechó ningún éxito literario, pero lo que sí que encontró fueron muchas penalidades económicas y, para superarlas, empezó a trabajar en varias cosas. Entre ellas trató de lanzar por fascículos, junto con su hermano, la *Historia de los templos de España*. La aventura fue un total fracaso. Poco después contrae tuberculosis, que lo dejará bastante afectado el resto de su vida.

En 1861 contrae matrimonio con Casta Esteban Navarro y comienza a trabajar en el departamento de Bienes Materiales de Madrid. Sin embargo, parecía que las desgracias le perseguían, ya que al poco tiempo de empezar a trabajar en este puesto, el director de la sección descubrió que Bécquer se pasaba el día escribiendo versos y dibujando diferentes escenas de los mismos versos. A causa de esto fue cesado y acabó una vez más en la calle. Por suerte al poco tiempo encontró un nuevo trabajo como redactor fijo, además de adaptar obras de teatro extranjera en un nuevo periódico llamado El Contemporáneo.

Estos años se convirtieron en los más fructíferos de su carrera. Mientras trabajaba en el periódico empezó a formar y componer algunas de sus Rimas, además de trabajar arduamente en las *Cartas literarias a una mujer*, donde se puede entrever una poesía de inspiración popular y de sus raíces andaluzas.

Fue durante estos años también donde tanto su salud física como emocional empeora y decide trasladarse al monasterio de Veruela al pie del monte Moncayo, ya que se conocía que el aire puro de la montaña ayudaba a la curación de la tuberculosis. Se trasladó allí junto a su hermano Valeriano. Fue en este monasterio donde se inspiró para la creación de la mayoría de las Leyendas, además también desde allí envía al Contemporáneo las *Cartas desde mi celda*.

Gustavo Adolfo siempre mantuvo una relación muy estrecha con su hermano Valeriano. Aparentemente a ambos hermanos se les vincula al SEM, el seudónimo del grupo que publicó unas acuarelas pertenecientes a la serie *Borbones en Pelotas*. No se sabe a ciencia cierta si participaron activamente en esta gesta, pero tampoco se puede afirmar que fueron ajenos a este hecho. Si parece confirmarse su colaboración en *Gil Blas* revista satírica a partir de 1865. No sería extraña su participación en cuanto a los dibujos se refiere, ya que es conocido que Valeriano era pintor, pero además Gustavo Adolfo también se dedicaba a dibujar escenas que imaginaba de sus leyendas o rimas, de hecho existen los *Cuadernos de Bécquer* en los cuales se recopilan todos estos dibujos.

La vida de Gustavo Adolfo vuelve a sufrir un gran revés cuando en septiembre de 1870 su hermano Valeriano fallece, después de este acontecimiento es cuando un 22 de diciembre llega su muerte.

Las rimas y poesías de Bécquer fueron compiladas y publicadas póstumamente por sus amigos, entre los que destaca el pintor Casado del Alisal, principal responsable de todas las decisiones que se tomaban respecto a las obras del autor. Finalmente la recopilación de todas sus obras salió al mercado en el año 1871 en dos volúmenes. En posteriores ediciones se fueron añadiendo más obras del poeta.

4.2.1 influencias y estilo

Para entender las influencias y el estilo por donde navega Bécquer para escribir sus obras hay que comprender principalmente que es el Romanticismo, ya que es el movimiento literario predominante en su época.

Entendemos el Romanticismo como una corriente que se desarrolló en Europa, más concretamente en Alemania a principios del siglo XIX. Los puntos más evidentes de esta tendencia era la oposición completa a los valores morales y estéticos establecidos en esta época. Entre las características más destacables del Romanticismo nos encontramos con: un héroe protagonista de las narraciones el cual suele estar dotado de individualismo, rebeldía y pesimismo. Además, empieza a haber una tracción muy singular por lo misterioso, irracional, inexplicable y por lo sobrenatural. Como última característica se podría nombrar el gusto que existe por el pasado, el situar las narraciones en escenarios del pasado; siendo el más común la Edad Media. Esto se podría describir como una forma de huida de la realidad, donde los autores pensaban que lo que se había vivido en esa época pasada era una forma de vida mucho mejor que la que se vivía en el periodo que le correspondía.

Este movimiento llegó a España a finales del siglo XIX, y lo hizo desvirtua-

do, debido a que en aquel siglo se le dio mucha más importancia al Realismo ¹². Una vez llegada a España, esta corriente se volvió un tanto confusa y complicada ya que se crearon dos vertientes diferentes, una de ellas era el Romanticismo literario español. Los artistas que participaban en esta corriente defendían los valores tradicionales normalmente asociados a temas relacionados con la iglesia y con la patria. Por otro lado, la otra corriente creada paralelamente fue el Romanticismo liberal donde los artistas defendían el historicismo y la dialéctica hegeliana ¹³.

Pero a pesar de todo comparten dos características fundamentales que son:

- **El rechazo neoclásico:** Las obras anteriores al surgimiento de este movimiento estaban inspiradas y ambientadas en la antigüedad clásica. Sin embargo durante esta corriente se recupera la Edad Media y Renacimiento. Una de las características que se vuelven a recuperar de la Edad Media es el resurgimiento de lo gótico y lo fantástico.

- **Nuevo lenguaje:** El lenguaje utilizado es mucho más expresivo en el sentido romántico, los adjetivos que se usan para describir y para las expresiones son más contundentes y metafóricos.

Barbara Mujica explica en su libro *Introducción a la literatura española* la utilización del “yo” antes del todo, que es otra de las características más distintivas del Romanticismo. El hombre va a tender a aislarse del mundo para pensar y dejar aflorar sus sentimientos; es ahí cuando nacerá la soledad, el sufrimiento y la angustia que los autores plasman en sus obras para así transmitirlos a los lectores. Plasmar todos estos sentimientos de una forma tan contundente, hace que no haya cabida a la razón. Es aquí donde sale a relucir el irracionalismo, que hace que los autores creen fantasías e imaginaciones creando así nuevos géneros literarios como el de terror.

Gustavo Adolfo Bécquer está considerado como el mayor exponente del Romanticismo en España, asume muchas de los valores y formas propias del Romanticismo, sin embargo su obra se aparta de muchas otras, por ejemplo:

- Las leyendas suelen usar un ambiente pesimista donde el protagonista comparte muchas de las características propias del Romanticismo, como los son el individualismo y la rebeldía.

- Las leyendas están situadas en la Edad Media y suceden en lugares misteriosos donde ocurren hechos imaginarios y sobrenaturales.

¹² Movimiento artístico y literario que representa fielmente la realidad.

¹³ Término utilizado por Hegel para comprender y expresar la situación real del mundo.

Si hacemos un recorrido por las obras de Bécquer y las comparamos con las características del romanticismo vemos ciertas diferencias, además en la época en la que fueron escritas y publicadas, podemos incluir a este autor en el Postromanticismo, ya que son características más cercanas a las utilizadas por el autor. No obstante, todas estas obras de Bécquer se consideran de una calidad exquisita, además de contar con una gran transcendencia posterior que sirvieron de inspiración para artistas posteriores que no consideraban apropiado clasificarlo como un mero seguidor de un movimiento en decadencia como lo era el Romanticismo, por lo que lo incluyeron en un movimiento llamado Romanticismo Intimista Español.

José Pedro Díaz hace un comentario sobre las influencias de Gustavo Adolfo Bécquer, mencionando al artista alemán Heinrich Heine, artista perteneciente a la segunda generación romántica. Tiene muchas similitudes con Bécquer en el ámbito de la poesía, sobretodo en la estructura rítmica. Estas similitudes se pueden observar en las obras *Intermezzo lírico*, de Heine, y *Rimas* de Gustavo Adolfo Bécquer. Muchos investigadores han discutido si realmente sus obras están influenciadas por este artista alemán, ya que muchas personas cercanas a Bécquer e incluso amigos se quedaron sorprendidos con esta similitud. Rodríguez Correa escribe «Sorprende a veces su semejanza con ciertos autores alemanes a quienes no había leído hasta hace muy poco, y a los que se parece porque sus producciones están pensadas y escritas con la razón y la imaginación, que son aquellos inseparables y como dos buenas hermanas»¹⁴. Sin embargo, críticos como José Pedro Díaz opinan que la influencia de Heine es negativa, esta influencia se puede observar donde la poesía o los textos de Bécquer no tienen la mejor calidad.

Además se pueden contar como influencias y referentes a todos los libros de los autores que se encontraron en la biblioteca personal de Bécquer, como Chateaubriand, Victor Hugo y Walter Scott con respecto a artistas extranjeros, y a Espronceda y Zorrilla como artistas nacionales.

4.2.2 Las leyendas de Bécquer

En el Estudio especial de las *Leyendas* se hace, como el título del apartado indica, un estudio de las características principales y más importantes de Las Leyendas.

Como Jorge Garza Castillo expone en el estudio realizado, principalmente, se trata de una serie de narraciones que se publicaron en la prensa entre los años 1858 y 1864. Estos escritos son contemporáneos a las *Cartas literarias a una mujer* y son anteriores a las *Cartas desde mi celda*.

¹⁴ CARRILLO ALONSO, Antonio. La influencia del cantar andaluz en Gustavo Adolfo Bécquer, p. 167.

Según Jorge Garza Castillo, en estas narraciones breves aparecen fundamentalmente dos temas: el amor y la inclusión de elementos sobrenaturales e imaginarios en la vida cotidiana. En esta mezcla el autor traslada sus ilusiones y desengaños, su visión romántica del amor y de la creación artística.

Diversos historiadores y expertos en literatura como Ángel del Río, han intentado concretar cuáles han sido las inspiraciones de Gustavo Adolfo Bécquer a la hora de crear las *Leyendas*, sin embargo no se han podido concretar con exactitud. Se barajan las posibilidades de que la inspiración provenga de la gran cantidad de libros que leyó durante su vida y sobretodo de la tradición popular, ya que en muchas de las leyendas al inicio explica como las ha escuchado o se las han contado e incluso llega a mencionar al personaje que supuestamente le ha contado dicha historia (un guía, un monje etc.)

El mismo autor, Ángel del Río, afirma que hay diversos elementos que se van repitiendo a lo largo de las leyendas, como por ejemplo la figura de la mujer, que junto con lo sobrenatural, es el epicentro de la mayoría de las leyendas, aunque no de todas. La mujer se representa como el centro del mundo soñado, imposible y extraño. En los relatos se conoce tanto la personalidad como los rasgos físicos que describe con mucho detalle el autor, el personaje masculino siempre interpreta el papel de un enamorado abnegado y sacrificado dispuesto a todo para complacer a la dama, incluso en muchas ocasiones ocasionándole la muerte.

El amor que se describe en las Leyendas es siempre dramático y trágico y usualmente es siempre la mujer la que lo provoca, una mujer descrita como caprichosa y extravagante pero que a su vez también se la describe blanca y con ojos claros, que representan la pureza para el autor ya que por oposición todo los colores oscuros representan valores negativos. Las mujeres provocan fascinación al hombre, por más que este personaje se presente como un héroe, fuerte etc. siempre se verá vulnerable frente a esta. Ambos personajes también se caracterizan por estar enamorados de la soledad y por darle más importancia a lo espiritual que a lo material.

Lo sobrenatural es el otro tema predominante de las Leyendas según Ángel del Río. En estas narraciones, el elemento fantástico suele ser de carácter religioso cristiano sin desarrollarlo todo más allá de la tradición popular.

Centrandonos en el entorno nos damos cuenta de que todas o la mayoría de las leyendas poseen una ambientación medieval que concuerda a la perfección con el espíritu romántico. En los relatos aparecen templos, iglesias, catedrales, ruinas, calles en sombra, monasterios etc. Bécquer es el creador de lo imposible y etéreo simbolizado en la búsqueda de lo inalcanzable, quimérico o irreal, que provoca la muerte o el enloquecimiento del protagonista.

La intención de las Leyendas es vivir en ese pasado que se nos plantea con cada narración; que los lectores sientan ese pasado, el viajar por las viejas calles que conducen a esas iglesias y monasterios en ruinas. Pretende que, con las descripciones de los ambientes y sus historias, nosotros nos veamos viviendo todas esas historias; que sintamos las mismas sensaciones que los personajes en los relatos.

Jorge Garza Castillo hace un comentario en su estudio donde enumera los elementos con los que Bécquer da forma a cada leyenda y son los siguientes: El primer elemento es introducir un personaje-narrador (en alguna ocasión este personaje-narrador es el propio autor). A continuación el segundo elemento son la introducción de unos personajes limpios, bien descritos y bien dibujados. Le sigue un tercer elemento, que es la inserción de un espacio. A veces puede ser concreto y otras veces no, pero siempre tiene las mismas características y esas son que debe ser un espacio brumoso y misterioso. Ya por último, se le añade como cuarto elemento la introducción de un tiempo lejano, perdido e indeterminado. Sí que sabemos que la mayoría de las historias están ambientadas durante la Edad Media, pero a partir de aquí no se concreta nada más.

José Angel Crespo¹⁵, en un lúcido estudio, señala tres aspectos de la prosa becqueriana:

1º la búsqueda de un ritmo logrado por medio de enumeraciones y de forma frecuente por medio de series fijas de dos o tres elementos de la misma función sintáctica.

