

# TFG

---

## ARTHURIANA

ILUSTRACIONES RISOGRÁFICAS SOBRE LAS LEYENDAS  
ARTÚRICAS

Presentado por Antonio Lomas Domingo

Tutor: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de una serie de láminas risográficas<sup>1</sup> sobre las leyendas del *Rey Arturo y la mesa redonda*<sup>2</sup>, des de las versiones más conocidas protagonizadas por el Rey o Lanzarote como a otras menos conocidas por el público general.

Las ilustraciones son independientes y no han sido pensadas para ilustrar ninguna versión en concreto, más bien están ideadas como una forma de caricaturizar unas leyendas que, en desconocimiento de muchos, abundan en elementos surrealistas además de mágicos.

Cada imagen se basa en un instante y en unos personajes concretos, aprovechándose al máximo la increíble diversidad de temas, entornos, y protagonistas que brindan las diferentes versiones de la obra.

## PALABRAS CLAVE

Rey Arturo; Mesa Redonda; risografía; láminas; ilustración; medievo; ciclos artúricos

## ABSTRACT

This Project consists in the production of a series of risographic illustrated prints about the Arthurian legends, from the more popular versions starring the King or Sir Lancelot to other, lesser known iterations

Each illustration is independent from each other and is not meant to fully illustrate any of the versions. They are conceived with the means to caricature the Arthurian legends, which are filled to the brim with surreal and magical elements.

Every image is based on a concrete moment inside the legends, taking full advantage of the staggering diversity of themes, landscapes and characters that fill the different iterations of the tales.

## KEY WORDS

King Arthur; Round Table; risography; prints; illustration; medieval; Arturian legend

---

<sup>1</sup> RISO: Duplicadora digital con un funcionamiento similar a la mimeografía o la serigrafía.

<sup>2</sup> GUAL, C.G.: Leyendas populares bretonas originadas en el siglo X, que dieron origen al Rey Arturo y sus caballeros.

# ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	6
2.1. Objetivos primarios.....	6
2.2. Objetivos secundarios.....	6
2.3. Metodología.....	6
3. Marco conceptual.....	7
3.1. Historia y leyenda.....	7
3.2. Antecedentes.....	11
3.3. Referentes.....	14
3.3.1. Referentes conceptuales.....	14
3.3.2. Referentes técnicos.....	15
4. Proceso.....	16
4.1. Lectura y adaptación.....	16
4.2. Exploración gráfica y diseño de personajes.....	17
4.3. Composición y abocetado.....	21
4.4. Acabado y Risografía.....	22
4.4.1 Risografía: Trabajar junto a un estudio.....	23
4.4.2 Packaging y extras.....	24
5. Conclusiones.....	24
6. Glosario de personajes y lugares.....	25
7. Anexo de imágenes.....	28
8. Índice de imágenes.....	28
9. Referencias.....	29

## AGRADECIMIENTOS

A Carmen Lloret por la paciencia y por confiar en mí, a Sergi Puchades por dejarme los libros y por ser una enciclopedia andante, a Per(r)ucho por hacerme un huequito, a mi familia por soportarme, a Pindot Press por ayudarme a entender el funcionamiento de la risografía y agradecimientos en especial a Anna Garrit, por ayudarme con absolutamente todo.



Arturo y Merlín en la segunda ilustración de la serie

# 1. INTRODUCCIÓN

La literatura artúrica ha sido en el pasado uno de los temas más importantes de la literatura medieval<sup>3</sup> europea, con un volumen de trabajos literarios y gráficos sin precedentes, que se expanden hasta la era contemporánea, alcanzando su punto álgido en la época medieval y también durante el romanticismo<sup>4</sup>, y han sido muchos los artistas que, a lo largo de la historia, han visto en estas obras un gran potencial gráfico y sobretodo narrativo en las leyendas que contaban.

No obstante, aunque algunos fragmentos y personajes de la historia perviven a grandes rasgos en el imaginario popular, las leyendas son en su mayoría desconocidas para el público general, a pesar de haber sido adaptadas en varias ocasiones para el cine y televisión.

La idea de realizar este proyecto como trabajo de final de grado vino dada por una ilustración del artista Ed Cheverton llamada *Herald of Peace*, en la que se muestra una figura montada a caballo, con una estética muy juguetona tanto en el diseño como en los recursos gráficos que se empleaban. Así, inspirándose en esta imagen, se tomó la determinación de adaptar las leyendas del Rey Arturo de forma similar, centrándose en hacerlo de forma divertida y distendida para un público contemporáneo.

Aprovechando el enorme potencial gráfico que brinda la increíble variedad de temas y personajes, se ha elaborado un proyecto extenso de ilustración, con el foco en la elaboración de imágenes atractivas e interesantes que trajeran las leyendas hacia la época actual, empleando un estilo simplificado relacionado con el cartoon actual y unos recursos gráficos propios desarrollados mediante la mezcla del dibujo digital y el modelado tradicional enfocado a la foto-ilustración. Esta mezcla de medios desemboca en la realización de dieciséis ilustraciones a dos tonos y separadas en tres volúmenes según temáticas. De las cuales se imprimen las cinco primeras, correspondientes al primer volumen.

Con el objetivo de llevar a cabo la impresión de las ilustraciones se eligió el medio de la risografía, tanto por su estética como por su actualidad, ya que es un medio de impresión muy moderno y que además está ganando fama y relevancia con el tiempo. También se hace servir la risografía como recurso para salvar la distancia entre las partes dibujadas y las partes modeladas, aprovechando que lo imprime todo con diferentes gradaciones de una trama de puntos, aportando la misma textura a todo lo que imprime



Ed Cheverton: *Herald of Peace*, 2018  
impresión risográfica

<sup>3</sup> UNIVERSITAT DE VALÈNCIA: Período histórico de la civilización occidental comprendido entre los siglos V y XV

<sup>4</sup> WIKIPEDIA: Movimiento artístico, cultural y político del siglo XVIII, basado en la ruptura con la tradición clasicista.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

El objetivo de este proyecto es elaborar una serie de 16 prints<sup>5</sup> mediante la técnica de risografía divididas en tres carpetas, todas ellas basadas en distintos momentos, personajes, y localizaciones de las Leyendas del Rey Arturo, tomando como referencia *Los Hechos del Rey Arturo*, de John Steinbeck y *Le Morte D' Artur* de Sir Thomas Mallory.

### 2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Tomar distancia de la representación religiosa y espiritual de las leyendas del Rey Arturo, para centrar las ilustraciones los aspectos fantásticos y surrealistas de la leyenda.
- Utilizar técnicas poco habituales en ilustración.
- Realizar una adaptación libre pero concienzuda y fiel de varios elementos de la historia.
- Diseñar personajes que sean visualmente atractivos pero con una estética simple para que sean distinguibles fácilmente.
- Es importante que mediante el resultado de este proyecto pueda obtener algún provecho económico en un futuro próximo.
- Utilizar la risografía como método de reproducción de las imágenes, tanto por la estética y los colores como por ser una de las técnicas de impresión con un mejor balance de precio por cantidad disponibles actualmente.

### 2.3. METODOLOGÍA

Podemos dividir el proceso metodológico que se ha seguido en el proyecto en dos fases principales, la primera es la búsqueda y posterior lectura de material bibliográfico. Y la segunda es la parte práctica, dividida en experimentación, diseño y resultado.

En lo que se refiere a la búsqueda de material bibliográfico, se indagó sobre las diferentes versiones elaboradas en la antigüedad, y de las que surgen las leyendas en tiempos antiguos y medievales. De esta forma localicé *Le Morte D'Artur*, escrita en el siglo XV por Sir Thomas Mallory, ideada como un compendio traducido al inglés de los textos franceses que cuentan diferentes versiones y fragmentos de la historia. No obstante, la lectura de este libro puede ser muy compleja para un lector contemporáneo, dado a que está escrito en inglés antiguo, así que se optó por la novelización adaptada de la misma obra, realizada por John Steinbeck, titulada *Los Hechos del Rey Arturo*. Como material auxiliar a la lectura del libro se seleccionaron *Historia del Rey*

---

<sup>5</sup> KUNTZ GALLERY: Anglicismo, Imagen o texto que se reproduce utilizando una plantilla. También se puede definir como impresión o lámina, y en otros casos también como grabado.

*Arturo*, de Carlos García Gual, y *El Rey Arturo y Su Mundo: Diccionario de Mitología Artúrica*, de Carlos Alvar.

