



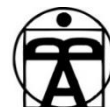
Antiguos nuevos mitos: un cuento ilustrado.

Tipología 4

Autora Margaret Olcina Seidler
Tutor Rodrigo Pérez Galindo
Septiembre 2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS

Antiguos nuevos mitos: un cuento ilustrado

Autora Margaret Olcina Seidler

Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

Septiembre 2016

Tipología 4



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

RESUMEN

Antiguos nuevos mitos: Un cuento ilustrado.

Se ha creado un libro de ilustración que conjunta ilustraciones y texto, siendo éste una base para la obra gráfica que lo acompaña. El libro contiene una historia original que, al igual que sus ilustraciones, han sido fruto de investigaciones previas. Dicha historia, escrita a modo de cuento mitológico, está basada en criaturas y leyendas de Europa occidental, ambientada más concretamente en la península ibérica celta. La estética sin embargo surge de corrientes del siglo XIX hasta la ilustración fantástica de nuestros días. Este libro completo y maquetado se presenta como una trama autoconclusiva con una estética específica para ella y preparada para su edición y venta.

Palabras clave:

Ilustración, fantasía, cuento, celtíbero, leyendas.

ABSTRACT

Old new myths: An illustrated tale.

We have created an illustration book where both illustrations and text are entwined, being this last one a basis for the accompanying graphic work. The book contains an original story that, as its illustrations, have been the result of previous research. This story, written as a mythological tale, is based on creatures and legends of Western Europe, more specifically set in Celtic Iberian Peninsula. However aesthetics originate in currents arising from the nineteenth century to the fantastic illustration of nowadays. This complete book is presented as an autoconclusive story with a specific aesthetic for it and prepared for its publication and sale.

Key words:

Illustration, fantasy, tale, celtiberian, legends.

ÍNDICE

Resumen

Introducción

I Cosmogonía del mito.

1.1. Mitos, cuentos y leyendas.	10
1.2. Anclaje geográfico del <i>mythos</i> .	12
1.3. Resurgimiento de las raíces Europeas en el siglo XIX.	13

II Referentes artísticos

2.1 La nostalgia por el pasado.	14
2.1.1. El Prerrafaelismo.	14
- J.W.Waterhouse.	16
2.1.2. Renacimiento Céltico.	17
- John Duncan.	18
2.2. Ilustrando los cuentos, s. XIX - XX.	20
- Arthur Rackham.	21
- John Bauer.	22
2.3. Ilustrando la fantasía, s. XX - XXI.	23
2.3.1. La ciencia-ficción y la fantasía.	23
- Brian Froud.	25
- Alan Lee.	26
2.3.2. Nuevas generaciones.	27
- Benjamin Lacombe.	28
- Victoria Francés.	29
- J.B. Monge	30
2.4. Presentación de la obra en formato de libro.	31
- Neil Gaiman y Charles Vess, <i>Stardust</i> .	31
- B. Froud y A. Lee, <i>Faeries</i> .	32

Bloque I

Marco teórico

III. DESARROLLO DEL PROYECTO.

3.1. Planteamiento de imagen.	35
3.1.1. Búsqueda de la estética.	35
3.1.2. Búsqueda de la técnica.	36
3.2. Proceso de creación de las ilustraciones.	38
3.3. Sinopsis de la historia.	43
3.4. Portada.	44
3.5. Proceso de ventas.	45
3.5.1. Editoriales especializadas.	45
3.5.2. Alternativas: Crowdfunding y autoedición.	47
3.5.3. Impresiones, tiradas limitadas y merchandising.	49
4. Resultado final: Libro.	51

Bloque II

Proyecto personal

IV. CONCLUSIONES 59

V. BIBLIOGRAFÍA 60

VI. ANEXO 62

Introducción

Cuando les leemos un cuento a algún niño o incluso si nos lo leemos a nosotros mismos, tendemos a verlo como una sola historia que ha nacido de la virgen imaginación de algún escritor, y no lo concebimos como el último y más nuevo resquicio de las historias que empezaron a surgir a la luz de las fogatas hace miles de años.