2º la insistencia de la descripción de imágenes plásticas y sonoras.

3º la diversidad de registros que adopta como contraste.

4.3 EDICIONES

Una vez comentado y habiendo hecho un estudio del artista cabe mencionar las ediciones de su obra, en este caso centrándose en las Leyendas. Por eso en este apartado se van a nombrar y hacer un recorrido de manera breve sobre ellas.

No se tiene constancia, ni información de las primeras ediciones de estas narraciones, lo único que se conoce es que estas leyendas fueron publicadas en un principio de manera individual en periódicos como *La Crónica*, *La América* y *El Contemporáneo* entre los años 1858 y 1863. Como se ha comentado con anterioridad, es conocido que estas obras fueron recopiladas y publicadas como obras completas por sus amigos, y finalmente publicadas en el año 1871, por lo que esta publicación podría considerarse la primera edición conocida de las *Leyendas*.

¹⁵ (España, 1950 - 2004) Autor.

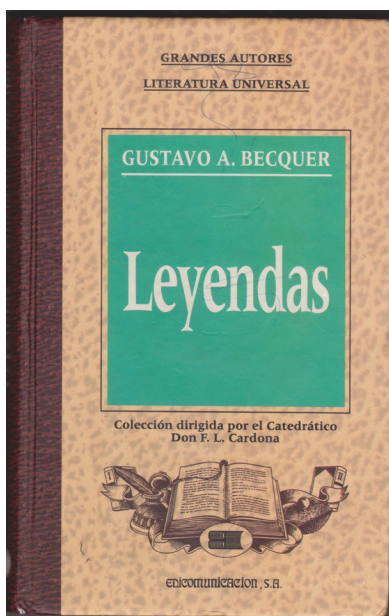


Fig. 9. Leyendas, Gustavo Adolfo Bécquer. Ed. Edicomunicaciones, S.A. (1994). Este es el libro con el que he trabajado durante todo el proyecto.



Fig. 10. Ejemplo de libro sobre las Leyendas con ilustraciones dirigidas a un público infantil.

Normalmente las ediciones que publican estas obras suelen publicar todas las *Leyendas* juntas además de publicar algunas de ellas junto con las *Rimas* del mismo autor. Las ediciones que se pueden encontrar por ejemplo en lugares como la Biblioteca Nacional son ediciones de diferentes siglos, parecen predominar obras pertenecientes a la segunda mitad del siglo XIX. De esta época no es muy común encontrar recopilaciones de todas las leyendas, estas suelen encontrarse de manera individual. Dentro de los archivos de la Biblioteca Nacional al buscar todas las obras relacionadas con Gustavo Adolfo Bécquer nos encontramos con un total de 1333 resultados de la búsqueda incluyendo los archivos digitalizados. Si realizamos una búsqueda fuera de esta entidad nos encontramos con una gran variedad de recopilaciones, normalmente junto con las *Rimas* del mismo autor, pertenecientes a la década de los 50 y de ahí en adelante, sobretodo abundan libros de la década de los 80 y los 90. No hace falta mencionar que las Leyendas se van reeditando cada poco tiempo y existen miles de ediciones y formatos distintos

Centrándose en la ilustración, normalmente las ilustraciones aparecen únicamente en la portada, mientras que en el interior no aparece ninguna. Las publicaciones que presentan ilustraciones a lo largo de todo el libro suelen ser publicaciones dirigidas a un público infantil para que sea más sencilla la comprensión de los textos. Cabe volver a mencionar el cómic en este apartado ya que en la actualidad se han editado unas cuantas obras en las que se representan las leyendas o solamente alguna de ellas en forma de cómic.

Otro elemento que es necesario mencionar hablando de ilustraciones es el hecho de que Gustavo Adolfo solía recrear sus historias y leyendas mediante ilustraciones que el mismo realizaba. Actualmente se encuentran recopilados en distintos álbumes.

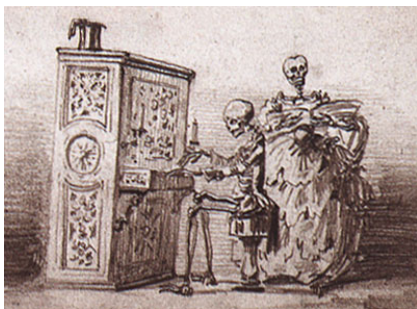
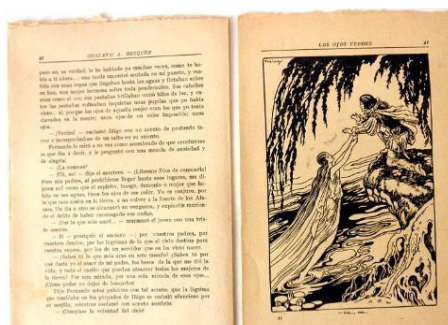


Fig. 11. dibujo de Gustavo Adolfo Bécquer, *Concierto de espectros*, 1860.

Por último creo que es necesario mencionar la edición en la cual me he basado para realizar este proyecto, se trata del libro *Leyendas*, colección dirigida por el catedrático Don F. L. Cardona, perteneciente a la editorial Edicomicunicaciones. S. A. En este libro se encuentran todas las leyendas publicadas por el autor.

Fig. 12 y 13. Ilustraciones que aparecen en folletines de Las Leyendas de Bécquer (1900).



5.- REFERENTES

PRERRAFaelISMO

Según Laura García Sanchez, doctorada en historia del arte, la Hermandad Prerrafaelita fué una asociación de pintores, poetas y críticos ingleses fundada en 1848 en Londres. Las ideas que llevaron a estos artistas a crear esta hermandad fue el rechazo total al arte académico que predominaba en Inglaterra en el siglo XIX, las críticas iban dirigidas predominantemente hacia la *Royal Academy of Arts* ¹⁶.

Estos autores se inspiraron en el estilo artístico precedente al artista Rafael, y volver a introducir las pinturas evocando el estilo de los artistas del Renacimiento, especialmente en los autores y temas del Quattrocento, el Trecento, además de temáticas mucho más antiguas como medievales e incluso de la época clásica de Roma y Grecia. Estos artistas tenían una visión investigadora respecto a la naturaleza, le otorgan el mismo interés y gran detalle que a los elementos figurativos. Realizaban las obras al aire libre y pintando del natural, esto era a causa de la necesidad de captar el color tal y como aparecía en la naturaleza.

Hay varios artistas que fueron realmente influyentes durante este movimiento, como John Everett Millais, pintor e ilustrador inglés, fue uno de los fundadores de la Hermandad prerrafaelita. La característica principal de sus obras es el gran detalle que destacan en ellas, destacando la belleza y la complejidad del mundo natural. En 1852 realizó una de sus obras más conocidas *Ophelia*, donde creó superficies pictóricas elaboradas en la integración de elementos de la naturaleza. Otro gran artista con una gran importancia dentro de este movimiento fue Edward Burne-Jones artista y diseñador inglés cuyas influencias se encontraba en el arte italiano y en temas mitológicos (ciclo sobre el mito de *Perseo* (1875) y leyendas históricas y temas alegóricos (*El rey Cophetua y la mendiga* (1884).

Fig. 14. John Everett Millais, Ophelia, 1851.



16 Institución artística de Londres.



Fig. 15. Edward Burne-Jones, The rock of doom (1884), perteneciente a la serie sobre el mito de Perseo.



She lay with closed eyes, whence two tears were just welling

Fig. 16. Ilustración de Arthur Hughes para uno de los libros del autor George McDonald.



Fig. 17. John Brett, Glacier of Rosenlauri (1856).

ARTISTAS RELACIONADOS CON EL PRERRAFALISMO

A continuación se van a nombrar diversos autores relacionados con el Prerrafaelismo que gracias al estudio que realizan Laura Garcia Sanchez y Juan-Ramón Triadó Tur¹⁷ he descubierto y me han parecido interesantes.

ARTHUR HUGHES

Pintor e ilustrador inglés, estaba asociado a la Hermandad Prerrafaelita. Siendo muy joven recibió una beca para poder estudiar en la Royal Academy of Arts, fue allí donde conoció a John Everett Millais. A partir de este momento entró a formar parte de la hermandad.

Sus pinturas más conocidas son *April Love* y *The long Engangement* que representan parejas con problemas que contemplan la fugacidad del amor y la belleza, para estas obras se inspiró en su compañero John Everett Millais. Al igual que este, Hughes también pintó una Ofelia. Todas sus obras destacan por el brillante colorido y por la delicadeza del dibujo.

Hughes tenía un contacto muy estrecho con el escritor George MacDonald, e ilustró algunos de los libros de este autor.

JOHN BRETT

Pintor inglés perteneciente al grupo de pintores prerrafaelitas, especialmente reconocido por sus paisajes de gran realismo y detalle. Muchas de sus obras se inspiraron en lo que él llamaba "paisajismo científico" de Holman Hunt.

En 1858, expuso la obra que le dio a conocer *The Stonebreaker* ya que poseía mucho detalle, geológico y botánico, propio del estilo prerrafaelita.

ELEANOR FORTESCUE-BRICKDALE

Pintora británica, una de las últimas exponentes del prerrafaelismo que prolongó hasta el siglo XX.

Estudió en la Royal Academy of Arts de Londres. En 1898 comenzó a publicar sus primeras ilustraciones en *A Cotswald Village*. A partir de este momento se especializó en la ilustración de obras literarias, como *Poems* de Alfred Tennyson y *Golden Treasury* de Francis Palgrave.

En sus obras se puede apreciar influencias de artistas prerrafaelistas

¹⁷ Doctores en Historia de Arte

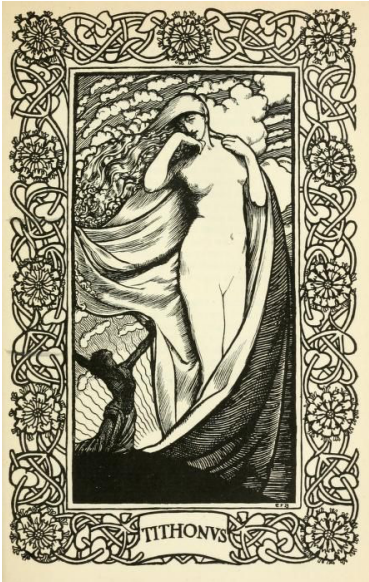


Fig. 18. Ilustración de Eleanor Fortescue-Brickdale para los poemas de Alfred Tennyson.

como William Holman Hunt. Finalmente en 1902 ingresó en el Royal Institute of Oil Painters, siendo la primera mujer en lograrlo. Además durante la Primera Guerra Mundial elaboró varios carteles publicitar.

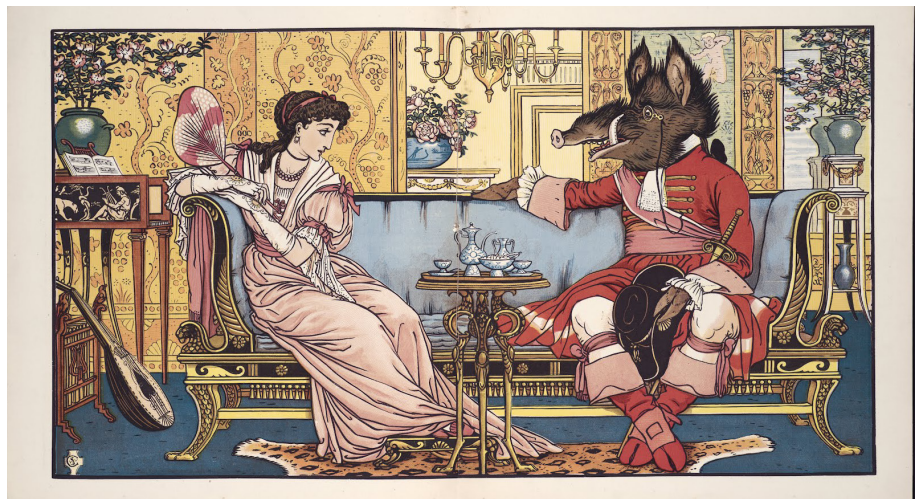
WALTER CRANE

Artista e ilustrador inglés, considerado como el creador de libros para niños más influyente y prolífico de su generación. Crane formó parte de movimiento *Arts and Crafts*, donde produjo una gran cantidad de pinturas, ilustraciones, libros para niños y otras artes decorativas.

A muy temprana edad tuvo grandes influencias de la Hermandad prerrafaelita. Muy pronto creó una colección de diseños para ilustrar la obra *Lady of Shalott* de Tennyson, la cual expusieron en la Royal Academy de Londres y, a raíz de esto consiguió la aprobación del grabador William James Linton, quien lo convirtió en su aprendiz entre 1859 y 1862.

En 1864 empezó a ilustrar colecciones económicas de libros infantiles con textos de Edmund Evans y en 1874 a raíz de sus anteriores estudios de impresos coloreados de Japón creó una nueva serie iniciada con *El príncipe rana*.

Fig. 19. Ilustración de Walter Crane para el libro *La Bella y la Bestia*.



FANTASÍA – UNA NOCHE EN EL MONTE PELADO (WALT DISNEY)

Fantasia es una película de animación creada por los estudios Disney en 1940, cuenta con siete secuencias que ilustran ocho fragmentos de piezas de música clásica.