Se escogió el libro de Steinbeck, no solo por su escritura moderna sino también por el tacto con el que adapta y reescribe ciertas partes de la historia, eliminando los elementos narrativos más arcaicos que podrían incomodar al lector actual y al mismo tiempo resaltando el papel de los personajes femeninos en la obra, como los de Morgana, Ginebra y Lyne, cuya aportación había sido minimizada y censurada en los siglos posteriores al fin de la edad medieval, especialmente durante la época victoriana. (Gual, 2012)

Al leer la novela se realizó una lista de las posibles escenas que podrían ser ilustradas, divididas entre diferentes actos de la historia del libro, para que guardaran una división temática clara entre ellas. Más tarde se hizo una selección concienzuda entre cuales de ellas eran vitales para el claro entendimiento de la historia, y cuáles de ellas podrían ser interesantes para ilustrar desde un punto de vista compositivo. Mediante este criterio se confeccionó una lista de dieciséis ilustraciones que formarían la parte principal del proyecto. Hay que mencionar que se modificaron o eliminaron varios elementos y personajes de la historia, ya que de haber sido fiel a los textos originales la cantidad de prints que se tendría que haber realizado habría sido mucho mayor, lo que habría aumentado los precios de impresión y habría añadido una cantidad considerable de trabajo en todos los apartados prácticos.

En cuanto a la parte práctica del proceso se comenzó experimentando con la fusión de diferentes técnicas tradicionales con medios digitales, decantándonos al final por una mezcla entre modelado con plastilina e ilustración digital. Esta mezcla de técnicas sitúa a los personajes en un entorno extraño y de apariencia hostil, decisión consciente mediante la cual se ha intentado replicar el mundo surrealista y peligroso en el que se ambienta la novela.

## **3. MARCO CONCEPTUAL**

### **3.1. LEYENDA: HISTORIA Y VARIANTES**

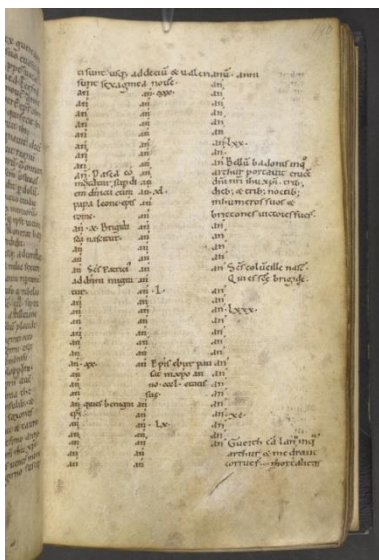
La leyenda del Rey Arturo es un relato que trata sobre las aventuras de Arturo, soberano del reino de Logres, y su hermandad de caballeros. La historia da comienzo con Uther Pendragón, rey de las Islas Británicas y su aliado, el hechicero y druida Merlín, quienes se encuentran en guerra con un rey enemigo. Uther gana la guerra y se casa con la esposa del rey derrotado, dando a luz a Arturo. Más tarde, a causa de una visión de Merlín, Uther da a Arturo en custodia a uno de sus caballeros, siendo un bebé. Tras la muerte del rey Uther el caos se desata en el país, entonces dominado por reyezuelos crueles y ambiciosos. No obstante, un joven Arturo, ignorando ser el único descendiente del rey Uther, logra obtener la espada de la roca, cuya inscripción reza que quien la obtenga será el legítimo rey de Logres. Arturo

declara y gana la guerra contra los reyezuelos rebeldes y se convierte en rey. Al desposarse con Ginebra, la hija de un rey vasallo que le había sido fiel forma la hermandad de la Tabla Redonda, a la que se unen los mejores caballeros del reino.

Tras la formación de la hermandad se suceden las aventuras tanto de sus caballeros como del Rey y Merlín, entre las que se destacan la obtención de la espada del lago o Excalibur, la muerte de Merlín a manos de Nimue, los continuos intentos de Morgana de asesinar a Arturo, la aparición y aventuras de Sir Lancelot, y finalmente la culminación de las aventuras con la obtención del Santo Grial a manos de Galahad, el mejor caballero que jamás existió. El desenlace de la historia ocurre cuando la infidelidad de Lancelot y Ginebra provoca una guerra civil entre los partidarios de Lancelot y los del rey, por lo que los primeros acaban exiliándose. Al mismo tiempo Mordred, hijo bastardo de Arturo le declara la guerra a un anciano y debilitado Arturo, guerra en la que ambos son heridos de forma fatal y mutua en la batalla de Camlann (o Salisbury según la versión), y tras la que Arturo es transportado por hadas a la mítica isla de Ávalon, para recuperarse de sus heridas y retornar algún día. Tras la muerte del monarca y la disolución de la Tabla Redonda se produce el triste ocaso de la época de la caballería.

La leyenda se basa, presuntamente, en hechos históricos ocurridos entre los siglos V y VI d.C. momento en el que sajones, anglos, y jutos<sup>6</sup> habrían invadido y colonizado la mayor de las islas británicas, al ser abandonada por los romanos tras la caída de su imperio y entonces poblada por los nativos bretones<sup>7</sup>. Por tanto, según diversas teorías, el Arturo histórico podría haber sido un guerrero bretón o posiblemente incluso de ascendencia romana que habría luchado y perdido contra los invasores del continente.

Es en el siglo X cuando se menciona la historia de Arturo en un escrito conservado, por primera vez de forma vagamente similar a como la conocemos hoy en los *Annales Cambriae*, crónica pseudo-histórica en la que se narra la historia de todos los supuestos reyes de Inglaterra hasta el momento, y en la que Arturo aparece no como rey, sino como un jefe militar céltico que lucha contra los invasores continentales. Ya en esta versión se perciben algunos de los rasgos que se desarrollarán más tarde en el mito, como la presencia de Mordred, aquí nombrado Medraut, y la batalla final de Camlann, en la que Arturo perece. (Gual, 1983, pp. 19-20) También en el siglo X se comenzó a difundir la leyenda a través de la tradición oral popular y de bardos profesionales galeses y bretones, ambos incorporando al relato elementos pertenecientes a la tradición popular céltica. Varios de estos elementos serían la espada Excalibur, que vendría del galés Caledfwlch “Hecha de Acero”, la decapitación en “Gawain y el Caballero Verde” (Stone, 1959) o, según algunos



Anónimo: *Annales Cambriae*, circa 900. Manuscrito donde se menciona por primera vez la existencia del Rey Arturo

<sup>6</sup> ECURED: Pueblos germánicos originarios de Europa del norte y septentrional, que invadieron las islas británicas en el siglo V.

<sup>7</sup> WIKIPEDIA: Cultura originaria de las islas británicas. Relacionada con la cultura céltica.



autores, el Grial, que podría ser originario de las antiguas leyendas celtas sobre calderos mágicos que otorgaban comida a cualquier héroe que la pidiera. Vistos los ejemplos anteriores se puede concluir que la mayoría de elementos mágicos y sobrenaturales de la historia serían originarios de las leyendas celtas. (Loomis, 1991) A causa de esta etapa de difusión oral, tanto en las Islas Británicas como en la Europa Continental, se sucedieron diversas crónicas, y otros textos de carácter épico, biográfico, cortés y religioso. De entre todos, los más célebres e influyentes de este período son los romances de Chrétien de Troyes, que incorporan a la leyenda la búsqueda del Grial y las Aventuras de Sir Lancelot, datado en el siglo XII. Es importante anotar que, según Gual, en la obra de Chrétien se produce un cambio importante en la manera de representar a Arturo. Es a partir de estos romances cuando Arturo deja de ser el protagonista y héroe indiscutible de la historia para ser un rey feudal ideal que delega sus acciones y por ende su protagonismo a los caballeros más fieles de la Tabla Redonda. (Troyes 1991, como se citó en Gual 1983)



Anónimo: *Morte Artu*, c. 1315-1325. Miniatura en la que Sir Lancelot lucha contra Sir Mados

Será en el ciclo de Lanzarote-Grial dividido en cinco obras, también llamado Vulgata y de autoría anónima, donde la literatura artúrica de caballería, esta vez en prosa, alcanzará el mayor éxito con el público en Europa. Aquí la visión de la caballería toma distancia de las aventuras mundanas para situar a los caballeros como servidores a la religión, ascéticos, castos y con un propósito moralizante, características ejemplificadas en el perfecto Galahad, que se convertirá en el nuevo protagonista de la búsqueda del Grial. El desenlace de este ciclo concluye con La Muerte de Arturo, trágico final en el que se da muerte, por sus pecados a prácticamente todos sus personajes, ejemplificando esta vez el castigo en Lancelot, que, a pesar de ser el mejor caballero del mundo según la novela, parece solo en una celda, suplicando perdón por haber amado, aunque de forma cortés, a la esposa del rey. (Anónimo 1861, como se citó en Gual 1983)