Las épicas sagas de héroes o las acciones de los dioses que concibieron el mundo son una muestra de la creatividad de la que dispone el ser humano para explicar qué es aquello que no puede ver o no sabe explicar cuando no había herramientas para ello, pero también, y no lo olvidemos, para distraer y entretener al resto. Nos aproximaremos a esta faceta de la inercia creativa del ser humano, diferenciando las distintas caras de estas narraciones fantásticas y cómo han sido absorbidas por el oyente. Teniendo esto en mente, lo aplicaremos a un área geográfica específica –el territorio celta Ibérico- con sus consecuentes ventajas y desventajas, ya que jugamos con un material casi perdido en la historia. A su vez veremos cómo estas tendencias resurgieron en el siglo XIX, reviviendo una estética y sentimiento de identidad prehistórica en el mundo industrializado bajo una mirada romántica hacia el pasado y cómo esto influyó en ciertas corrientes artísticas y cuentos para el público. A raíz de esto se expondrán algunos artistas que han portado estas inquietudes hacia el pasado como bandera en su estética o temáticas que, además, han sido referentes para la realización de esta empresa.

No hay que olvidar que tras esta introspección teórica se ha llevado a cabo la elaboración de un segundo bloque que abarca el proyecto personal: la producción de un libro ilustrado con texto e ilustraciones originales a modo de leyenda en formato de cuento para jóvenes y adultos que bebe de lo estudiado en el bloque anterior.

Con una idea general de qué iba a tratar la historia y una sinopsis provisional, se muestran algunas de las primeras ideas sobre la estética y la técnica que se probó y se analizará la evolución de ésta hasta encontrar la técnica que mejor encaja con el proyecto sin olvidar cómo introducir elementos que varíen levemente el resultado final para mostrar una variedad sutil a lo largo del desarrollo del relato. Una vez establecidos estos parámetros, procedemos al desarrollo del guion teniendo en cuenta su naturaleza, puesto que debe tratarse de una historia original pero con elementos que aparecen en leyendas de su mismo marco mitológico y respetando ciertos principios narrativos de las mismas. Con el guion completo, pasamos a esbozar un *storyboard* en el que se estudiarán la proporción y disposición de ilustraciones y texto por página y un primero esbozo de la maquetación. Para este último paso se tendrán en cuenta libros de naturaleza similar que se asemejen al efecto final deseado, como *Stardust*, escrito por Neil Gaiman e ilustrado por Charles Vess (1997), que no sólo es un gran ejemplo de simbiosis entre ilustraciones y texto, sino que la temática se acerca en varios rasgos al proyecto que aquí se lleva a cabo.

El resultado final de esta obra se presentará como un libro ilustrado completo y listo para su publicación, por lo que se han buscado no sólo editoriales que publican o estén especializadas en la fantasía, sino plataformas para la autoedición bien por cuenta propia o por *crowdfunding*¹. También se muestra una aproximación a extensiones comerciales del libro, como ideas de *merchandising* o tiradas limitadas de elementos relacionados con la obra, algo bastante extendido hoy en día entre ilustradores.

¹ *Micromecenazgo* en español, el *crowdfunding* es una cooperación colectiva que trata de financiar iniciativas de terceros mediante pequeñas aportaciones de varias personas a cambio de recompensas.

BLOQUE I

Marco teórico

I Cosmogonía del mito

“Ciertamente, la mitología no es un juguete para niños, tampoco es una materia arcaica que concierna únicamente a los eruditos, sin importancia para los modernos hombres de acción, porque sus símbolos, ya sea en la forma tangible de imágenes como en la forma abstracta de ideas, provocan y liberan los más profundos centros de motivación, conmoviendo a letrados e iletrados por igual, conmoviendo a las masas, conmoviendo las civilizaciones.”

Joseph Campbell, *Las máscaras de dios I, mitología primitiva*.

La capacidad racional y consciente del ser humano le ha otorgado la necesidad de buscar explicaciones y causas en todo aquello que le rodea. Desde que el cerebro humano se cuestionó el porqué de aquello que acontecía a su alrededor, éste mostró, entre otras, una riquísima faceta espiritual impulsada por la naturaleza demiurga del mismo. No obstante, la mitología, madre de cuentos y leyendas, no parece surgir únicamente de las preguntas que suscitan los misterios más allá de la luz de la caverna, sino que parece ser a su vez parte intrínseca de la psique humana, creando imágenes que correlacionan con especial similitud motivos universales y ancestrales.²

Si bien la mitología, narrada a través de sus leyendas, pueden darnos visiones de carácter etiológico o bien heroico por mencionar dos vertientes, ésta nació, según Mircea Eliade³, de una expresión simbólica de los ritos de iniciación o muerte metafórica, dando <<sentido y validez a la vida>>⁴, arrojando así de nuevo sobre éstas un carácter intrínseco al psique humano como respuesta a nuestro drama interno como especie.

La mitología, construida ladrillo a ladrillo por leyendas, trata de aliviar las pulsiones internas que no podían aplacarse con respuestas ante lo desconocido en un mundo que resultaba demasiado inmenso para un humano con demasiadas preguntas.