La idea principal de Walt Disney era que en el cortometraje se representase la lucha entre el bien y el mal y que por supuesto quedase bien representada la victoria del bien que a su vez quería que esa fuese la parte culminante de la película.



Fig. 20 y 21. Secuencias pertenecientes el corto Una Noche en el Monte Pelado, de la película Fantasia (1940).

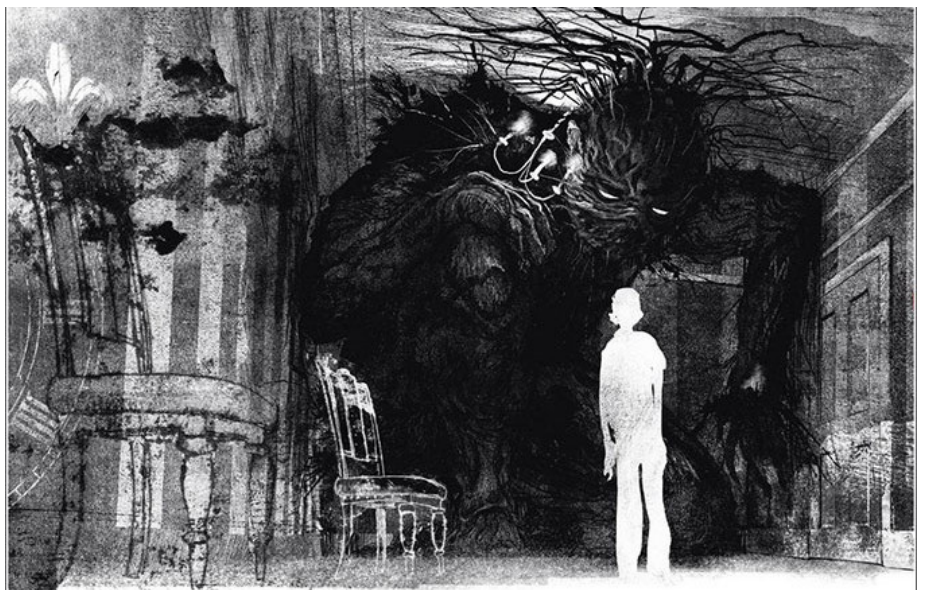
La última secuencia, llamada *Una noche en el monte Pelado* es la más relevante para este proyecto. La secuencia de animación tiene lugar en el Monte Pelado, Ucrania. Los animadores usaron ideas propias del compositor en el cual basaron la animación, como el demonio Chernobog en la cima del monte, espíritus que salen de sus tumbas y corren a reunirse con él. Es el amanecer cuando empiezan a repicar las campanas que espantan a los malos espíritus y Chernobog es derrotado.

Es necesario mencionar los nombres de los creadores que hicieron posible este corto, hubo unos cuantos diseñadores participando en este proyecto, sin embargo los más destacables fueron Albert Hurter y Kay Nielsen quienes fueron los encargados de diseñar a Chernobog y a las brujas y seres oscuros respectivamente, luego aparece Vladimir Tyla como el supervisor y animador principal de este corto y por último a Wildfred Jackson como director.

JIM KAY

En la biografía del autor, Alison Eldred agente de este artista nos cuenta la vida y trabajos de Jim Kay, es un ilustrador británico, autor apasionado por la botánica y la entomología y su relación con el ambiente. Estudió en la Universidad de Westminster y trabajó en los archivos de Tate Britain y como el asistente del conservador de las colecciones de ilustraciones en la Royal Botanic Gardens en Kew Gardens. Este trabajo le acercó a todos los archivos ilustrados de diferentes plantas, climas y diferentes formas de usarlas, además se interesó mucho en la documentación de los artistas en el pasado, y la relación de estas plantas con el hombre y como ha afectado este al ambiente.

Fig. 22. Ilustración de Jim Kay incluida dentro del libro *Un Monstruo viene a verme* del autor Patrick Ness.



Este artista tiene una gran imaginación, se dedica también a hacer Concept-art, los cuales son muy detallados y muy bien informados, llenos de in-

fluencias de todo lo que ha estudiado.

Fue en 2008 cuando realizó una exposición, cuyo tema eran ilustraciones para libros infantiles, contó con un gran éxito entre los niños, sin embargo para muchos padres, estas ilustraciones eran bastante oscuras.

6.- PROCESO

El proceso de este trabajo se centra en la creación de catorce ilustraciones basadas en el libro *Leyendas* de Gustavo Adolfo Bécquer. El objetivo de estas ilustraciones es que se conviertan en la imagen principal de cada leyenda, o por otra parte ser la portada de cada leyenda en el caso de que se reeditasen de manera separada.

Este apartado se divide en dos partes, en la primera se realiza un resumen y un estudio de todas las leyendas, es decir que se centra un poco más en la parte teórica del proceso, mientras que en la segunda parte se encuentra toda la parte más práctica, donde se realizan los bocetos y todos los estudios y pruebas que se han realizado a lo largo del proyecto.

6.1 ANÁLISIS Y ESTUDIO

6.1.1 Análisis de cada obra

El libro *Leyendas* presenta dieciocho fábulas, de las cuales solo se han seleccionado catorce para la creación de este proyecto. Esto se debe a las características que debían de presentar estas fábulas para poder realizar las ilustraciones. Las catorce leyendas escogidas son principalmente narraciones. Debían contar una historia y que fuese sencillo encontrar un elemento o una escena que pudiese representar esa fábula. El emplazamiento de éstas es España y todas ellas ocurren alrededor de la Edad Media más concretamente durante la Alta Edad Media entre los siglos XIV y XV, a excepción de la leyenda *El Beso* que ocurre a principios del siglo XIX, durante la invasión napoleónica de España. Esto hace que las narraciones adquieran un ambiente oscuro y tétrico, además de la incorporación de hechos sobrenaturales. Estas características nacen del deseo de recrear un ambiente oscuro y tétrico, y de querer plasmar la ambientación que describe el autor en las ilustraciones.

Todas estas características no se aplican a las cuatro leyendas no seleccionadas, ya que principalmente son más canciones y poemas que fábulas, además su localización son lugares mucho más exóticos y contrastan con el ambiente triste y oscuro de las demás.

A continuación hacemos un resumen de cada leyenda seleccionada y posteriormente las notas que se tomaron como distintas ideas hasta finalmente seleccionar una de ellas. El orden en el que se presentan a continuación es el propuesto por el libro que me ha servido como referente durante todo el proyecto.

- **EL BESO**

Cuando las tropas francesas entran en Toledo a principios de s. XIX hay un capitán que se aloja junto con algunos de sus soldados en una iglesia en ruinas y se queda prendado de una hermosa mujer que vio en esa iglesia. Sin embargo, esta era de mármol, al igual que el hombre que se encontraba a su lado. No eran ni más ni menos que las esculturas de un famoso guerrero y su esposa. Cuando a la noche siguiente se presentan en esa iglesia el mismo Capitán con todos los oficiales, atraídos por la descripción de su compañero sobre la belleza de la mujer de la escultura, todos empiezan a beber. Pero llega un momento en el que el capitán borracho le tira una copa de vino a la cara del guerrero e intenta besar a la escultura de la dama, pero antes de que consiga hacerlo, el brazo de mármol del guerrero golpea la cara del capitán, matándolo en el acto.

Elemento destacado: Escultura de la pareja.

- **LA AJORCA DE ORO**

Pedro Alfonso de Orellana siente un gran y profundo amor por María Antunez, y esto hace que cometa una de las mayores locuras. Un día Pedro Alfonso se encuentra con que María está llorando y al preguntarle que le sucedía esta le responde que desea la joya que porta la Virgen del Sagrario en uno de sus brazos. Esa misma noche el enamorado decide robar la joya para regalársela a su amada, mas no puede completar esta misión ya que en el momento del robo dentro de la iglesia ve seres sobrenaturales y estatuas que cobran vida para acusarle. Esto hace que se desmaye del terror y lo encuentren al día siguiente delirando en la iglesia.

Elemento destacado: Estatuas reunidas en la iglesia.

- **EL MONTE DE LAS ÁNIMAS**

Dos primos se encuentran hablando mientras montan a caballo por el monte de las Ánimas. El joven le cuenta una leyenda a su prima sobre lo que ocurre todos los años durante el día de los muertos, como al tocar las campanas del monasterio todos los monjes que en su día fueron asesinados por la orden Templaria se levantan y vagan por el monte dejando sus huellas impresas en el suelo. Esa noche después de cenar se reúnen en una sala y es allí donde la joven le comenta a su primo que le iba a regalar una banda azul que

portaba encima pero que la había perdido en el monte y si le hacía el favor de ir a buscarla. El primo en un principio muy reticente decide ir a buscarla y esa será la última vez que la joven verá a su primo, ya que al día siguiente cuando se despierta solo encuentra la banda azul al lado de su cama hecha girones y llena de sangre y la noticia de que su primo había sido encontrado muerto en el monte.

Elemento destacado: Huellas de esqueletos.

- **EL MISERERE**

Un hombre entra en una abadía y empieza a contar que se dedicaba a la música y que trataba de finalizar un Miserere ¹⁸. Uno de los monjes le cuenta que había un monasterio en el monte desde el que se puede escuchar un Miserere que entonan los muertos todas las noches. El hombre muy emocionado decide ir esa noche al monasterio sin embargo acaba muerto de terror ya que presencia la reconstrucción del monasterio y los esqueletos de los monjes trepando por las laderas de las montañas y posicionándose en fila india entonando la canción. A la mañana siguiente retornó a la abadía para intentar transcribir el Miserere pero le resultó imposible escribir el final, el hombre acabó tan frustrado que murió de locura.

Elemento destacado: Esqueletos de monjes en procesión.

- **LOS OJOS VERDES**

Fernando de Argosola se encuentra de caza y consigue disparar a un ciervo que se adentra en una zona oscura del bosque donde ningún cazador se atrevía a entrar ya que se contaba una leyenda que quien se adentrase en esta zona pagaría su osadía enfrentándose a un maligno espíritu no haciendo caso de las historias entró al lugar. Desde ese momento su comportamiento cambió. Dentro del bosque había conocido a una joven bellísima de ojos verdes; se trataba del espíritu, más el protagonista necesitaba volver a verla y confesarle sus sentimientos. Así lo hizo y fue entonces cuando la dama lo abrazó y besó y lo arrastro hasta el fondo del lago en el que habitaba.

Elemento destacado: Lago con mujer de ojos verdes.

- **MAESE PÉREZ EL ORGANISTA**

Maese Pérez es el organista de Iglesia de Santa Inés en Sevilla, famoso por tocar las más brillantes piezas durante la Misa del Gallo. Fue durante estas fechas cuando el viejo organista murió dejando a todo el mundo desolado. Al año siguiente, su rival es designado para sustituirlo. todo el mundo espera que este fracase en su cometido. cuando comienza a tocar, todo el

¹⁸ Composición creada por Gregorio Allergi en el siglo XVII.

mundo queda asombrado. Al finalizar la Misa del Gallo quieren saludar al nuevo organista, pero este se marcha sin hablar con expresión de terror en el rostro gritando que jamás volverá a tocar este órgano. Al año siguiente fue su hija la que se disponía a tocar el órgano en la Misa de Gallo cuando profirió un grito aterrador al ver como las teclas del órgano volvían a sonar pero sin nadie que las tocara fue entonces cuando vio el espíritu de Maese Pérez el que tocaba el órgano.

Elemento destacado: Órgano.

- RAYO DE LUNA

Manrique era un hombre muy solitario, que un día de verano mientras se encontraba en un bosque de Soria vio una mujer vestida de blanco la cual le pareció la mujer más bella que había visto jamás. Es aquí cuando emprende una búsqueda de esta mujer que sin embargo desaparece al poco tiempo. Tras dos meses de búsqueda vuelve a encontrarla hasta que se da cuenta que lo que lleva tiempo persiguiendo no es más que un rayo de luna.

Elemento destacado: Hiedras de noche con rayo de luna (mujer).

- LA CRUZ DEL DIABLO

Esta leyenda cuenta la historia de cómo muchos siglos atrás vivía un señor feudal muy cruel y nada justo. Llegó un momento que el pueblo se cansó y se reveló, una noche entraron en el castillo del señor y lo mataron a él junto con sus hombres. Al poco tiempo apareció en el pueblo un grupo de malavidas liderados por un jefe sanguinario y cruel, del cual nadie sabía quién era pues nunca se quitaba su armadura. Cuando el pueblo consiguió atraparlo descubrieron que la armadura estaba vacía, intentaron encerrarla más la armadura siempre desaparecía, fue entonces cuando decidieron fundirla y hacer una cruz con su metal. La cruz fue puesta en mitad del bosque donde nadie la respeta como símbolo religioso.

Elemento destacado: Cruz en el bosque.