Concluidas las etapas de difusión más importantes en la época medieval, cabe destacar la obra de Sir Thomas Malory *Le Morte D'Arthur*, del siglo XV, escrita exactamente en el ocaso de la época de la caballería (Malory, 1976) (no confundir con la última novela del ciclo de la Vulgata, del mismo nombre). Esta vez la elaboración del escrito tiene un propósito recopilatorio de las mejores obras artúricas francesas, transformando el fragmentado y deshilachado ciclo de la Vulgata en un solo libro cohesivo (aunque esto según Gual se debe al editor Caxton, más que Malory). Se debe mencionar que Malory se libra en su escrito de los aspectos moralizantes del ciclo de la Vulgata, incluso de las metáforas teológicas de la aventura del Grial, para destacar el aspecto azaroso del destino de los personajes por encima de la moral religiosa. Por ejemplo, en esta versión Arturo y Mordred se presentan en el campo de Salisbury con intención de firmar una tregua, pero uno de los caballeros desenvaina su espada al ser atacado por una culebra, lo que provoca que ambos lados se lancen el uno contra el otro. De este modo, la obra de Malory supone la realización del mito tal y como lo conocemos en la actualidad. (Gual, 1983)



Anónimo: *De Cassibus Virorum Illustrium*, c. 1400. Arturo y sus caballeros en una miniatura del libro de Boccaccio

Basada en la obra de Malory, el escritor americano Joseph Steinbeck, que ya había referenciado las leyendas artúricas en otros trabajos, escribió *Los Hechos del Rey Arturo* (Steinbeck, 1963) adaptando la prosa lenta del siglo XV a un estilo narrativo contemporáneo. Son palpables en el texto de Steinbeck la admiración al trabajo de Malory pero también la voluntad de modernizar y expandir las novelas. De esta forma añadiría varios fragmentos como la aventura de Sir Ewain y Lady Lyne, la de Sir Marhalt y la dama, el secuestro de Sir Lancelot a manos de las 4 reinas, y también varios fragmentos que ayudan a hacer de Ginebra un personaje más complejo de lo que era en el texto original. Todos estos cambios se hicieron con la voluntad de que las mujeres tuvieran

un papel mayor en las novelas y también para hacer de Lancelot el protagonista indiscutible. (Lupack & Lupack, 2001, pp. 203-206)

Steinbeck coge lo que fue expuesto en el romance de Malory, la grandeza de Lancelot, y la analiza. No conforme simplemente con asumir su grandeza, Steinbeck la explora, enseñando como de ridícula puede parecer la dedicación absoluta a aquellos que no la entienden, y como de inspiradora puede ser para aquellos que si lo hacen (Lupack & Lupack, 2001, p. 205)

Steinbeck no llegaría a completar esta obra, dejándola inconclusa hasta su muerte. Dada tanto su escritura contemporánea como su fidelidad respecto a la obra de Malory, se eligió la versión de Steinbeck como la versión principal que adaptar. No obstante, al quedar inconclusa la obra de Steinbeck, se completó la lectura con la obra de Malory.

### 3.2. ANTECEDENTES

Para llevar a cabo la parte práctica de este proyecto fue esencial elaborar una lista detallada de los diferentes artistas que, a lo largo del tiempo, han ilustrado, pintado, esculpido o en general representado diferentes escenas de los mitos artúricos, desde el siglo XII, pasando por el romanticismo hasta la actualidad. No obstante, se debe mencionar que, dada la cantidad inmensa de trabajos artísticos sobre las leyendas que se han realizado a lo largo de los siglos, solo se hará una selección de los que se consideren más influyentes, antiguos, o simplemente más interesantes para la realización del proyecto.

Se comenzará el análisis de las obras artísticas pertenecientes a las leyendas artúricas con el relieve de la arquivolta<sup>8</sup> de la Catedral de Módena de autoría anónima del siglo XII. Es en esta obra donde se dan los primeros indicios tanto del increíble alcance de los juglares bretones en el continente como de la elasticidad de la historia. En la arquivolta podemos observar una escena de temática caballerescas donde en la parte central hay representados una fortificación con dos personajes en su muralla, *Mardoc* y *Winlogee* que según Gual serían, respectivamente, Mordred y su cautiva Ginebra, esta parte central está rodeada de dos grupos de caballeros atacantes, con *Artus de Bretania* (Arturo) y varios de sus hombres entre los que ya figuran los miembros de la Tabla Redonda Kay y Gawain y un grupo defensor formado por los aliados de Mordred, Carradoc y Burmaltus. (Gual, 1983)

Esta escena corresponde a una versión temprana de la historia, en la que Gawain es el caballero que acude al rescate de Ginebra, como ocurre en la Vulgata y en otros romances tempranos, en lugar de Lancelot, que sería el protagonista de este fragmento en los relatos y romances posteriores. (Loomis & Loomis, 1938, pp. 32-34)

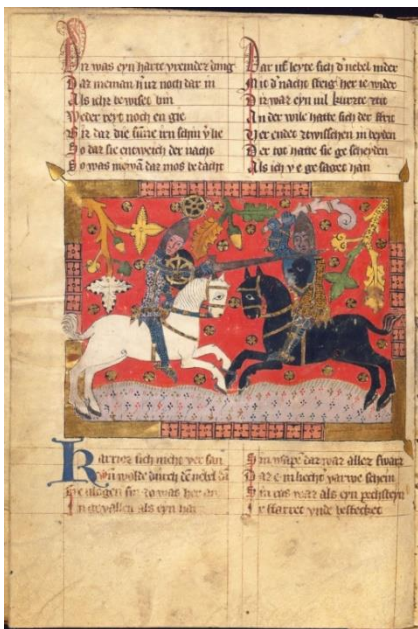
<sup>8</sup> FATÁS, G y BORRÁS, G. *Diccionario de términos de arte*, p. 34: Cara frontal de un arco, cuando está decorada.



Anónimo: Arquivolta de la catedral de Módena, c. 1120-1240

Aunque por su importancia histórica hayamos hablado primero sobre un relieve en piedra, las artes decorativas medievales (relieves, patrones textiles, patrones sobre azulejos, etc.) constituyen una porción pequeña de los trabajos de temática artúrica en comparación con la cantidad de miniaturas de libros artúricos. El estilo pictórico de las miniaturas y tapices medievales se compone de unas características propias que son en su mayoría rápidamente reconocibles. Estas obras se distinguen por un gusto por la ornamentación y por un estilo de representación que, aunque figurativo, se aleja del estilo realista clásico. Se podrían dividir los estilos en religioso, que sería comisionado por la iglesia y entre los que se encontrarían biblias y libros de horas, y secular, los cuales serían libros de temática no religiosa y encargados por particulares, por lo que en la época se consideraron de peor calidad y también serían menos numerosos en comparación. No sería hasta el siglo XIV cuando la producción de libros seculares igualaría en calidad a los mejores libros eclesiásticos.

Dentro de las numerosas miniaturas medievales artúricas la obra que vamos a destacar es el romance iluminado austríaco de Wigalois, escrito por Wirnt von Gravenberg en la primera mitad del siglo XIII, y copiado e iluminado por Jan von Brunswik en la segunda mitad del siglo XIV. El romance de Wigalois (también llamado Gwi Von Galois) es una obra que narra la historia del joven caballero e hijo del famoso Gawain, entonces considerado, como ya hemos visto en el relieve anterior, como uno de los caballeros modelo de la corte del rey Arturo. En esta obra se muestran varias de las aventuras del caballero, como su enfrentamiento contra el Caballero Rojo, contra el dragón Pftetan y contra el hechicero Roaz. Este personaje de Wigalois fue desarrollado de forma tangencial a los romances principales, y por ende tiene pocas apariciones en los demás romances y relatos artúricos más modernos fuera del suyo propio, no obstante, se ha elegido esta obra no tanto por su relevancia en lo narrativo



Jan Von Brunswik: *Gwi Von Galois*, c.1350.  
Wigalois se enfrenta al hechicero Roaz



como en lo gráfico. El estilo de Jan von Brunswik es particular por dos razones: La imitación de bordados en su dibujo y su cromatismo y ornamentación exuberante. Ambos rasgos se complementan el uno al otro ya que es la imitación de patrones textiles por medio de la línea y color lo que lleva al dibujante a utilizar un grado de ornamentación extraordinario. (Loomis & Loomis, 1938)

De este modo, Jan von Brunswik se sirve de la imitación y mezcla de medios, colores y gráficas poco convencionales en su medio para retratar un mundo que a su vez también era poco convencional por su inclusión de elementos mágicos y extraños, como ya hemos visto en el anterior apartado. Es por ello que la obra de von Brunswik resulta clave para entender los recursos gráficos que se han utilizado en la parte práctica trabajo.