² Según C.G. Jung, la mitología y los símbolos se repiten debido a que el ser humano actúa en base a un flujo cognitivo que no depende de las experiencias personales, sino que es parte del humano en sí, mostrándose en lo que él llama los *arquetipos del inconsciente colectivo*, ya que son compartidos por toda la especie y plasmados en nuestros mitos y leyendas.

³ Mircea Eliade (Rumanía, 1907-1986) fue un filósofo, historiador de religiones y novelista que estudió y sintetizó el fenómeno religioso y sus filosofías no sólo en la historia occidental sino el proceso religioso que aconteció en Euroasia desde el neolítico hasta las *modernas* visiones monoteístas hebraicas.

⁴ Para este historiador de religiones, hablar de una muerte para renacer es un rito de iniciación vinculado a ritos arcaicos que perdura hoy día (nuestro yo joven muere para dar paso a la edad adulta, etc...), y es necesario para avanzar en la vida como ser completo.

1.1 Mitos, cuentos y leyendas.

Aunque nos puedan parecer sinónimos los unos de los otros, existen diferencias que aun si pueden parecer sutiles, son diferencias sustanciales cuando se trata de hablar de cada uno de ellos. Si bien todas y cada una de estas vertientes son hijas de la creatividad humana y su mitología, cada narración cuenta con un *leitmotiv* propio.

- **Definición de “mito”:**

Del gr. μῦθος *mýthos*.

1. *m. Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico.*⁵

Generalmente presentados como historias verdaderas, los mitos nos enseñan a través de deidades y actos sobrenaturales el origen de la creación, desde el propio nacimiento de la realidad física hasta el plano intangible. Con un entramado de divinidades y seres sobrenaturales o heroicos, los diferentes mitos constituyen una seña inventiva identitaria propia del pueblo que la ha creado. De naturaleza fantástica, pretende responder a cuestiones antes imposibles de contestar y reforzar la presencia y fuerza de poderes sobrenaturales, por lo que suelen carecer de mensaje moral específico.

Para la creación de esta historia se ha estudiado la mitología propia de la zona Astur-Cántabra y Celtíbera de la península, seleccionando seres mitológicos propios de la zona geográfica elegida y teniendo en cuenta la naturaleza de los mismos. Si bien no se ha empleado la esencia etiológica del mito para este trabajo, sí se ha aprovechado el carácter explicativo en referente a la faceta de la naturaleza salvaje y sus misterios que tantos seres mitológicos dio a luz para advertir al ser humano de lo que yacía en las tinieblas de lo desconocido.

- **Definición de “leyenda”:**

Del lat. *legenda* 'lo que ha de ser leído'.

1. *f. Narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición.*
2. *f. Relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración.*⁶

A diferencia del mito, las leyendas suelen vivir a caballo entre la realidad y la fantasía, basándose en personajes o acontecimientos reales pero enalteciéndolos con sucesos fantásticos tales como milagros o intromisiones de seres mitológicos. Si bien un mito suele mostrar una creación amplia de los hechos, la leyenda acota su narración a un evento preciso y generalmente a una región limitada en una época más o menos concreta (El Rey Arturo, El Cid Campeador...).

Para este trabajo se han tenido en cuenta las especificaciones de este tipo de narración, acotándolo pues a una época específica, en este caso en el siglo V a. C., durante la edad de Hierro y previo a las primeras incursiones romanas; también ha sido establecida una región, siendo ésta la zona celta de Iberia y contando con seres folclóricos. Por otro lado se ha optado por contar la

⁵ *Real Academia Española (s.f.)*

⁶ *Íbid.*

historia como un acontecimiento real que acontece en los bosques de la zona, estableciendo así los sucesos fantásticos en un prisma vinculado a nuestra realidad.

- **Definición de “cuento”:**

Del lat. *compŭtus* 'cuenta'.

1. *m. Narración breve de ficción.*⁷

En este caso nos adjuntamos a la tipología de “cuento de hadas”, donde, si bien coincide con los anteriores en la aparición de seres mitológicos, no suelen establecer un marco espacio-temporal específico, mostrándose pues como narraciones de carácter inverosímil cuya última funcionalidad es dejar un poso moral en la moraleja. Bruno Bettelheim⁸ defendía la importancia de los cuentos para el desarrollo de los niños, permitiéndoles comprender el entorno y evolucionar, madurar, puesto que, igual que los mitos ofrecían respuestas al humano sobre el entorno y el comportamiento, el cuento permite que el niño entienda e interprete el mundo.