- EL CRISTO DE LA CALAVERA

Doña Inés, era una dama la cual tenía enamorados a dos caballeros los cuales quería batirse en duelo para ver quién era el afortunado de conseguir la mano y el amor de Doña Inés. Una noche que se citaron en duelo, allí encontraron un cobertizo alumbrado por una luz, donde se encontraba un Cristo y debajo una calavera. Cuando los hombres se disponían a pelear la luz se apagó, lo mismo ocurrió unas cuantas veces más hasta que una voz les habló y los dejó aterrorizados. Fue a partir de este momento cuando comprendieron que el señor no quería que ese duelo se llevase a cabo. Finalmente ninguno de los dos consiguió la mano de Doña Inés ya que esta ya tenía un amado.

Elemento destacado: Retablo con un farolillo y una calavera.

- LA CORZA BLANCA

Don Dionís era un guerrero que había luchado en la Guerra Santa, este tenía una hija llamada Constanza, que a su vez tenía un sirviente llamado Garcés el cual estaba locamente enamorado de Constanza. Quería cortejarla de cualquier modo así que decidió regalarle una corza blanca, ya que había escuchado que por el bosque habían visto alguna. Esa noche salió al bosque a buscarla y espero hasta dar con ella, por fortuna se encontró a la corza atrapada en un matorral y decidió dispararle una flecha. Cuando se acercó quedó horrorizado al descubrir que la corza era en realidad su amada Constanza que se revolvía en su propia sangre.

Elemento destacado: Corza blanca.

- LA ROSA DE PASIÓN

Daniel Leví era un judío que tenía una tienda donde vendía orfebrerías, era muy conocido por el gran odio que tenía a los cristianos. Este hombre tenía una hija llamada Sara, según se dice era hermosa y muchos jóvenes judíos la pretendían más ella rechazaba a todos ellos, Un día un amigo de Daniel Levi le contó que se rumoreaba que su hija tenía un amante cristiano, el hombre no daba crédito y se dijo que no lo permitiría. Una noche Daniel salió en mitad de la noche hacia algún lugar, Sara lo siguió hasta las ruinas de una iglesia y vio que estaban preparando una crucifixión, ella imaginó que sería para su amado así que decidió plantar cara a su padre y confesarle que se había convertido al cristianismo. En este momento su padre lleno de rabia decidió crucificarla. Nadie volvió a saber nada de ella pero se cuenta que mucho tiempo después un pastor se encontró el cadáver de la mujer junto una rosa, es por eso que decidieron llamarla la Rosa de la Pasión.

Elemento destacado: Esqueleto de Sara con una rosa en el pecho.

- LA PROMESA

Margarita era una mujer la cual tenía un amante el cual afirmaba ser un mero escudero, ese hombre debía partir a la guerra no sin antes regalarle un anillo para prometerle que volvería y se casarían, pero antes de la guerra descubrió que su amante era en realidad el Conde. Un día el conde escucho a un juglar cantar sobre una mujer que, deshonrada por un noble y repudiada por su familia, fue asesinada por su hermano. Cuando la enterraron lo único que sobresalía de la tierra era su mano que por más que echasen tierra encima no se escondía. El noble supo que hablaban de su amada así que decidió regresar a su población para casarse con Margarita. Consiguió casarse con el cadáver, en el momento en que le dio la mano y le puso el anillo la mano se

escondió en la tierra.

Elemento destacado: Mano muerta enterrada.

- LA CUEVA DE LA MORA

En esta leyenda se cuenta la historia que sucede en un castillo de Navarra. Hacía muchos años un cristiano cayó preso de los árabes, durante el tiempo que estuvo preso se enamoró de la hija del alcaide. Un día consiguió salir libre, pero al poco tiempo decidió volver a atacar el castillo para secuestrar a su amada y llevarla con él. En uno de esos ataques consiguieron matar al padre de la joven pero el cristiano cayó gravemente herido, la joven la llevó a una cueva, la joven también fue herida de gravedad cuando buscaba agua en el río. Consiguió llegar a la cueva donde le entregó el agua a su amado, sin embargo este la usó para bautizar a su amada y así vivir juntos durante toda la eternidad. Muchos dicen ver su espíritu en busca de agua junto al río.

Elemento destacado: Ruinas de un castillo árabe.

- EL GNOMO

Un grupo de muchachas volviendo de una fuente se encuentran con el Tío Gragorio, el más anciano del lugar quien les contó una historia sobre un pastor que casi muere por haberse adentrado en la cueva de los Gnomos y ser un codicioso ya que la cueva estaba llena de riquezas. Cuando todas las muchachas se fueron a sus casas hubo dos de ellas, las hermanas Marta y Magdalena, que se quedaron pensando en estas historias. Al día siguiente cuando ya era de noche decidieron ir a la fuente a buscar la cueva del Gnomo. A Marta comenzó a hablarle el agua mientras que a Magdalena fue el viento quien comenzó a hablarle, cada una se fue con quien le hablaba y fue al día siguiente cuando Magdalena apareció al amanecer, asustada y pálida. De Marta no se volvió a saber nada, dicen que de noche se pueden escuchar los llantos de Marta, prisionera en el fondo de la fuente.

Elemento destacado: Una fuente con gnomos

LEYENDA 1	LEYENDA 2	LEYENDA 3	LEYENDA 4	LEYENDA 5	LEYENDA 6	LEYENDA 7
EL BESO	LA AJORCA DE ORO	EL MONTE DE LAS ÁNIMAS	EL MISERERE	LOS OJOS VERDES	MAESE PÉREZ EL ORGANISTA	EL RAYO DE LUNA
<ul style="list-style-type: none"> - Ejército Francés - Ciudad — Toledo - Iglesia en ruinas - Ejército durmiendo en la iglesia - Ejército reunido — escuchando relato - Ciudad de noche - Interior de la iglesia - Escultura de la pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Pareja protagonista en el río - Altar + ajorca de oro - Altar (solo) - ajorca de oro (solo) - Mujer con ajorca - La Virgen con ajorca - Catedral de Toledo - Catedral de noche + silueta de hombre - Estatuas reunidas en la iglesia 	<ul style="list-style-type: none"> - Monte Moncayo - Primos a caballo - Fantasmas por el monte - Huellas de esqueletos - Primos alrededor chimenea - Caballo galopando en la noche - Habitación de noche (fantasma) - Banda azul (sangre/desgarrada) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pergaminos con el Miserere - Monasterio en ruinas - Monjes reunidos cantando el Miserere - Monasterio en llamas - Esqueletos de monjes en procesión 	<ul style="list-style-type: none"> - Cazadores + Fernando de Argensola - Fuente de los Álamos + ciervo - Fuente de los Álamos (solo) - Lago + mujer ojos verdes - Mujer ojos verdes (sentada) 	<ul style="list-style-type: none"> - Iglesia llena de gente - Entrada de Maese Pérez en el convento - Órgano - Fantasma Maese Pérez tocando el órgano 	<ul style="list-style-type: none"> - Manrique en cualquier situación descritas (cotidiano) - Paisajes en general - Mujer de blanco escondida en la alameda - Hiedras (noche) + rayo de luna "mujer"
LEYENDA 8	LEYENDA 9	LEYENDA 10	LEYENDA 11	LEYENDA 12	LEYENDA 13	LEYENDA 14
LA CRUZ DEL DIABLO	EL CRISTO DE LA CALAVERA	LA CORZA BLANCA	LA ROSA DE PASIÓN	LA PROMESA	LA CUEVA DE LA MORA	EL GNOMO
<ul style="list-style-type: none"> - La cruz en el bosque - Señor rezando a la cruz - Caballero diabólico 	<ul style="list-style-type: none"> - Dos caballeros sosteniendo el guante de la Dama - Los caballeros en una plaza (noche) - Retablo + farolillo + calavera - Caballeros en posición de duelo frente a retablo 	<ul style="list-style-type: none"> - Partida de caza - Partida de caza junto al riachuelo - Corza blanca - Huellas de corza + huellas humanas - Mujeres (corzas) bañándose en el río 	<ul style="list-style-type: none"> - Ventana + Sara - Sara en una barca (noche) - Flor en ruinas de una iglesia - Flor en las ruinas + esqueleto de Sara 	<ul style="list-style-type: none"> - Pareja despidiéndose - Luna - Escenas del Conde con Luna mano fantasma - Mano muerta y enterrada - Prado lleno de flores 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruinas de castillo Árabe - Camino secreto entre ruinas - Caballero en calabozo - Pareja en la cueva malherida - Mujer buscando agua en el río (espíritus) - Cueva + cadáveres/espíritus 	<ul style="list-style-type: none"> - Tio Gragorio (sentado) - Cuevas con galerías - Cuevas + riquezas - Manantial + plantas extrañas - Gonos/ tesoros - Riachuelo (fuente) - Fuente + Gnomos

Fig. 23. Esquema de las diversas ideas después de haber leído cada leyenda.

LEYENDA 1	LEYENDA 2	LEYENDA 3	LEYENDA 4	LEYENDA 5	LEYENDA 6	LEYENDA 7
EL BESO	LA AJORCA DE ORO	EL MONTE DE LAS ÁNIMAS	EL MISERERE	LOS OJOS VERDES	MAESE PÉREZ EL ORGANISTA	EL RAYO DE LUNA
ESCULTURA DE LA PAREJA	ESTATUAS REUNIDAS EN LA IGLESIA	EL MONTE MONCAYO	ESQUELETOS DE MONJES EN PROCESIÓN	LAGO + MUJER DE OJOS VERDES	ÓRGANO DE IGLESIA	HIEDRAS (NOCHE) + RAYO DE LUNA "MUJER"
<ul style="list-style-type: none"> - Arco sepulcral (mármoles negros) - Dama: arrodillada en un reclinatorio, manos juntas, cara vuelta al altar - Guerrero: arrodillado en el reclinatorio, barba, guanteletes - Época: alrededor s.XV - Escultura de mármol azulado, alabastro - Ambos manos juntas suplicantes 	<ul style="list-style-type: none"> - Catedral de Toledo - Ocupan todo el ámbito de la iglesia (estatuas) - Vestidas con luengos - Ojos sin pupilas - Santos/monjas/demonios guerreros/damas/ángeles 	<ul style="list-style-type: none"> - Monte Moncayo - Paisaje de noche 	<ul style="list-style-type: none"> - Monjes envueltos en hábitos hechos jirones - Capuchas puestas - Esqueletos - Dientes blancos y oscuras cavidades (ojos) - Salen del fondo de las aguas 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuente <ul style="list-style-type: none"> Escondida en el seno de una peña Cauce Entre verdes ojos - Espíritu de mujer <ul style="list-style-type: none"> Ojos verdes Como Rayo de luna 	<ul style="list-style-type: none"> - Órgano de la Iglesia de Santa Inés - Fantasma de Maese Pérez - De noche - Iluminación pobre (un par de lámparas) - Una mano tocando y la otra en los registros 	<ul style="list-style-type: none"> - De noche - En un alameda - Hojas de hiedra, sujetadas de un lado a otro de los álamos - Rellano iluminado por el cielo (luna) - Rayo de luna (forma de mujer)
LEYENDA 8	LEYENDA 9	LEYENDA 10	LEYENDA 11	LEYENDA 12	LEYENDA 13	LEYENDA 14
LA CRUZ DEL DIABLO	EL CRISTO DE LA CALAVERA	LA CORZA BLANCA	LA ROSA DE PASIÓN	LA PROMESA	LA CUEVA DE LA MORA	EL GNOMO
CRUZ ENTRE EL BOSQUE	RETABLO + FAROLILLO + CALAVERA	CORZA BLANCA	FLOR EN LAS RUINAS + ESQUELETO DE SARA	MANO MUERTA	RUINAS DE UN CASTILLO ÁRABE	RIACHUELO (FUENTE) + GNOMOS
<ul style="list-style-type: none"> - Cruz de hierro - Base de mármol - Escalinata: oscuras y malunidas, fragmentos sillería - Recubierta de óxido - Piedra rota y carcomida - Plantas <ul style="list-style-type: none"> Entre las hendiduras Enredadas en la cruz (planta trepadora) 	<ul style="list-style-type: none"> - Arco rehundido en el muro - Fondo <ul style="list-style-type: none"> Redentor enclavado en cruz Calavera a los pies - Cobertizo (cubre la imagen de la intemperie) - Farolillo colgando de una cuerda - Festones de hiedra alrededor 	<ul style="list-style-type: none"> - Corza blanca - Bosque de noche - Acompañada de varias corzas más 	<ul style="list-style-type: none"> - Esqueleto tumbado de mujer - Rosa (blanca?/roja?) - Esqueleto sujetando una rosa 	<ul style="list-style-type: none"> - Mano sobresaliendo de la tierra - Mano con anillo 	<ul style="list-style-type: none"> - A los pies corre el río Alhama - Ruinosos vestigios - Piedras de la atalaya caídas - Ruinas llenas de plantas - Torreón en pie 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuente <ul style="list-style-type: none"> Riscos por donde brota el manantial Cascada Plantas raras y exóticas - Gnomos <ul style="list-style-type: none"> Parte hombre/reptil Llamas fugaces (fuegos fatuos) Transparentes

Fig. 24. Esquema de las características de cada ilustración una vez elegida la idea.