Tras la progresiva caída en el olvido de los ciclos Artúricos durante la época renacentista, las leyendas serán recuperadas durante el romanticismo y el prerrafaelismo del siglo XIX. Son testamento de este nuevo auge de popularidad los numerosos textos que se publicarían, como los Idilios del Rey de Alfred Tennyson y las aún más numerosas obras pictóricas que se realizarían en el marco de las leyendas artúricas.



J.W. Waterhouse: *The Lady of Shallot*, 1888

La elección del mundo del Rey Arturo como forma de expresión de los artistas románticos y prerrafaelitas<sup>9</sup> se puede explicar mediante dos de las características clave del movimiento: El auge del nacionalismo, lo que llevaría a los autores ingleses a reivindicar al Rey Arturo y sus caballeros como sus figuras pseudo-históricas más famosas, y la nostalgia por un paraíso perdido. Esta segunda característica fue la más patente en las obras artúricas del período, en ellas se puede ver una representación bucólica e idealizada del viejo mundo de la caballería andante, en el que la ceremonia de la caballería y el amor cortés quedan lejos de las representaciones de batallas cruentas de la edad media. Fue este último rasgo lo que cautivó a la Inglaterra Victoriana, la representación de un mundo idílico y noble, donde los actos de amor y de nobleza contrastaban con la modernidad arrolladora y acelerada que traería consigo el siglo XIX. (Gual, 2012)

Entre el prerrafaelismo y el esteticismo se encuentra el ilustrador inglés Aubrey Beardsley. Entre los muchos trabajos de su corta carrera se encuentran las ilustraciones para una reedición de *Le Morte D'Artur* de Mallory de 1893, y esta será la siguiente obra sujeta a análisis. En la obra de Beardsley destaca un fuerte sentido de la composición, con figuras estáticas y de un carácter casi escultórico. Su trazo es preciosista y de influencia japonesa, y aunque pueden

<sup>9</sup> FATÁS, G y BORRÁS, G. *Diccionario de términos de arte*, p. 265: Movimiento artístico y literario inglés del siglo XIX, que consideraba a los pintores anteriores a Rafael como sus modelos.



Aubrey Beardsley: *Le Morte d'Artur*, 1893. El caballero Bedivere arroja la espada Excalibur al lago tras la muerte de Arturo

predominar los blancos y negros planos, hay zonas con una gran densidad de detalle, como en los bordes, donde al igual que en las miniaturas medievales abunda la ornamentación de motivos vegetales. También comparte el aspecto bucólico y la importancia hacia el paisaje con sus contemporáneos.

Entre las numerosas obras sobre las leyendas que se publicaron contemporáneas a Beardsley destacan también las de la fotógrafa pictorialista<sup>10</sup> Julia Margaret Cameron, y unos años más tarde las ilustraciones de NC. Wyeth para *The Boys King Arthur*.

### 3.3. REFERENTES

En este apartado hablaremos de los referentes que se han utilizado para dar forma a las ilustraciones finales, dividiéndolos en referentes conceptuales, que habrían ayudado a componer las ideas y el diseño, o referentes plásticos que habrían influido en la parte técnica del trabajo.

#### 3.3.1. Referentes Conceptuales

Uno de los principales referentes conceptuales que se han tomado ha sido el miniaturista medieval Jan Von Brunswick, ya mencionado en el apartado anterior. El interés de la obra de este artista reside en su forma particular de representar las leyendas artúricas. Las miniaturas de Von Brunswick destacan entre las de sus contemporáneos por el uso exuberante de la ornamentación y por la adaptación y imitación de patrones textiles a sus ilustraciones, de esta forma, mediante estos dos recursos el artista se aleja de las representaciones historicistas de las leyendas artúricas para situar a los personajes en un espacio extraño, en el que la representación de la perspectiva y las proporciones y la veracidad quedan en un segundo plano para destacar en este caso los colores exuberantes en el paisaje y entornos y vestimentas que rozan lo abstracto, logrado mediante el uso libre de patrones y ornamentación. Es precisamente esta adopción de prácticas propias de un medio relativamente ajeno al dibujo sobre un medio puramente gráfico lo que se ha adoptado de Von Brunswick, aunque utilizando pasta de modelado en el caso de este trabajo.

El siguiente artista que se ha tomado como referente es el ilustrador ruso George Mager. De este artista resulta interesante su habilidad para realizar dibujos de contenido humorístico utilizando un estilo extremadamente simple pero a la vez suelto, y también por sus diseños de personajes inspirados en dibujos infantiles. Se debe recalcar que también se comparte con este artista la utilización de temas históricos como vehículo para desarrollar un lenguaje gráfico propio. Mager, que se considera un artista popular, ha tratado varias veces eventos históricos y leyendas del dominio público, aunque abordando el diseño de los personajes desde su propio punto de vista y también modificando a voluntad todos aquellos elementos narrativos de la historia que



George Mager: Sin Título, 2018

<sup>10</sup> REAL SOCIEDAD FOTOGRÁFICA: Movimiento fotográfico de finales del siglo XIX, que concebía al autor fotográfico como artista creador.



Ed Cheverton: Sin Título, 2019

fueran convenientes, actitud que ha servido como inspiración para la realización de este trabajo. Otro aspecto que se ha adoptado de este artista es su metodología de trabajo. Mager realiza los bocetos de sus dibujos en un tamaño minúsculo comparado al tamaño de impresión final, con el propósito de perder parte de su control como dibujante de forma intencionada, lo que da lugar a proporciones extrañas, dibujos extremadamente simplificados y otros efectos que en definitiva son el resultado de errores y accidentes.

Otro de los artistas que se han tomado como referentes en este apartado, y probablemente el primer artista en el que se pensó como referente conceptual, es el ilustrador y escultor británico Edward Cheverton, que marcó mucho la forma y el tono que se adoptó en el trabajo. El estilo de Cheverton destaca por su estética lúdica, pero sobre todo este artista llamó la atención porque también trató el tema de la caballería medieval desde su propio enfoque en varios dibujos, que sirvieron como inspiración para el diseño de los personajes y también por su empleo de formas geométricas simples.

### 3.3.2. Referentes Técnicos

El referente técnico que probablemente haya influido más en la realización del proyecto es la ilustradora y escultora americana Sophie Page. Esta artista resulta de especial interés por su método para elaborar ilustraciones, en el que utiliza una gran cantidad de elementos y figuras tridimensionales, transformados en ilustraciones mediante medios fotográficos y digitales. Al igual que Jan Von Brunswick creaba paisajes con texturas que imitaban a lo textil, Sophie Page crea composiciones mediante figuras de arcilla, telas y elementos naturales, que superpuestos configuran paisajes y figuras que evocan lo surrealista, la naturaleza y lo naïf<sup>11</sup> en igual medida.

Sophie Page: *The Lost Goose*, 2019

El segundo referente técnico que se ha estudiado para la realización del proyecto es el diseñador de personajes y artista de storyboard Yon Lee. De

<sup>11</sup> FATÁS, G y BORRÁS, G. *Diccionario de términos de arte*, p. 229: Búsqueda de la candidez y la ingenuidad, produciendo un efecto simpático e inmediatamente inteligible por el espectador.



Yon Lee: Sin Título, 2019

este artista se ha adoptado su forma de diseñar los personajes. Al ser un artista enfocado más al mundo de la animación que al de la ilustración, los personajes que diseña destacan más por su flexibilidad, su dinamismo y su simpleza que por su detalle o fidelidad anatómica. Por esas características se ha adoptado un modo similar de dibujar los personajes.

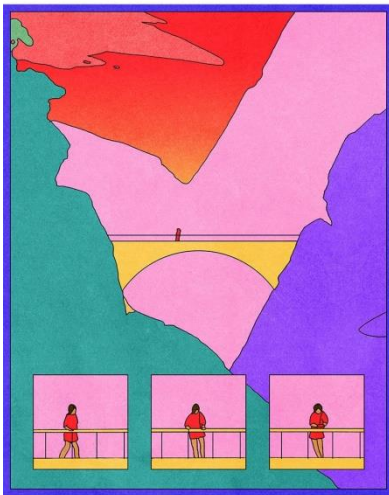
Por último, la ilustradora María Medem se ha tomado como referente por el uso de las viñetas en sus ilustraciones. Medem, que es famosa por sus trabajos en risografía, hace uso de las viñetas para mostrar acciones muy prolongadas en el tiempo y también las utiliza como elemento compositivo dentro de sus ilustraciones.