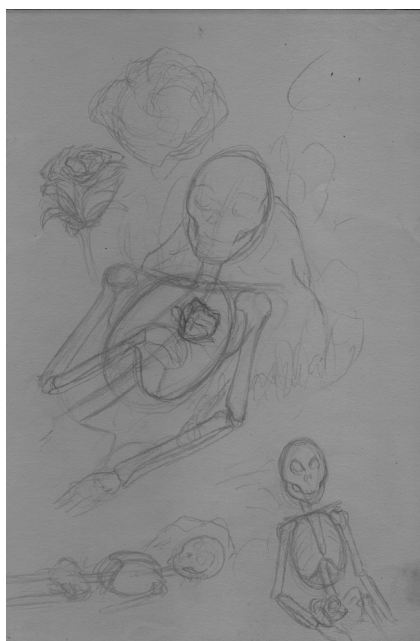


Fig. 25 y 26. Bocetos de las diversas ideas para la ilustración de las leyendas *El Miserere* y *La rosa de pasión*.

6.1.2 recopilación de información

En el apartado anterior, una vez leídas las leyendas y habiendo hecho un resumen de lo más importante acaecido en estas, se procede a hacer una selección de los elementos más importantes de cada una de estas fábulas y a valorar todas las opciones posibles hasta dar con el mejor diseño y la mejor idea para cada leyenda, es decir la que mejor pueda representarla o la que tenga un diseño mucho más representativo.

La particularidad de la elección de estos diseños es que todas estas ilustraciones están elegidas pensando en el objetivo de que una vez realizadas todas estas ilustraciones juntas puedan crear una secuencia, que se vean como una escena de una película.

Es por esto que una vez seleccionada la escena para cada ilustración se procede a hacer un estudio de cada escena y encontrar los elementos que se encuentran dentro de estas escenas para poder representarla de la forma más fiel posible, esto también incluye la búsqueda de información o de imágenes a partir de las cuales nos podemos basar.

6.2 PROCESO ARTÍSTICO

En este apartado es donde se encuentra la mayor cantidad de trabajo del proyecto, ya que aquí se encuentra todo el proceso práctico seguido durante todo el proyecto. Este proyecto final tiene como fin dos opciones, una de ellas es que cada ilustración sea la representante de cada leyenda, es decir, que en un libro recopilatorio de todas las leyendas como el libro *Leyendas*, cuando se presenta cada narración aparezca la ilustración al lado del título como representación de cada una de ellas. O bien que se convirtiesen en la portada de cada leyenda donde explicase y se pudiese ver los elementos más importantes y representativos de cada texto, además como ya se ha mencionado con anterioridad el que las ilustraciones estén elegidas de tal manera que juntas puedan crear una secuencia, da pie a que se puedan hacer cuantas combinaciones como se quiera.

6.2.1 Formación de la idea

Una de las cosas claras que tenía respecto a este proyecto era que quería enfocarlo en la ilustración o el concept-art 2D, ya que esto me daba la opción de poder ilustrar o diseñar de forma más o menos seria libros que tenía en mente que personalmente me gustaban mucho.

Este proyecto final sufrió muchos cambios, ya que mi primera idea era la

creación del concept-art del libro *La sombra del viento*. Mi intención era la de diseñar los ambientes y personajes de todo el libro, creando así un trabajo muy completo. Sin embargo finalmente me decidí por otro libro de mi gusto: *Las Leyendas*, donde primó la oportunidad de realizar un trabajo de documentación previo de épocas históricas más antiguas, así como la posibilidad de ilustrar diferentes historias cortas y crear un estilo que relacione todas ellas.

6.2.2 Materiales

Una vez ya se concretado la idea de cada ilustración y sabiendo cómo se van a afrontar cada una de ellas, se empiezan a preparar los materiales que se van a utilizar en la realización tanto de los bocetos como de la ilustración definitiva.

El material utilizado para la creación de los bocetos esta muy clara. Los dibujos de las primera ideas se realizan en papel *Canson* de 90g/m², junto con un lápiz de grafito *Staedler HB*. A contiución para la creación de los bocetos donde se les añade el color se ha utilizado papel *Canson* de 300g/m² para acuarela junto con las acuarelas *Van Gogh* y un pincel del número 191.

Respecto a las ilustraciones finales el soporte de base utilizado es carton poroso de color gris de 0,5 milímetros, con un tamaño de 12,5 x 7,8 cm que corresponde a una proporción de 5/8, he elegido este tamaño que se puede considerar bastante pequeño para realizar una ilustración sin embargo personalmente me siento mucho más comoda pintando en formatos muy pequeños. Siento mucho más control a la hora de crear además de que los

Fig. 27 y 28. Dos de las ilustraciones realizadas con acrílico antes de hacer los retoques pertinentes y añadir el fondo con Phoroshop.

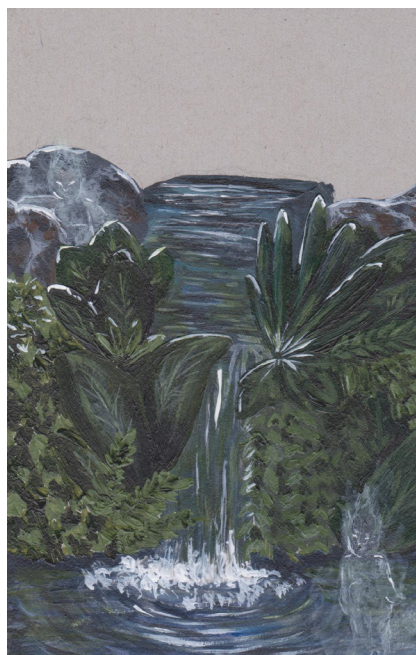


Fig. 29, 30, 31,32 . Bocetos definitivos para las ilustraciones de las leyendas *El beso*, *El Miserere*, *Los ojos verdes* y *La rosa de pasión* respectivamente.



disfruto mucho más que los formatos grandes.

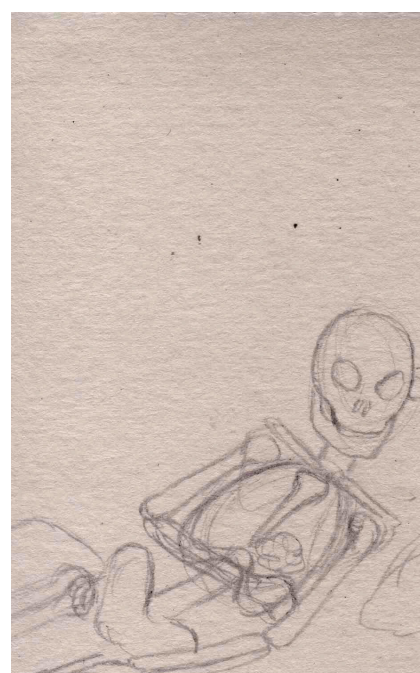
La técnica empleada es el acrílico. En un principio la idea era realizar todas las ilustraciones con la técnica de la acuarela, sin embargo no se consigue el aspecto deseado ya que quedaban demasiado étereas, por lo que la siguiente opción ha sido el acrílico, una técnica mucho más controlada y que le da mucha más fuerza a las ilustraciones. El elemento que más me gusta de haber elegido estas dos opciones para los diseños definitivos es que la pincelada con el acrílico en un tamaño tan pequeño es mucho más visible, así cuando los dibujo se amplien la pincelada es mucho más evidente.

Una vez acabada esta parte, se procede a continuar el diseño utilizando la tableta gráfica y el programa Photoshop, que se utiliza para retocar el dibujo y para crear el fondo de cada imagen.

6.2.3 Bocetos

Los bocetos de este proyecto están realizados a mano sobre papel de una manera muy rápida y algunos de ellos incluyen incluso anotaciones, se podría decir que son más bien estudios. Cada leyenda cuenta con un par de diseños distintos para posteriormente decidir cuál es el diseño más apropiado para realizar la ilustración.

Para realizar estos bocetos me he apoyado en distintos documentos visuales los cuales me han servido de base en caso de no saber muy bien lo que describían en el libro o simplemente para realizar unos dibujos mucho más fieles a lo que se describe. En estos bocetos aparece más remarcado lo que sería el objeto o el elemento principal de cada narración, el fondo se en-



cuenta de forma más difuminada o es inexistente ya que el fondo se añadirá posteriormente.

A continuación se muestran los bocetos de algunas de las ilustraciones.

Una vez seleccionado el dibujo definitivo para la ilustración se procede a realizar una prueba de color en las que me ayuden a ver qué tipo de gama cromática o colores son los adecuados para cada dibujo. Una cosa que tengo clara es que los colores deben ser oscuros porque la intención es que en las ilustraciones se pueda entrever y sentir ese ambiente oscuro, tétrico y misterioso típico de los textos de Gustavo Adolfo Bécquer, por eso para hacer estas pruebas se han empleado acuarelas, ya que me parece lo más apropiado debido a esa característica etérea que aporta a los dibujos.



Fig. 33, 34, 35. Bocetos realizados con acuarela para las ilustraciones de las leyendas *La ajorca de oro*, *El monte de las Ánimas* y *La promesa* respectivamente.

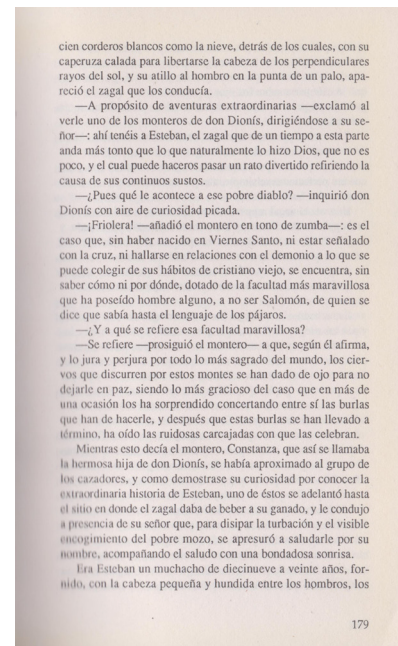
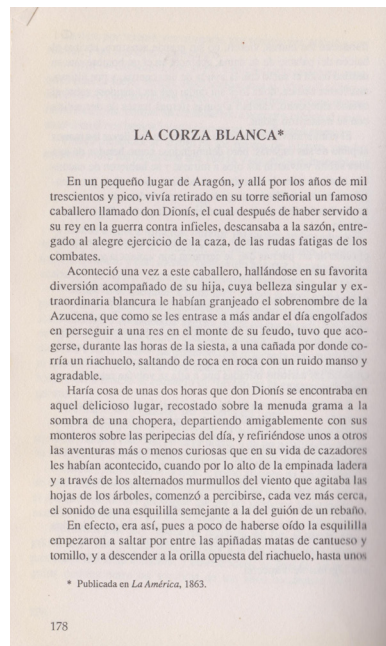
6.2.4 Diseños definitivos

En este apartado se muestran los diseños definitivos una vez finalizada la parte del dibujo en acrílico y los retoques pertinentes con Photoshop.

Así pues, este apartado se va a dividir en dos partes, con las dos opciones creadas como diseño definitivo.

Como concepto general hay que explicar que ambas opciones han pasado por el programa Photoshop, por lo que estas imágenes se han ampliado basándose en el libro que he utilizado como referente para este proyecto. El objetivo final de estas ilustraciones es presentarse en un libro como ilustración única y representativa de cada leyenda o en cualquier caso como portada; por eso he utilizado este libro como referencia.

Fig. 36 y 37. Imagen del libro utilizado como referente para incluir las ilustraciones



La idea principalmente es que cada ilustración se encuentre justo al principio de cada leyenda, es decir que aparezca en una página la ilustración y a continuación empiece la leyenda.

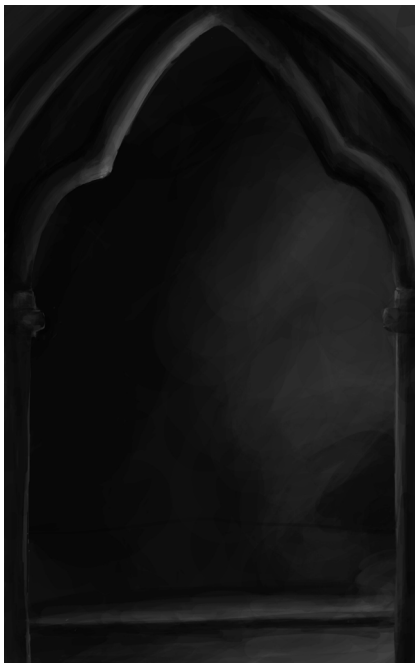


Fig. 38. Ejemplo de uno de los fondos de una de las ilustraciones.

La primera opción que voy a explicar en un principio era la definitiva. Una vez finalizada la ilustración hecha a mano con acrílico se escanea y se pasa al programa Photoshop donde se hacen los ajustes necesarios como es el cambio de tamaño.

Es a partir de aquí cuando se empieza a diseñar el fondo pensado para cada ilustración. Como ya se ha comentado con anterioridad, la elección de realizar el fondo en el programa con la tableta gráfica se debe a la capacidad de esta técnica para realizarlos de forma muy poco detallada en la que aparezcan los colores en el fondo y poco más y dándole a su vez ese ambiente tétrico y misterioso que se busca alcanzar al representar las leyendas.

Los colores utilizados son principalmente grises y azules, dependiendo si la escena sucede en un emplazamiento cubierto o en medio del bosque, como se puede apreciar no hay muchos detalles, lo único que puede destacar más son los árboles que aparecen en cada escenario al aire libre.

Una vez acabados los fondos se añadieron las ilustraciones finales hechas con acrílico. Una vez completadas las ilustraciones y observando el proceso final me di cuenta que la imagen principal se perdía en el fondo y que estos eran demasiado oscuros aun cambiando su luminosidad. La ilustración principal no resaltaba y simplemente se observaba una mancha negra que no aportaba nada interesante.

Fig. 39 y 40. Son imágenes de los dos tipos de ilustraciones que he barajado, en la primera se puede observar la ilustración con el fondo más elaborado y en la segunda se aprecia la ilustración con el fondo en un único color que es el gris.



La siguiente opción ha sido la que ha surgido al desechar el trabajo de los fondos. Como se ha podido observar, las ilustraciones quedan demasiado apagadas y oscuras y el elemento principal de cada una de ellas no destaca, por lo que he decidido eliminar el fondo y dejar únicamente el dibujo o elemento representativo de cada leyenda. El fondo se ha dejado como las ilustraciones originales hechas en acrílico solo que se ha cambiado por una tinta plana del mismo color, de este modo se corrigen algunas manchas y defectos que presentaban los originales.

Una vez realizados los cambios arriba descritos, las imágenes siguen estando retocadas para darles más fuerza a los dibujos.

6.2.5 Pruebas finales

Una vez elegido la opción de ilustraciones que se van a utilizar como definitiva, se estudian las diversas opciones de trabajo final.

Una de las características de este proyecto es la secuencia que se forma con todas las ilustraciones. Las leyendas deben de estar ordenadas de tal manera que se pueda ver la secuencia mientras se lee las historias.

Para elegir la secuencia ha habido un proceso largo. Primero he tenido que pensar cada ilustración teniendo en mente este objetivo; es decir, resaltar de cada leyenda un elemento que pudiese funcionar junto con las demás, pero que a la vez fuese representativo de cada leyenda, en este sentido ha sido complicado. A continuación una vez realizadas las ilustraciones definitivas decidí hacer unas pruebas con mi familia para que decidiesen que orden les

3-7-8-12-14-10-5-4-11-6-2-1-9-13
 13-6-2-9-3-8-14-4-12-11-10-5-7-1
 13-6-2-9-3-8-4-1-12-11-7-14-5-10
 7-13-8-12-10-14-5-4-3-9-6-2-1-11
 Retocadas
 7-8-12-3-14-10-5-4-9-11-6-2-1-13
 14-5-7-8-13-4-10-1-2-6-12-11-3
 13-6-2-9-3-8-4-1-12-11-7-14-5-10
 7-13-8-12-10-14-5-4-3-9-6-2-1-11
 7-8-12-10-5-14-11-4-3-13-6-2-9-1
 7-8-12-10-5-14-11-3-4-13-6-2-1-9

Fig. 41. En esta imagen están representadas las diferentes posibilidades de secuencias.

parecía a cada uno de ellos que la secuencia podía funcionar, y una vez unificadas las diferentes ideas, decidir cual es la más adecuada. Cada número que aparecen en los apuntes corresponde al número de la leyenda según el orden en el que aparecen en el libro que he utilizado como referentes durante todo el proyecto.

Cuando ya se ha decidido el orden en el que van a aparecer las ilustraciones, solo queda decidir qué estilo o cual va ser el formato en el cual van a estar representadas las imágenes.

A continuaciones se pueden ver las diversas opciones.

Fig. 42. Prueba de posición de ilustración sobre libro, en esta ocasión la ilustración está hecha a sangre.

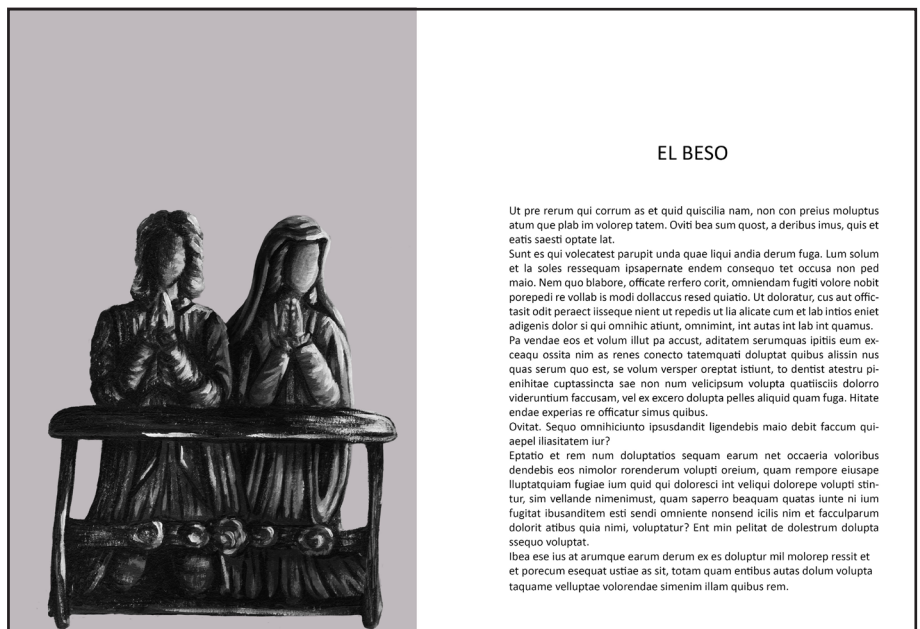


Fig. 43. Prueba de posición de ilustración sobre libro, en esta ocasión la ilustración se encuentra en el recuadro al mismo nivel que el texto.



Fig. 44. Prueba de posición de ilustración sobre libro, en esta ocasión la ilustración se encuentra en el recuadro un fondo negro.

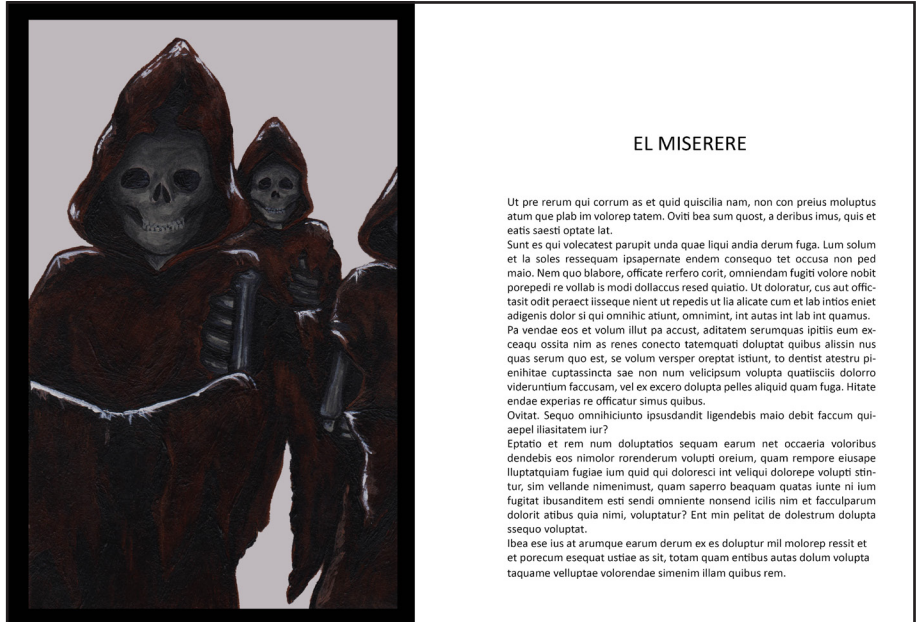


Fig. 45. Pruebas muy sencillas de la posibilidad de utilizar las ilustraciones como portadas de las leyendas o como portadas de las diversas leyendas editadas de forma individual.



7. LA SECUENCIA

Para la creación de la secuencia me he basado en el libro *Leyendas* de la edición Edicomunicación S.A. donde las leyendas están ordenadas de cierta forma, sin embargo para la creación de esta secuencia, como se ha comentado con anterioridad se ha seguido un proceso en el cual desde el principio se ha tenido en cuenta este objetivo, por lo que a la hora de abocetar y diseñar las ilustraciones se ha pensado en las ideas más adecuadas para cumplir con esta parte del proyecto.

Esto quiere decir que las ilustraciones puedan tener diversas combinaciones para crear esta secuencia y esto ha servido para realizar una pequeña actividad con mi familia en la que cada uno formaba su propia historia y después y ya finalmente se elige la definitiva y la más adecuada.

A continuación aparecen el orden de la secuencia con el nombre de cada leyenda:


El rayo de luna - La cruz del diablo - La promesa - La corza blanca - Los ojos verdes - El gnomo - La rosa de pasión - El monte de las ánimas - El miserere - La cueva de la mora - Maese Pérez el organista - La ajorca de oro - El beso - El cristo de la calavera.

La historia de la secuencia es la siguiente; Pasamos por la hiedras y nos acercamos a un claro donde se encuentra un cruz diabólica donde a sus pies se encuentra enterrada una mujer de la cual solo sobresale la mano. A continuación nos acercamos a un lago donde se encuentra una misteriosa corza blanca observando al espíritu de la mujer de los ojos verdes que se encuentra en el lago además de los diversos gnomos, que como fuegos fatuos, van danzando por las aguas del lago. A orillas de este lago nos encontramos con el esqueleto de una mujer con una flor en el pecho y cerca de ella se pueden observar huellas pertenecientes a los esqueletos de unos monjes que se dirigen a las ruinas del castillo donde, al son de la música de un órgano, se reúnen las almas de estos monjes junto con las de las estatuas de esta iglesia para rezar al Cristo de la Calavera.

A continuación se muestran el resultado final de las ilustraciones como imagen principal de cada leyenda en el orden diseñado para la creación de esta secuencia.

Finalmente la opción elegida para las ilustraciones es la imagen a sangre que ocupe toda la página y al lado el texto con el título de cada leyenda.

LA ROSA DE PASIÓN



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quot, a deribus imus, quis et eatis saesti optate lat.

Sunt es qui volocetast parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsapermate endem conseqso tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porpedei re vollar is modi dollaccus reesed quatio. Ut dolozatur, cus aut offic-tast odit peract isseque niest ut repedit ut la alicate cum et lab inhos eniet adigenis dolor si qui omnicit atunt, omminit, int autas int lab int quamus.

Pa vendae eos et volum illut pa accus, aditatem serumquas ipitib eum ex-ecaeo ossita nim as renes conecto tatemquati dolutpat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentist atestru pi-enihitae cupassincta sae non num velicpium volupta quatticilis doloro videruntum faccussam, vel ex exero dolutpa pelles aliqid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicinto ipsusanditl ligenibis maio debit faccum qui-apeel illatatem lur?

Epitatio et rem num dolutpatos sequam earum net occeria voloribus dendebis eos nimolor rorenderum volupti oreum, quam rempore eiusape fluptatquam fugiae lum quid qui doloresi int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam sapero beaquam quatas lunte ni lum fugiat lousanditem estl sendi omnieme nonsend icills nim et faccuparum doloitl atibus qua nini, voluptatur? Ent min pelitat de dolestrum dolutpa sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es dolutpat mil molorep ressit et et porcum eseqat utstae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

EL MONTE DE LAS ÁNIMAS



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quot, a deribus imus, quis et eatis saesti optate lat.

Sunt es qui volocetast parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsapermate endem conseqso tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porpedei re vollar is modi dollaccus reesed quatio. Ut dolozatur, cus aut offic-tast odit peract isseque niest ut repedit ut la alicate cum et lab inhos eniet adigenis dolor si qui omnicit atunt, omminit, int autas int lab int quamus.


Pa vendae eos et volum illut pa accus, aditatem serumquas ipitib eum ex-ecaeo ossita nim as renes conecto tatemquati dolutpat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentist atestru pi-enihitae cupassincta sae non num velicpium volupta quatticilis doloro videruntum faccussam, vel ex exero dolutpa pelles aliqid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicinto ipsusanditl ligenibis maio debit faccum qui-apeel illatatem lur?

Epitatio et rem num dolutpatos sequam earum net occeria voloribus dendebis eos nimolor rorenderum volupti oreum, quam rempore eiusape fluptatquam fugiae lum quid qui doloresi int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam sapero beaquam quatas lunte ni lum fugiat lousanditem estl sendi omnieme nonsend icills nim et faccuparum doloitl atibus qua nini, voluptatur? Ent min pelitat de dolestrum dolutpa sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es dolutpat mil molorep ressit et et porcum eseqat utstae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

LA PROMESA



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quot, a deribus imus, quis et eatis saesti optate lat.

Sunt es qui volocetast parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsapermate endem conseqso tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porpedei re vollar is modi dollaccus reesed quatio. Ut dolozatur, cus aut offic-tast odit peract isseque niest ut repedit ut la alicate cum et lab inhos eniet adigenis dolor si qui omnicit atunt, omminit, int autas int lab int quamus.

Pa vendae eos et volum illut pa accus, aditatem serumquas ipitib eum ex-ecaeo ossita nim as renes conecto tatemquati dolutpat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentist atestru pi-enihitae cupassincta sae non num velicpium volupta quatticilis doloro videruntum faccussam, vel ex exero dolutpa pelles aliqid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicinto ipsusanditl ligenibis maio debit faccum qui-apeel illatatem lur?