## 4. PROCESO DE TRABAJO

### 4.1. LECTURA Y ADAPTACIÓN

El proceso de creación de este proyecto comenzó con una búsqueda exhaustiva de material bibliográfico desde el que adaptar las ilustraciones que componen la parte práctica del proyecto. Se consideró desde un buen principio *Le Morte D'Artur* de Sir Thomas Malory, no obstante, al encontrar la narración lenta y arcaica (siendo natural en un libro del siglo XV) se descartó y se apartó el libro a un segundo plano para ser utilizado como material auxiliar. Más tarde se tuvo en cuenta la novela *Camelot o The Once and Future King* de T.H. White, de la que se adaptó la famosa película de Disney *The Sword in the Stone* en 1963. No obstante, esta novela también se tuvo que desestimar a causa de dificultades para dar con el libro tanto en su versión física como digital. Finalmente se acabó escogiendo *Los Hechos del Rey Arturo* de Joseph Steinbeck, a causa de la buena reputación del autor tanto en el mundo literario como en el mundo académico, jugando también un papel importante en la elección la adaptación de la novela, tanto de forma narrativa como ideológica para un público más contemporáneo. No obstante, la novela quedó incompleta aproximadamente a la mitad de la narración tras la muerte de Steinbeck, por lo que tuvo que completarse la lectura con diferentes adaptaciones de la obra de Malory.

Tras completar la lectura, el siguiente paso fue elegir las partes que tenían mayor potencial para convertirse en ilustraciones. Se confeccionó cuidadosamente una lista con las partes de la narración elegidas, en la que se detallaba la atmósfera, los elementos del entorno y los personajes que aparecían en el fragmento, además de indicar si la ilustración era esencial para el entendimiento de la historia o se trataba de un elemento secundario de la misma. La lista, que en un primer momento contenía descripciones y detalles varios para la realización de aproximadamente 25 ilustraciones, se dividió más tarde en cuatro volúmenes que corresponderían en la práctica a cuatro carpetas de ilustraciones diferentes, dividiéndose en:

María Medem: *Un Sueño Bonito*, 2020



- Como Arturo llegó a ser rey
- La muerte de Merlín y las aventuras de los caballeros
- Lancelot y el ciclo de la vulgata
- La muerte de Arturo

Esta primera elección de ilustraciones probaría ser demasiado larga con el tiempo. A causa de ello se decidió, gradualmente, eliminar toda ilustración que no tuviera relación directa con la parte principal de la historia de Arturo. Se eliminaron los fragmentos de Pellinore y la Bestia, el entrenamiento de Sir Ewain por Lady Lyne, Gawain y el Caballero Verde, Galahad y la búsqueda del Grial, y otras ilustraciones que mostrarían la historia de Mordred y la del romance entre Ginebra y Lancelot. Habiendo prescindido de las ilustraciones no esenciales para la narración, la lista quedó en 16 ilustraciones, que se redistribuyeron para caber en tres volúmenes, eliminando las aventuras de los caballeros secundarios y uniendo las ilustraciones ligadas a la muerte de Merlín y la vulgata en una sola carpeta, aligerando la carga de trabajo considerablemente.

Cuando solo quedaron las ilustraciones relacionadas con la historia de Arturo estas se adaptaron para que se pudieran leer de forma relativamente secuencial, para que alguien que no estuviera familiarizado con las leyendas pudiera comprender la línea temporal y los rasgos generales. No obstante, esta secuencialidad no está entendida como la de un comic, por ejemplo, en el que se verían diferentes viñetas conectadas por un sentido de lectura y por una localización en una misma página. En conclusión, las ilustraciones pueden ser tan secuenciales como lo permite el hecho de que sean imágenes separadas.

## **4.2. DISEÑO DE PERSONAJES Y EXPLORACIÓN GRÁFICA**

Esta fase se realizó a la vez que la lectura del material bibliográfico, y también de forma posterior. Se dividió en diseño de los personajes y en exploración gráfica para la realización final de las imágenes.

El objetivo de la fase de exploración fue elaborar una imagen que poseyera las características principales que se habían establecido para la realización de las ilustraciones, y que empleara las mismas de forma suficientemente atractiva como para realizar una serie de ilustraciones completa siguiendo la misma metodología. Las características principales que se buscaban eran la reducción de tintas, rasgo adoptado por la utilización de la risografía como medio de impresión, y el uso de materiales ajenos al dibujo digital o tradicional como método con el que elaborar los fondos y elementos del paisaje.

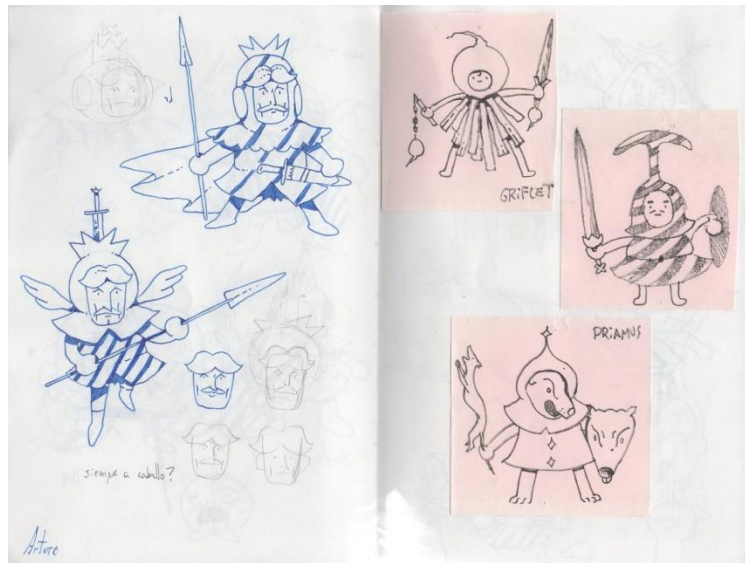
Se usaron un total de tres colores diferentes durante las pruebas, azul, rosa y negro exclusivamente para los fondos, al ser colores de los que disponen la mayoría de talleres de risografía. En cuanto a la elección del material con el que realizar los fondos se consideró en un primer momento la arcilla, que se acabó descartando en favor de la plastilina, dada la rapidez y elasticidad con la



Primera ilustración que se realizó con un fondo con plastilina

que permite trabajar. En un primer momento se usó plastilina azul, pero al pasarla a tintas negras resultaba en un color demasiado oscuro y era muy difícil trabajar con ella, por lo que se acabó eligiendo plastilina amarilla.

Respecto al diseño de los personajes y demás bocetos se empleó una libreta tamaño A5, donde se fueron dibujando los personajes y escenas a medida se leía el libro.



Páginas de la libreta que contienen diseños tempranos de Arturo y de varios caballeros.

Durante el proceso de diseño se establecieron varias reglas con el objetivo de crear un elenco de personajes coherentes y versátiles, que fueran fácilmente reconocibles y que se percibieran como parte de una misma obra por espectadores externos. Las reglas consistían en el uso de formas y anatomía simples salvo excepciones y el uso de unas proporciones comunes para todos los personajes, que se corresponderían más a las de un niño que a las de un adulto. Por otra parte se establece una regla específica que afecta a Arturo y sus caballeros, que consiste en que deben portar un fragmento de su vestimenta adornado con líneas diagonales. Las líneas diagonales que se eligieron corresponden tradicionalmente al emblema de Lancelot y Bors, ya que el emblema de Arturo no es suficientemente versátil como para ser insertado en las vestimentas de tantos personajes.

También se tomó la decisión de que la mayoría de sus ropas estuvieran inspiradas en las armaduras vestidas por los caballeros medievales europeos de los siglos IX y X. Cada uno de ellos, salvo algunas excepciones, cuenta con una cofia o caperuza cubriendo la cabeza y hombros, y un camión largo similar a las cotas de mallas usadas en ese período. En la cabeza, varios caballeros portan emblemas, como por ejemplo la pluma de Gawain adornada con líneas diagonales, u otras estructuras como los cuernos portados por

Bedivere o la espada de Arturo, que corresponderían a los ornamentos que los caballeros medievales llevaron en la cabeza durante los torneos.

También jugó un papel importante en el diseño de algunos caballeros los emblemas con los que se les asocia tradicionalmente. Estos símbolos se tuvieron en cuenta a la hora de diseñar aquellos que contaban con un menor desarrollo de personaje, y por tanto tenían menos características personales que poder referenciar en su aspecto físico e indumentaria.

Otro elemento interesante que se usó como parte del diseño de los caballeros fueron los caballos. Al utilizarse en el libro exclusivamente como animales de transporte, para la guerra y los torneos, se tomó la decisión de rehacer la morfología del caballo para que se adaptara completamente a su función en la caballería. Por tanto, se rehízo la cabeza para que incluyera un hueco en medio, que funcionaría como soporte para la lanza, además de una cara que sería igual que la del jinete, como toque cómico.

Entrando en detalle sobre el diseño de algunos de los personajes tenemos primero a Arturo. Su diseño, que adopta la vestimenta de la mayoría de los demás caballeros, se distingue por la espada que aparece clavada encima de su cabeza. Este elemento, además de referenciar el fragmento de la leyenda sobre la espada clavada en la roca, hace referencia a cómo Arturo es un personaje que desde el inicio está condenado por la predicción de Merlín, que augura que su mejor amigo le traicionará y morirá a manos de su hijo. Los picos en forma de corona de la parte de arriba de la cabeza se leen también como líneas cinéticas del punto de entrada de la espada.



Arturo a caballo, como aparece en la ilustración *Arturo cabalga hacia Camlann*

Otro elemento que juega un papel importante en el desarrollo del personaje es el tiempo. Como las leyendas carecen de una línea temporal clara o un periodo de tiempo concreto, con frecuencia da la sensación de que la historia transcurre en muy poco tiempo, o en un universo extraño en el que el paso del tiempo ocurre de forma distinta al nuestro. Para indicar esta confusión se ha ido envejeciendo a Arturo exclusivamente conforme las ilustraciones avanzaban en la leyenda, utilizándole como indicador humano del paso del tiempo y del inicio y fin de la era artúrica.

Centrándonos ahora en los demás caballeros de la Tabla Redonda tenemos primero a Gawain. El elemento central de este caballero es el tamaño enorme de su cara, referencia a como se le describe habitualmente en el libro por su ego desmedido. A su vez, la pluma sobre su cabeza hace referencia a su temperamento volátil. Según Lady Lyne en la versión de Steinbeck:

Un temperamental, un solterón feo y esbelto que se alimenta de sí mismo como esos lagartos que se devoran la cola. Hay días en que Gawain está de buen ánimo y es capaz de alcanzar la luna de un salto, y días que está tan abatido que un gusano puede aplastarlo (Steinbeck, 1963, p.153)

El siguiente personaje, Lancelot, destaca por su total dedicación al oficio de la caballería, por tanto se ha elegido representarlo siempre con los ojos cerrados, para simbolizar el poco esfuerzo que le conlleva enfrentarse con otros caballeros y salir triunfante en sus aventuras. La lanza en su cabeza hace referencia tanto a la fonética de su nombre como a que es el arma principal de la caballería.



Sir Lancelot en su primera aparición

Las decisiones que llevaron al diseño de los demás caballeros de la Tabla Redonda son más parcas que las anteriores. Kay es representado como un gigante con un polluelo en la cabeza, por su carácter amigable y dócil, mientras que los diseños de Ector, Gryflet y Bedivere están en gran medida influenciados por su heráldica.

En el diseño de aquellos caballeros que no pertenecen a la Tabla Redonda se destaca el diseño de Mordred. El elemento principal de este personaje son las alas en su cabeza, reminiscentes de las alas de un ángel. Este personaje porta estas alas a pesar de ser un caballero malvado en referencia al prólogo de Steinbeck:

No me asustaba descubrir que también había caballeros malignos además de caballeros nobles. También en mi pueblo habían hombres que lucían los hábitos de la virtud pero cuya maldad me era conocida (Steinbeck 1963, p.10)

También es una referencia al personaje Sirene de la serie *Devilman*<sup>12</sup>, que tiene una apariencia angélica a pesar de ser sádico y malvado, y que como Mordred tiene alas de ángel unidas a su cabeza.

Aquellos personajes que no son caballeros no visten la misma indumentaria formada por cofia y malla. Merlín, Morgana y la Dama del Lago adoptan elementos animales y vegetales en diferentes partes de su vestimenta y anatomía, para resaltar el vínculo que tiene la magia con la naturaleza en las leyendas.

Merlín es un personaje grande y con una expresión amable, para destacar el papel parental que juega en la historia. En su cabeza viste un sombrero cuya parte superior se parece a un jardín, con varias flores e insectos revoloteando a su alrededor, además de tener una flor bordada en su camisa a modo de emblema. Estas reminiscencias a lo vegetal se utilizaron como forma de transmitir su actitud calmada y benévola.

La Dama del Lago, que se comporta con actitud caótica, actuando tanto como aliada como de villana, está formada en su diseño por elementos discordantes. Tiene dos cuernos bífidos, que se parecen a colas de pez o a lenguas de serpiente y va vestida con una túnica que tiene forma de luna, que a su vez está adornada por un ojo y una lágrima. Todos estos elementos tienen

<sup>12</sup> WIKIPEDIA: Serie de manga y anime creada por Go Nagai



Morgana secuestra a Ginebra

el propósito de desconcertar al observador, para que sea percibida como un personaje extraño y con unas motivaciones erráticas.

Por otra parte, Morgana, que se comporta como un personaje malvado la mayor parte del tiempo, aparece con una expresión afilada y burlona, semejante a un zorro, referencia a que como personaje es inteligente y calculadora. Otro rasgo animal que tiene son las alas de polilla, por su título de reina de las hadas. Como es un título que en teoría no debería llevar una villana, se han sustituido las alas de mariposa o de libélula típicas por alas de polilla. Un rasgo que se quiso que fuera muy llamativo de este personaje y que no se pudo utilizar tanto como se quiso es su habilidad para cambiar de tamaño y aspecto. Finalmente solo pudo ser utilizado en la ilustración de *Ginebra y Lancelot contra Morgana*, en la que aparece con un tamaño monstruoso.

El único personaje de importancia que falta por explicar es la reina Ginebra. Al no ser ni un caballero, ni un personaje mágico, ni un personaje malvado está dibujado con el principio básico de diseño que se adoptó, que consistía en un planteamiento mediante formas geométricas simples. Por ello este personaje está formado por dos conos y dos ovoides.

### 4.3. COMPOSICIÓN Y ABOCETADO

El proceso que se siguió en la fase de composición es bastante simple. En la misma libreta en la que se realizaron los diseños de personajes se dibujaron las composiciones con distintas variaciones, siguiendo el método de trabajo de George Mager detallado en el apartado 3.3.1. En ocasiones, y si se requería por la cantidad de detalles, se dibujaba en fragmentos separados por páginas, que después se juntaban con Photoshop. Cuando se conseguía un boceto satisfactorio, se escaneaba y se utilizaba más tarde para dibujar la imagen final.

Se siguieron varios principios comunes en la realización de las composiciones. En primer lugar se cuidaron mucho las direcciones que tomaban los personajes. Se decidió que, salvo excepciones, siempre que un personaje aliado de Arturo se enfrentara a otro o simplemente se moviera lo haría de izquierda a derecha, siguiendo el sentido de lectura, mientras que los villanos lo harían al contrario. También se estableció que los personajes, siempre deberían ocupar un espacio suficiente en la ilustración que los permitiera ser reconocibles sin esfuerzo, con esta medida también se cuidaba que los fondos tuvieran suficiente protagonismo. Por tanto, fue importante buscar siempre una composición que tuviera un buen balance entre cantidad y tamaño de personajes y fondos.

Para ayudar a entender las ilustraciones más complejas se usaron viñetas. Estas viñetas se emplearon para explicar en detalle una acción que ocurría en la ilustración, para desglosar una acción de forma secuencial, para mostrar momentos diferentes de un mismo fragmento o simplemente para decorar.

#### 4.4. ACABADO Y RISOGRAFÍA

La fase de acabado comenzó con el modelado de los fondos mediante plastilina. Al principio, y sobre todo en las ilustraciones pertenecientes al volumen uno, los fondos se modelaban de forma completa y con todas las piezas unidas tal y como debían aparecer en la ilustración final, simultáneamente se miraba el encuadre a través de una cámara montada en un trípode. Este método acabó siendo demasiado complicado cuando se pasaron a modelar fondos más complejos en los volúmenes dos y tres, además acarrea problemas de equilibrio entre las diferentes piezas y sobretodo de tamaño y perspectiva, por lo que al final se optó por construir fondos mediante diferentes piezas fotografiadas, a modo de collage digital. Este método de trabajo probó ser mucho más rápido que el anterior, ya que permitía manipular digitalmente el tamaño de las piezas y su localización en la ilustración por separado, de forma que sería mucho más llevadero a la hora de adaptar el fondo de plastilina al boceto en lápiz. Otra de las ventajas que trajo este nuevo método fue la posibilidad de guardar cada una de las piezas fotografiadas a modo de base de datos digital, para ser reutilizadas en varias ilustraciones simultáneamente, ahorrando una cantidad de tiempo importante. No obstante, reutilizar piezas muy específicas y reconocibles de una ilustración, como castillos o torres podría ser percibido fácilmente por cualquier persona externa. De esta forma se reutilizaron sobre todo piezas más neutras, que corresponderían sobre todo a cielos o suelos planos. Este ahorro de tiempo trajo también un aumento de calidad en las piezas que se producían para los fondos, ya que se le podía dedicar más tiempo al detalle en el modelado, que antes se tendría que haber dedicado en el ajuste de perspectiva y encuadre del fondo. Más tarde las piezas se pasaron a escala de grises y se manipularon digitalmente para que tuvieran el contraste y nitidez deseados.