Epitatio et rem num dolutpatos sequam earum net occeria voloribus dendebis eos nimolor rorenderum volupti oreum, quam rempore eiusape fluptatquam fugiae lum quid qui doloresi int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam sapero beaquam quatas lunte ni lum fugiat lousanditem estl sendi omnieme nonsend icills nim et faccuparum doloitl atibus qua nini, voluptatur? Ent min pelitat de dolestrum dolutpa sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es dolutpat mil molorep ressit et et porcum eseqat utstae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

LA CORZA BLANCA



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quot, a deribus imus, quis et eatis saesti optate lat.

Sunt es qui volocetast parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsapermate endem conseqso tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porpedei re vollar is modi dollaccus reesed quatio. Ut dolozatur, cus aut offic-tast odit peract isseque niest ut repedit ut la alicate cum et lab inhos eniet adigenis dolor si qui omnicit atunt, omminit, int autas int lab int quamus.


Pa vendae eos et volum illut pa accus, aditatem serumquas ipitib eum ex-ecaeo ossita nim as renes conecto tatemquati dolutpat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentist atestru pi-enihitae cupassincta sae non num velicpium volupta quatticilis doloro videruntum faccussam, vel ex exero dolutpa pelles aliqid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicinto ipsusanditl ligenibis maio debit faccum qui-apeel illatatem lur?

Epitatio et rem num dolutpatos sequam earum net occeria voloribus dendebis eos nimolor rorenderum volupti oreum, quam rempore eiusape fluptatquam fugiae lum quid qui doloresi int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam sapero beaquam quatas lunte ni lum fugiat lousanditem estl sendi omnieme nonsend icills nim et faccuparum doloitl atibus qua nini, voluptatur? Ent min pelitat de dolestrum dolutpa sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es dolutpat mil molorep ressit et et porcum eseqat utstae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

LOS OJOS VERDES



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quot, a deribus imus, quis et eatis saesti optate lat.

Sunt es qui volocetast parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsapermate endem conseqso tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porpedei re vollar is modi dollaccus reesed quatio. Ut dolozatur, cus aut offic-tast odit peract isseque niest ut repedit ut la alicate cum et lab inhos eniet adigenis dolor si qui omnicit atunt, omminit, int autas int lab int quamus.

Pa vendae eos et volum illut pa accus, aditatem serumquas ipitib eum ex-ecaeo ossita nim as renes conecto tatemquati dolutpat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentist atestru pi-enihitae cupassincta sae non num velicpium volupta quatticilis doloro videruntum faccussam, vel ex exero dolutpa pelles aliqid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicinto ipsusanditl ligenibis maio debit faccum qui-apeel illatatem lur?

Epitatio et rem num dolutpatos sequam earum net occeria voloribus dendebis eos nimolor rorenderum volupti oreum, quam rempore eiusape fluptatquam fugiae lum quid qui doloresi int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam sapero beaquam quatas lunte ni lum fugiat lousanditem estl sendi omnieme nonsend icills nim et faccuparum doloitl atibus qua nini, voluptatur? Ent min pelitat de dolestrum dolutpa sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es dolutpat mil molorep ressit et et porcum eseqat utstae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

EL GNOMO



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quot, a deribus imus, quis et eatis saesti optate lat.

Sunt es qui volocetast parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsapermate endem conseqso tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porpedei re vollar is modi dollaccus reesed quatio. Ut dolozatur, cus aut offic-tast odit peract isseque niest ut repedit ut la alicate cum et lab inhos eniet adigenis dolor si qui omnicit atunt, omminit, int autas int lab int quamus.

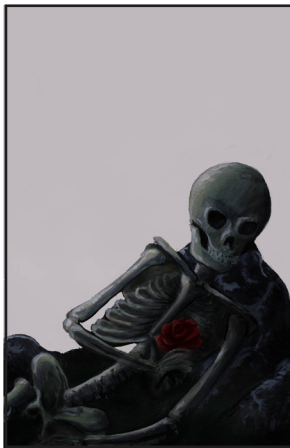
Pa vendae eos et volum illut pa accus, aditatem serumquas ipitib eum ex-ecaeo ossita nim as renes conecto tatemquati dolutpat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentist atestru pi-enihitae cupassincta sae non num velicpium volupta quatticilis doloro videruntum faccussam, vel ex exero dolutpa pelles aliqid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicinto ipsusanditl ligenibis maio debit faccum qui-apeel illatatem lur?

Epitatio et rem num dolutpatos sequam earum net occeria voloribus dendebis eos nimolor rorenderum volupti oreum, quam rempore eiusape fluptatquam fugiae lum quid qui doloresi int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam sapero beaquam quatas lunte ni lum fugiat lousanditem estl sendi omnieme nonsend icills nim et faccuparum doloitl atibus qua nini, voluptatur? Ent min pelitat de dolestrum dolutpa sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es dolutpat mil molorep ressit et et porcum eseqat utstae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

LA ROSA DE PASIÓN



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quost, a deribus imus, quis et eatis saest optate lat. Sunt es qui volocatest parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ispatemate endem conseqno tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corti, omnemdam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit odit peractit isseque nient ut repedit ut la alicate cum et lab intos eniet adgenis dolor si qui omnihic atunt, omnimint, int autas int lab int quamus. Pa vendae eos et volum illut pa accust, aditatem serumquas ipitlis eum ex cequo ossia nim as renes conecto tatemquati dolutat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentit aetstru pi-enihitae cupatissincta sae non num vellicipum volupta quaticisidit dolo ro videturum faccusum, vel ex exero doluta pelles aliquid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus. Ovitat. Sequo omnihicunto ipsudandit ligendebis maio debit faccum qui-apeel ilisatatem iur? Epatio et rem num dolutatios sequam earum met occeria volobus dendebis eos nimolore rorenderum volupti oreum, quam rempore euaspe ilupatiquam fugiae lum quid qui doloresit int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam saperro beaquam quatas lunte ni lum fugtat ibusandiem est sendi omniente nonsend icilis nim et faccuparum dolo rit atibus quia nini, voluptatur? Ent min peliat de dolestrum doluta ssequo voluptat. Ibea ese ius at arumque earum derum ex es dolutur mil molorep ressit et et porecum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

EL MONTE DE LAS ÁNIMAS



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quost, a deribus imus, quis et eatis saest optate lat. Sunt es qui volocatest parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ispatemate endem conseqno tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corti, omnemdam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit odit peractit isseque nient ut repedit ut la alicate cum et lab intos eniet adgenis dolor si qui omnihic atunt, omnimint, int autas int lab int quamus. Pa vendae eos et volum illut pa accust, aditatem serumquas ipitlis eum ex cequo ossia nim as renes conecto tatemquati dolutat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentit aetstru pi-enihitae cupatissincta sae non num vellicipum volupta quaticisidit dolo ro videturum faccusum, vel ex exero doluta pelles aliquid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus. Ovitat. Sequo omnihicunto ipsudandit ligendebis maio debit faccum qui-apeel ilisatatem iur? Epatio et rem num dolutatios sequam earum met occeria volobus dendebis eos nimolore rorenderum volupti oreum, quam rempore euaspe ilupatiquam fugiae lum quid qui doloresit int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam saperro beaquam quatas lunte ni lum fugtat ibusandiem est sendi omniente nonsend icilis nim et faccuparum dolo rit atibus quia nini, voluptatur? Ent min peliat de dolestrum doluta ssequo voluptat. Ibea ese ius at arumque earum derum ex es dolutur mil molorep ressit et et porecum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

EL MISERERE



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quost, a deribus imus, quis et eatis saest optate lat. Sunt es qui volocatest parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ispatemate endem conseqno tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corti, omnemdam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit odit peractit isseque nient ut repedit ut la alicate cum et lab intos eniet adgenis dolor si qui omnihic atunt, omnimint, int autas int lab int quamus. Pa vendae eos et volum illut pa accust, aditatem serumquas ipitlis eum ex cequo ossia nim as renes conecto tatemquati dolutat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentit aetstru pi-enihitae cupatissincta sae non num vellicipum volupta quaticisidit dolo ro videturum faccusum, vel ex exero doluta pelles aliquid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus. Ovitat. Sequo omnihicunto ipsudandit ligendebis maio debit faccum qui-apeel ilisatatem iur? Epatio et rem num dolutatios sequam earum met occeria volobus dendebis eos nimolore rorenderum volupti oreum, quam rempore euaspe ilupatiquam fugiae lum quid qui doloresit int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam saperro beaquam quatas lunte ni lum fugtat ibusandiem est sendi omniente nonsend icilis nim et faccuparum dolo rit atibus quia nini, voluptatur? Ent min peliat de dolestrum doluta ssequo voluptat. Ibea ese ius at arumque earum derum ex es dolutur mil molorep ressit et et porecum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

LA CUEVA DE LA MORA



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quost, a deribus imus, quis et eatis saest optate lat. Sunt es qui volocatest parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ispatemate endem conseqno tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corti, omnemdam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit odit peractit isseque nient ut repedit ut la alicate cum et lab intos eniet adgenis dolor si qui omnihic atunt, omnimint, int autas int lab int quamus. Pa vendae eos et volum illut pa accust, aditatem serumquas ipitlis eum ex cequo ossia nim as renes conecto tatemquati dolutat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentit aetstru pi-enihitae cupatissincta sae non num vellicipum volupta quaticisidit dolo ro videturum faccusum, vel ex exero doluta pelles aliquid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus. Ovitat. Sequo omnihicunto ipsudandit ligendebis maio debit faccum qui-apeel ilisatatem iur? Epatio et rem num dolutatios sequam earum met occeria volobus dendebis eos nimolore rorenderum volupti oreum, quam rempore euaspe ilupatiquam fugiae lum quid qui doloresit int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam saperro beaquam quatas lunte ni lum fugtat ibusandiem est sendi omniente nonsend icilis nim et faccuparum dolo rit atibus quia nini, voluptatur? Ent min peliat de dolestrum doluta ssequo voluptat. Ibea ese ius at arumque earum derum ex es dolutur mil molorep ressit et et porecum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

MAESE PÉREZ EL ORGANISTA

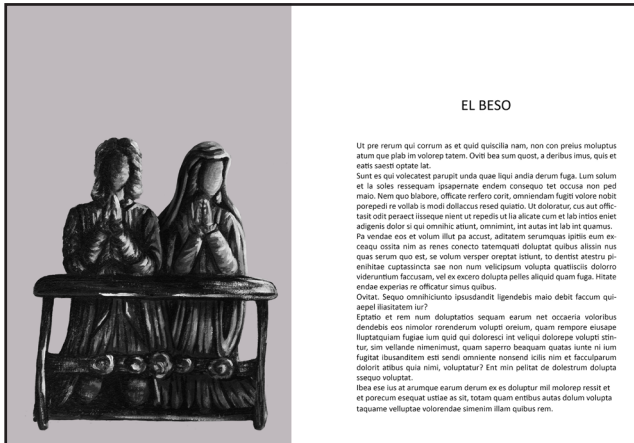


Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quost, a deribus imus, quis et eatis saest optate lat. Sunt es qui volocatest parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ispatemate endem conseqno tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corti, omnemdam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit odit peractit isseque nient ut repedit ut la alicate cum et lab intos eniet adgenis dolor si qui omnihic atunt, omnimint, int autas int lab int quamus. Pa vendae eos et volum illut pa accust, aditatem serumquas ipitlis eum ex cequo ossia nim as renes conecto tatemquati dolutat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentit aetstru pi-enihitae cupatissincta sae non num vellicipum volupta quaticisidit dolo ro videturum faccusum, vel ex exero doluta pelles aliquid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus. Ovitat. Sequo omnihicunto ipsudandit ligendebis maio debit faccum qui-apeel ilisatatem iur? Epatio et rem num dolutatios sequam earum met occeria volobus dendebis eos nimolore rorenderum volupti oreum, quam rempore euaspe ilupatiquam fugiae lum quid qui doloresit int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam saperro beaquam quatas lunte ni lum fugtat ibusandiem est sendi omniente nonsend icilis nim et faccuparum dolo rit atibus quia nini, voluptatur? Ent min peliat de dolestrum doluta ssequo voluptat. Ibea ese ius at arumque earum derum ex es dolutur mil molorep ressit et et porecum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.

LA AJORCA DE ORO



Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovitl bea sum quost, a deribus imus, quis et eatis saest optate lat. Sunt es qui volocatest parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ispatemate endem conseqno tet occusa non ped maio. Nem quo blabore, officate rerfero corti, omnemdam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit odit peractit isseque nient ut repedit ut la alicate cum et lab intos eniet adgenis dolor si qui omnihic atunt, omnimint, int autas int lab int quamus. Pa vendae eos et volum illut pa accust, aditatem serumquas ipitlis eum ex cequo ossia nim as renes conecto tatemquati dolutat quibus alissin nus quas serum quo est, se volum versper orepat istunt, to dentit aetstru pi-enihitae cupatissincta sae non num vellicipum volupta quaticisidit dolo ro videturum faccusum, vel ex exero doluta pelles aliquid quam fuga. Hitae endae experias re officatur simus quibus. Ovitat. Sequo omnihicunto ipsudandit ligendebis maio debit faccum qui-apeel ilisatatem iur? Epatio et rem num dolutatios sequam earum met occeria volobus dendebis eos nimolore rorenderum volupti oreum, quam rempore euaspe ilupatiquam fugiae lum quid qui doloresit int velliqui dolorepe volupti stin-tur, sim vellande nimenimust, quam saperro beaquam quatas lunte ni lum fugtat ibusandiem est sendi omniente nonsend icilis nim et faccuparum dolo rit atibus quia nini, voluptatur? Ent min peliat de dolestrum doluta ssequo voluptat. Ibea ese ius at arumque earum derum ex es dolutur mil molorep ressit et et porecum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae simenim illam quibus rem.