La Torre de Sir Tarquino, fondo de plastilina que aparece en la ilustración de *Las Muchas Aventuras de Sir Lancelot*

Después de fotografiar y montar los fondos con programas digitales comenzó la fase de dar línea y color. La explicación de esta fase es más bien corta, simplemente se puso el boceto de la composición a lápiz bajo el fondo y se repasó con línea utilizando una tableta en un programa de dibujo digital, Krita en este caso. En cuanto al color, tanto de la línea como del relleno se eligió el rojo, que iría en una opacidad del 100% en la línea, y en opacidades menores en el relleno.

Para las descripciones de los dibujos se eligió la tipografía Seagram por sus reminiscencias medievales y se escribió en color rojo como referencia al Codex Manesse, libro de poesía medieval en el que el texto que acompañaba a las miniaturas se escribía siempre en tinta roja.





Duplicadora risográfica con capacidad para dos colores

#### 4.4.1. Risografía: Trabajar junto a un estudio

La risografía es un medio de impresión desarrollado en Japón a mediados de los años 80. La impresora funciona de forma parecida a la serigrafía<sup>13</sup> o la mimeografía<sup>14</sup>. Escaneando la imagen que se quiera imprimir en escala de grises se crea un “master” o plantilla. En esta imagen el negro correspondería al 100% de opacidad en la tinta elegida, y los diferentes grises se leerían como opacidades menores de esta misma tinta, que se traduciría en la imagen en una textura de puntos menos densa. Este master envuelve un rodillo bañado en tinta que rueda sobre el papel e imprime la imagen con la tinta elegida a gran velocidad. La risografía es apreciada actualmente tanto por resultar más económica que otros medios de impresión pero sobre todo por la textura de sus tintas y por sus errores de registro, que da a las impresiones una estética muy reconocible y buscada.

Muchos estudios de impresión alrededor del mundo ofrecen sus servicios a particulares para imprimir sus trabajos en risografía a modo de comisión. El rasgo principal por el que se elige uno u otro es principalmente su selección de tintas y papeles.

Entre los estudios que se encuentran en proximidad se consideraron tres para el encargo. El primero considerado fue Jumbo Press, de Barcelona, pero este estudio se descartó pronto por dificultades para trabajar con su selección de colores. El segundo estudio, Tutiplén Press, ubicado en Valencia, se contactó alrededor del mes de enero, aunque finalmente también se tuvo que descartar por dificultades para hablar con ellos. Finalmente se eligió Per(r)ucho, también en Valencia, por su disponibilidad y porque su selección de tintas se adecuaba bien con los colores que se querían para el proyecto.

Para trabajar con un estudio normalmente se pide proporcionar un archivo PDF de cada capa de color en escala de grises, en el que el color negro correspondería con la máxima opacidad de la tinta, además de una imagen PNG que mostraría el resultado final que se busca a color.



Archivos adaptados para ser enviados al estudio de risografía

<sup>13</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Procedimiento de estampación mediante estarcido a través de un tejido, originariamente seda.

<sup>14</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Multicopista que reproduce textos o figuras grabados en una lámina de papel especial, a través de cuyas incisiones pasa tinta mediante la presión de un cilindro metálico.

#### 4.4.2. *Packaging y extras*

De forma adicional a las ilustraciones se diseñó una carpeta, un cinturón con el título, y una ilustración que funciona como portada interior y que contiene retratos pequeños con nombres de los personajes. Para ahorrar costes, el cinturón de la carpeta y la portada interior se imprimieron mediante plotter. Esta técnica de impresión permite imprimir en papeles no satinados con poco contenido de algodón, de esta forma si se emplean colores con una opacidad del 100% para evitar tener que simular la textura de puntos de risografía es posible conseguir un aspecto similar.

Para diseñar la carpeta primero se montó una maqueta más pequeña que la original y se dibujó un plano simple que contendría las medidas de todas las partes, incluidas las solapas.

## 5. CONCLUSIONES

Como conclusión hay que añadir que el resultado del trabajo ha sido bastante satisfactorio, tanto por el resultado de los dibujos como por haber podido imprimir en risografía, que es algo que se había estado buscando durante mucho tiempo. Habría estado mejor tener un acceso más libre a las impresoras de risografía para poder hacer pruebas de color y sobretodo de superposición de tintas, que es un recurso que finalmente no se utilizó por no haber podido utilizar las máquinas en persona. También me hubiera gustado encontrar otras dos combinaciones de tintas para diferenciar los volúmenes dos y tres del primero.

En cuanto a la adaptación de la historia sobre las ilustraciones hubiera querido entrar más en detalle y haberle podido prestar atención a algunas de las historias de personajes menores como Lady Lyne o Gawain, que a menudo son más entretenidas que las demás pese a no influir tanto en la historia. En ese sentido tampoco habría estado mal hacer una adaptación en la que los momentos interesantes hubieran pesado más que otros más relevantes, aunque en definitiva estoy satisfecho de haber podido ilustrar los rasgos principales de las leyendas artúricas desde el inicio hasta el fin.

El trabajar en este proyecto ha conllevado la indagación en diferente medida sobre casi todas las obras escritas de las leyendas y también sobre muchas de las obras gráficas. Esto me ha hecho darme cuenta de ciertos elementos de ética cuestionable, y aunque no resulta nada sorprendente teniendo en cuenta que la narración surge aproximadamente en los siglos X y XI he querido intentar enmendarlos, entendiendo las leyendas no como una obra rígida, sino como una narración flexible y cambiante que se puede amoldar a cualquier época.

Respecto al diseño de los personajes me he encontrado con que es un apartado en el que todavía no tengo demasiada soltura, especialmente porque en retrospectiva me hubiera gustado que el elenco de personajes fuera más



heterogéneo en cuanto a su diseño. No obstante, creo que funcionan bien dentro de las ilustraciones.

Los contratiempos se presentaron sobre todo en la planificación del ritmo de trabajo. Mi acercamiento inicial a la realización de las ilustraciones, en el que las realizaba una por una, fue a la larga muy difícil de llevar y acabé desgastándome. Para evitar esto, a partir de las ilustraciones del volumen dos, comencé a completar todos los dibujos a la vez por fases: primero los fondos de plastilina, después la línea, más tarde el color y por último el texto y arreglos pequeños. Este método me permitió pasar a hacer una o dos ilustraciones por semana a poder hacer once en aproximadamente tres.

Un contratiempo menor que se encontró realizando la carpeta estuvo relacionado con la elección del papel. Se eligió un papel que tenía unas fibras horizontales muy marcadas, de forma que cuanto había que doblar o cortar siguiendo la dirección de las fibras se podía hacer con mucha facilidad, pero cuando se tenía que trabajar al contrario del sentido de las fibras los cortes resultaban muy sucios y los doblados acababan siendo muy irregulares.

Como última advertencia para cualquiera que quiera encargar impresiones risográficas a un estudio, recomendaría hacerlo con mucha antelación, porque hay muy pocos y tienen mucho trabajo.



La Tabla Redonda en la última ilustración del primer volumen

## 6. GLOSARIO DE PERSONAJES Y LUGARES

En este apartado se describirán los personajes y lugares de las leyendas artúricas que se han utilizado en este trabajo, y también se hablará de aquellos personajes que aunque no aparezcan en las ilustraciones hayan sido mencionados en la parte escrita.

**Rey Arturo:** El protagonista de nuestra historia. Hijo del Rey Uther y la Reina Igraine, fue dado en adopción a Merlín y después a Sir Ector cuando aún era un bebé, ignorando que era el hijo del Rey. Al conseguir la Espada de la Roca se declara rey de Logres (o Bretaña según la versión) para después formar la hermandad de la Tabla Redonda. Tras conseguir la espada Excalibur, también llamada espada del Lago, reina durante un largo periodo de tiempo hasta que es derrotado en combate por Sir Mordred, su hijo bastardo.

**Merlín:** Mago o druida, ayuda al Rey Uther a consolidar su reinado y más tarde actúa como benefactor de Arturo, hasta que muere emparedado por la Dama del Lago, que le roba los poderes. Entre sus poderes se encuentran la curación, el cambio de apariencia física, la invisibilidad y otros poderes asociados al mundo natural.