EL BESO

Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovit bea sum quot, a deribus imus, quis et exis sancti opate lat.

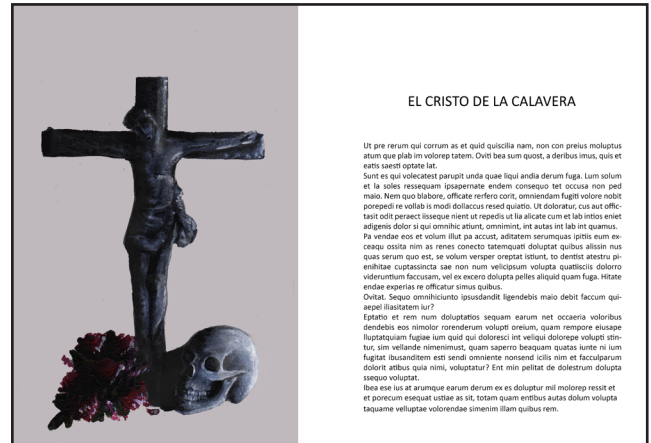
Sunt es qui volocetist parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsaenatae endem conseqeo tet occusa non ped malo. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit oit peracti isoseque niest ut repedit et la alicate cum et lab intos enest adigenis dolor si qui omnihic atunt, omminit, int autas int lab int quamus.

Pa vendae eos et volum illud pa accurt, addatam serumquas ipitis eum ex ceauy coista nim as renes conecto tapemquat doluptat quibus alisis nus quas serum quo est, se volum versper oreprat istunt, to dentist atestru pi enilitae cupstasincta sae non num velicupum volupta quanticis doloro videruntum faccusam, vel ex exero dolupta pelles aliquid quam fuga. Hitate endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicunpto ipsuadaditit ligendebis malo debit faccum qui- aepel illasitatem iur?

Eptatio et rem num doluptatis sequam earum net occaeta voloribus dendebis eos nimolir nroenderum volupit oreum, quam rempore eiusape luptatquam fugiae lum quid qui doloresci int veliqui dolorepe volupiti stin- tur, sim vellande nimenimist, quam sapero beaquam quatas lante ni lum fugitit lousanditem esti sendi omniemite nonsendi icilis nim et faccuparum dolorit artibus quia nimi, voluptatur? Ent min pellat de dolestrum dolupta sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es doluptur mil molorep ressit et et porcum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae sinemim ilam quibus rem.



EL CRISTO DE LA CALAVERA

Ut pre rerum qui corrum as et quid quisilla nam, non con prelus moluptus atum que plab im volorep tatem. Ovit bea sum quot, a deribus imus, quis et exis sancti opate lat.

Sunt es qui volocetist parupit unda quae liqui andia derum fuga. Lum solum et la soles ressequam ipsaenatae endem conseqeo tet occusa non ped malo. Nem quo blabore, officate rerfero corit, omniendam fugiti volore nobit porepedi re volab is modi dollaccus resed quatio. Ut doloratur, cus aut officatit oit peracti isoseque niest ut repedit et la alicate cum et lab intos enest adigenis dolor si qui omnihic atunt, omminit, int autas int lab int quamus.

Pa vendae eos et volum illud pa accurt, addatam serumquas ipitis eum ex ceauy coista nim as renes conecto tapemquat doluptat quibus alisis nus quas serum quo est, se volum versper oreprat istunt, to dentist atestru pi enilitae cupstasincta sae non num velicupum volupta quanticis doloro videruntum faccusam, vel ex exero dolupta pelles aliquid quam fuga. Hitate endae experias re officatur simus quibus.

Ovitat. Sequo omnihicunpto ipsuadaditit ligendebis malo debit faccum qui- aepel illasitatem iur?

Eptatio et rem num doluptatis sequam earum net occaeta voloribus dendebis eos nimolir nroenderum volupit oreum, quam rempore eiusape luptatquam fugiae lum quid qui doloresci int veliqui dolorepe volupiti stin- tur, sim vellande nimenimist, quam sapero beaquam quatas lante ni lum fugitit lousanditem esti sendi omniemite nonsendi icilis nim et faccuparum dolorit artibus quia nimi, voluptatur? Ent min pellat de dolestrum dolupta sesequo voluptat.

Ibea ese lus at arumque earum derum ex es doluptur mil molorep ressit et et porcum esequat ustiae as sit, totam quam entibus autas dolum volupta taquam velluptae volorendae sinemim ilam quibus rem.

8. CONCLUSIONES

El camino recorrido durante la creación de este proyecto ha sido largo y difícil, pero a su vez ha sido muy gratificante poder observar como todo el esfuerzo que se ha empleado en él ha hecho que llegue a buen puerto, cumpliendo todos los objetivos que me había planteado en un principio.

En su desarrollo he empleado y puesto en práctica muchos de los conocimientos adquiridos durante estos años en la carrera de Bellas Artes; además de adquirir muchos nuevos gracias a toda la investigación realizada durante todo el proceso a través de la lectura de libros de referencia, tanto en cuanto al tema del arte como a la investigación previa del autor Gustavo Adolfo Bécquer y, finalmente, a la investigación y el estudio necesarios para la creación de este proyecto.

Este proyecto me gustaría poder retomar en un futuro y poder crear algo de mucha mayor complejidad. Con esto quiero decir que me gustaría, en un futuro mas o menos lejano, poder ser capaz de poder imprimir estas ilustraciones junto a una maquetación del libro y poder tener el libro en formato físico.

Otra posibilidad respecto a la secuencia, que personalmente encuentro interesante, es la de poder transformar esta secuencia en una especie de corto de animación.

9. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS

BÉCQUER, GUSTAVO ADOLFO. *Leyendas*. Barcelona: Edicomunicación S.A, 1994.

MASOTTA, OSCAR. *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona: Ediciones Paidós, 1970.

EISNER, WILL. *El cómic y el arte secuencial*, España: S.A. Norma editorial, 2007.

MARTÍNEZ FOREGA, MANUEL. Coordinador *Los Borbones en pelota*, España: Editorial Olifante Ibérico, 2014.

DALLEY, TERENCE. *Guía completa de Ilustración y Diseño*, Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1992.

CULHANE, JOHN. *Walt Disney's Fantasia*, New York: Times Mirror Books, 1883.

Historia del Arte, del Neoclasicismo al Modernismo, Madrid: Ediciones Rueda, 2008.

TRABAJOS FINAL DE GRADO

ANGLÉS SANCHO, M. *Càlig, il·lustrant la memòria d'un poble*. Tutor: Emilio Espi Cerda. València, Universitat Politècnica de València. 2017.

ZHU QIU, T. *Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía*. Proyecto de diseño e ilustración aplicada. Tutor: alberto Carrere Conzález. Valencia, Universidad Politècnica de València. 2014.

GÓMEZ SÁNCHEZ, S. *Nova Prípiat*, Concept art: desarrollo de realidad alternativa. Tutor: Elías Miguel Pérez. Valencia, Universitat politècnica de València. 2016.

LÓPEZ SAMPRIMITIVO, N. *Ilustración y bullying*. Tutor: Antonio Debón Uixera. Valencia, Universitat Politècnica de València. 2017.

PÁGINAS WEB

ALISON ELDRED. Jlim Kay. [consulta: 12-12-2017] Disponible en: <http://www.alisoneldred.com/artistJimKay.html>

ESPACIO LIBROS. Romanticismo literario español. [consulta: 22-03-2018] Disponible en: <https://espaciolibros.com/el-romanticismo-literario-espanol/>

REVISTA MITO. Ilustración científics. [consulta: 09-03-2018] Disponible en: <http://revistamito.com/que-es-la-ilustracion-cientifica/>

BLOGSPOT. Ilustración publicitaria. [consulta: 12-03-2018] Disponible

en: <http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2014/10/ilustracion-publicitaria.html>

BLOGSPOT. Contexto histórico de las Leyendas [consulta: 10-04-2018]
 Disponible en: <http://elenguaria.blogspot.com/2014/11/contexto-historico-y-literario-de-las.html>

HIRU.EUS. Romanticismo Alemán [consulta: 20-04-2018] Disponible en:
<https://www.hiru.eus/es/literatura/el-romanticismo-aleman>

CENTRO VIRTUAL CERVANTES. La influencia en Bécquer [26-04-2018]
 Disponible en: https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce10/cauce_10_006.pdf

CSUN. Influencias de Bécquer [26-04-2018] Disponible en: <https://www.csun.edu/inverso/Issues/Issue%2016/Ensayo-LindaOjeda.pdf>

BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA. Ediciones de Bécquer [13-06-2018]
 Disponible en: <http://www.bne.es/es/Inicio/index.html>

10. ÍNDICE DE IMAGENES

Fig.1. El escriba Kha y su esposa Merit se presentan ante Osiris, ilustración perteneciente a Libro de los Muertos (1550 a.C).

Fig 2. Naniwaya Okita de Kitagawa Utamaro (1796), obra perteneciente a la escuela Ukiyo-e.

Fig. 3. Ilustración realizada por Eusebio Planas para le libro La Dama de las Camelias mediante cromolitografía.

Fig. 4. Primeras impresoras Offset para papel durante el siglo XX

Fig. 5. Rhino, de Alberto Durero (1515), considerada una de las primeras ilustraciones científicas.

Fig. 6. Ilustración publicitaria de principios del siglo XX.

Fig. 7. Fragmento de una historieta perteneciente a *Ivanhoe*.

Fig. 8. Retrato de Gustavo Adolfo Bécquer realizado por su hermano Valeriano Bécquer (1862).

Fig. 9. Leyendas, Gustavo Adolfo Bécquer. Ed. Edicomunicaciones, S.A. (1994). Este es el libro con el que he trabajado durante todo el proyecto.

Fig.10. Ejemplo de libro sobre las Leyendas con ilustraciones dirigidas a un público infantil.

Fig. 11. dibujo de Gustavo Adolfo Bécquer, *Concierto de espectros*, 1860.

Fig. 12 y 13. Ilustraciones que aparecen en folletines de Las Leyendas de Bécquer (1900).

Fig. 14. John Everett Millais, Ophelia, 1851.

Fig. 15. Edward Burne-Jones, El rey Cophetua y la hija del mendigo (1884).

Fig. 16. Ilustración de Arthur Hughes para uno de los libros del autor George McDonald.

Fig. 17. John Brett, Glacier of Rosenlauri (1856).

Fig. 18. Ilustración de Eleanor Fortescue-Brickdale para los poemas de Alfred Tennyson.

Fig. 19. Ilustración de Walter Crane para el libro La Bella y la Bestia.

Fig. 20 y 21. Secuencias pertenecientes al corto Una Noche en el Monte Pelado, de la película Fantasia (1940).

Fig. 22. Ilustración de Jim Kay incluida dentro del libro Un Monstruo viene a verme del autor Patrick Ness.

Fig. 23. Esquema de las diversas ideas después de haber leído cada leyenda.

Fig. 24. Esquema de las características que debe tener cada ilustración una vez elegida la idea definitiva.

Fig. 25 y 26. Bocetos de las diversas ideas para la ilustración de las leyendas *El Miserere* y *La rosa de pasión*.

Fig. 27 y 28. Dos de las ilustraciones realizadas con acrílico antes de hacer los retoques pertinentes y añadir el fondo con Photoshop.

Fig. 29, 30, 31 y 32 . Bocetos definitivos para las ilustraciones de las leyendas *El beso*, *El Miserere*, *Los ojos verdes* y *La rosa de pasión* respectivamente.

Fig. 33, 34 y 35. Bocetos realizados con acuarela para las ilustraciones de las leyendas *La ajorca de oro*, *El monte de las Ánimas* y *La promesa* respectivamente.

Fig. 36 y 37. Imagen del libro utilizado como referente para incluir las ilustraciones.

Fig. 38. Ejemplo de uno de los fondos de una de las ilustraciones.

Fig. 39 y 40. Ejemplos de los dos tipos de ilustración final.

Fig. 41. En esta imagen están representadas las diferentes posibilidades de

secuencias.

Fig. 42. Prueba de posición de ilustración sobre libro, en esta ocasión la ilustración está hecha a sangre.

Fig. 43. Prueba de posición de ilustración sobre libro, en esta ocasión la ilustración se encuentra en el recuadro al mismo nivel que el texto.

Fig. 44. Prueba de posición de ilustración sobre libro, en esta ocasión la ilustración se encuentra en el recuadro un fondo negro.

Fig. 45. Posible Portada con la ilustración.