**Rey Uther:** Rey de Logres y padre de Arturo. Dista mucho de ser un rey ideal, y se caracteriza sobre todo por su lujuria. Al morir el reino de Logres cae en manos de barones y reyezuelos avariciosos.

**Morgana:** Medio hermana de Arturo de parte de la reina Igraine y reina de las hadas y del reino de Gorre. Ingresó en un convento siendo adolescente y allí adopta poderes mágicos. A lo largo de la novela se caracteriza por sus intentos numerosos de acabar con el reinado de Arturo y Ginebra, aunque cuando Arturo muere es Morgana la que lo lleva al reino feérico de Ávalon, para que se recupere de sus heridas y retorne algún día.

**Reina Ginebra:** Esposa de Arturo e hija del rey Languisance, aliado de Arturo. En la novela de Steinbeck se caracteriza por ser una política hábil. Durante gran parte de la novela mantiene un romance con Lancelot, que acabará siendo uno de los detonantes del fin del reino de Arturo.

**Sir Ector:** Padre de Sir Kay y padre adoptivo de Arturo. Uno de los caballeros de la mesa redonda.

**Sir Kay:** Hermano adoptivo de Arturo y mejor amigo de Sir Lancelot. Aunque anteriormente fue un gran guerrero, en la historia de Steinbeck se convierte poco a poco en un personaje dócil.

**Sir Gawain:** Sobrino del Rey Lot, enemigo de Arturo. Como caballero de la Tabla Redonda se le conoce por ser arrogante y bravucón, a pesar de ser un buen caballero.

**Sir Gryflet:** El caballero más joven de la Tabla Redonda.

**Rey Pellinore:** Caballero de la Tabla Redonda y rey maldito, condenado a cazar la bestia aulladora durante toda la eternidad.

**Rey Lot:** Rey enemigo de Arturo, que se opone al protagonista cuando arranca la Espada de la Roca.

**Sir Bedivere:** Caballero de la Tabla Redonda conocido por su lealtad y por ser consejero de Arturo.

**La Dama del Lago:** Dama que reina el Lago desde un castillo en las profundidades, y que entrega la espada Excalibur a Arturo. Personaje con motivaciones erráticas que mata a Merlín para absorber sus poderes, y que en ocasiones actúa como aliada de Arturo.

**Sir Lancelot:** Caballero de la Tabla Redonda e hijo del rey de la Galia. Conocido como el mejor caballero de la hermandad, que triunfa en muchas aventuras. Hacia el final de la historia traiciona a Arturo y mantiene un romance con la Reina Ginebra.

**Sir Galahad:** Hijo bastardo de Sir Lancelot y Lady Elaine. Conocido como el caballero más puro de la Tabla Redonda, es el único que finalmente triunfa en la búsqueda del Grial.

**Sir Ewain:** Hijo de Morgana, caballero entrenado por Lady Lyne.

**Lady Lyne:** Dama que desde joven deseó ser un caballero, y luchó disfrazada hasta que por accidente mató a un hombre en un duelo. Desde entonces se dedica a entrenar caballeros jóvenes en las montañas de Gales.

**El Caballero Verde:** Caballero extraño que reta a Gawain a que le corte la cabeza, a cambio de devolverle el mismo corte un año ms tarde.

**Sir Mordred:** Hijo bastardo y abandonado de Arturo. Se convierte en un caballero cruel bajo el manto del rey de Gales del Norte, y hacia el final de la novela se enfrenta a Arturo en la batalla de Camlann, en la que se hieren mutuamente y acaba muriendo.

**Sir Tarquino:** Caballero cruel que secuestra caballeros de la Tabla Redonda como venganza por la muerte de su hermano Sir Carados.

**Camlann:** Batalla final en la que Arturo y Mordred mueren.

**Isla de Ávalon:** Reino feérico y mundo de los muertos, al que Arturo es transportado por Morgana tras la batalla de Camlann.

(Alvar, 1991)

## 7. ANEXO DE IMÁGENES

<https://drive.google.com/file/d/1wQsueKudpyJJ8S8dl8jHHGCeuleZQcZs/view?usp=sharing>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

### IMÁGENES DE OTROS AUTORES

ED CHEVERTON

*Herald of Peace*, 2018. Pág. 5.

ANÓNIMO

*Annales Cambriae*, c. 900 DC. Pág 8.

ANÓNIMO

*Morte Artu*, c. 1315-1325. Pág 9.

ANÓNIMO

*De Cassibus Virorum Illustrium*, c. 1400. Pág 10.

ANÓNIMO

*Arquivolta de la catedral de Módena*, c. 1120-1140. Pág 12.

JAN VON BRUNSWIK

*Gwi Von Galois*, c.1350. Pág 12.

J.W. WATERHOUSE

*Lady of Shallot*, 1888. Pág 13.

AUBREY BEARDSLEY

*Le Morte D'Artur*, 1893. Pág 14.

GEORGE MAGER

*Sin Título*, 2018. Pág 14.

ED CHEVERTON

*Sin Título*, 2019. Pág 15.

SOPHIE PAGE

*The Lost Goose*, 2019. Pág 15.

YON LEE

*Sin Título*, 2019. Pág 16.

MARÍA MEDEM

*Un Sueño Bonito*, 2020. Pág 16.

## IMÁGENES PROPIAS

ANTONIO LOMAS

*Arthuriana*, 2020-2021. Pags. 4, 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24.

## 9. REFERENCIAS

Anónimo. (1861). *The vulgate versión of the arthurian romances*. [Libro electrónico] Washington: Carnegie Institute of Washington.

<https://archive.org/details/vulgateversionof05sommuoft>

Recuperado el 1 de abril 2021

A. & Stone, B. (1959). *Sir Gawain and the green knight* (2nd ed.). Westminster: Penguin Classics.

De Troyes, C. (1991). *Arthurian romances*. Westminster: Penguin Classics.

Gual, G. C. (1983). *Historia del rey arturo y de los nobles y errantes caballeros de la tabla redonda*. Madrid: Alianza Editorial.

Alvar, C. (1991) *Diccionario de mitología artúrica*. Madrid: Alianza Editorial.

Loomis, R. S. & Loomis L. H. (1938). *Arthurian legends in medieval art*. . [Libro electrónico] Nueva York: Modern Language Association of America.

<https://archive.org/details/arthurianlegends0000loom>

Recuperado el 14 de marzo 2021

Loomis, R. S. (1991). *The grail: From celtic myth to christian symbol* (Revised ed.) [Libro electrónico]. Princeton: Princeton University Press.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DGQcsXGYI4C&oi=fnd&pg=PR9&dq=arthurian+celtic+symbology&ots=4Pk8AqHlM&sig=SUqohBXH1i2msy4Kwy6W4BaOLs#v=onepage&q=arthurian%20celtic%20symbology&f=false>

Recuperado el 15 de febrero 2020

Lupack, A., & Lupack, B. T. (2001). *King arthur in america: Volume 41* (Illustrated ed.)[Libro electrónico] Cambridge: Boydell & Brewer.  
[https://archive.org/details/isbn\\_9780859915434](https://archive.org/details/isbn_9780859915434)  
 Recuperado el 5 de marzo 2021

Gual, C.G. (2012)  
<https://www.march.es/conferencias/anteriores/voz.aspx?p1=22876&l=1>  
 Recuperado el 27 de febrero 2021

**Referencias utilizadas para la producción de las ilustraciones:**

Steinbeck, J. (1963). *Los hechos del rey arturo y sus nobles caballeros*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.

Mallory, T. (1976). *Le morte d'arthur*. Westminster: Penguin Classics.

**Recursos y webs sobre risografía:**

<https://www.digitalartsonline.co.uk/features/printing/risograph-printing-for-beginners/> Recuperado el 20 de diciembre 2020

<https://jumbo-press.com/index.html> Recuperado el 24 de febrero 2021

<https://us.riso.com/resources/user-manuals/> Recuperado el 3 de enero 2021

[https://art.illinois.edu/images/documents/Tutorials/riso\\_print\\_guide.pdf](https://art.illinois.edu/images/documents/Tutorials/riso_print_guide.pdf)  
 Recuperado el 3 de enero 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=1rfwKuXlhcE&list=PLOAPerN7nUkc26apAKlloh5z7qT1OOeq&index=1&t=668s> Recuperado el 9 de marzo 2021

[https://www.youtube.com/watch?v=oUOfjBJGWI&list=PLOAPerN7nUkc26apAKlloh5z7qT1OOeq&index=3&ab\\_channel=VCUGOLABVCUGOLAB](https://www.youtube.com/watch?v=oUOfjBJGWI&list=PLOAPerN7nUkc26apAKlloh5z7qT1OOeq&index=3&ab_channel=VCUGOLABVCUGOLAB)  
 Recuperado el 10 de marzo 2021