Pese a que la historia aquí ilustrada no cumple con las últimas características, sí se ha escrito a modo de cuento de hadas, puesto que resultaba ser la manera más accesible para el público lector, resultando ser este libro una leyenda presentada en cuento de hadas.

⁷ *Íbid.*

⁸ Bettelheim, psicólogo austríaco de principios de siglo XX, estudió el impacto de los cuentos sobre el desarrollo de los niños y su uso como herramienta para reforzar el crecimiento personal de los mismos.

1.2. Anclaje geográfico del *mythos*.

A pesar de la dominación del Imperio Romano y la posterior conversión al cristianismo, nos han podido llegar resquicios del plano mitológico de los territorios celtas. Debido a que no escribían sus creencias, aquello que nos ha llegado de las tribus más azotadas por los ejércitos itálicos son escritos de historiadores foráneos y restos arqueológicos que siguen descubriéndose hoy en día. Si bien los ciclos mitológicos que más sobrevivieron se centran en las zonas geográficas que más tarde fueron conquistadas -como son las islas británicas-, numerosas leyendas y seres fantásticos sobrevivieron por la asimilación de éstas durante el cristianismo, deduciendo que era más fácil cristianizarlas que intentar eliminarlas de la psique supersticiosa del pueblo.

El bagaje mitológico de la Europa prehistórica consiguió, aunque no de una pieza, sobrevivir hasta nuestros días en los núcleos rurales y por tradición oral hasta ser puestas sobre papel⁹. Para este trabajo ha sido necesario buscar en un 'bestiario mitológico' las piezas necesarias para obtener un puzzle quimérico pero verosímil respaldado por la hermandad subyacente entre las creencias tribales de la llamada 'mitología celta'.

Por ello cabe mencionar que han surgido complicaciones a la hora de establecer los personajes debido a la poca información que los celtíberos dejaron atrás en materia de creencias folclóricas específicas: si bien han quedado pruebas de ciertas deidades importantes, criaturas de menor poder divino se han desvanecido en el tiempo. No obstante, en previas investigaciones sobre la mitología europea¹⁰, se han detectado numerosas criaturas que comparten rasgos importantes a lo largo del continente y más específicamente las regiones de influencia celta y protocelta¹¹. Gracias a ello, se han tomado criaturas como la *Xana* asturiana y la *Lamia* vasca para aparecer en la historia, puesto que se ha tomado la licencia de incluirlas bajo la suposición de que sendos seres tendrían sus homólogos en las regiones Celtíberas que nos interesan.

La historia contada bebe a su vez de las leyendas surgidas también en estos ámbitos, siendo ésta en parte influida por aquellas de los niños robados por criaturas fantásticas y sustituidos por los hijos de éstas, por la figura mortal de las ninfas que atraen a los humanos a su destrucción y por las leyendas de traición del ser humano hacia el ser mitológico¹², mostrando la dualidad que subyace en la mente del humano frente a la naturaleza.

A su vez se ha asumido el concepto neopagano de *la rueda del año*¹³ como fondo durante la evolución de la historia del trabajo. Pese a que es un término actual, muestra con efectividad las principales festividades que celebraban antiguas culturas precristianas debido a su importancia en los ciclos solares y lunares y, especialmente, la agricultura.

⁹ Constantino Cabal o Aurelio del Llano fueron los primeros que recogieron en libros cuentos y leyendas sobre mitología asturiana. Alberto Álvarez Peña, etnógrafo e ilustrador, pregunta a los más mayores sobre los cuentos desde hace 15 años. LÓPEZ, F., *Rincones secretos: mitología asturiana*.

¹⁰ En Proyectos I de pintura se presentó un trabajo a modo de *bestiario mitológico* donde se enumeraban los distintos seres fantásticos que aparecían en leyendas por todo el territorio celta, íbero, eslavo y escandinavo y las semejanzas que presentaban entre ellos.

¹¹ En las regiones celtas han aparecido siempre figuras femeninas vinculadas a estanques, ríos y otras zonas de agua como las *Xanas* Asturianas, las *Mouras* Gallegas, las *Selkies* Escocesas o las *Merrows* Irlandesas.

¹² En la leyenda de Melusina, el hada acuática promete amor eterno al humano siempre y cuando no la observe mientras se baña, pero éste, receloso, rompe su promesa, lo que provoca la huida de Melusina por la traición de su marido. CABRAL, C., 2006.

¹³ Calendario empleado por neopaganos donde se marcan y celebran los ciclos de las estaciones.

Con los dos equinoccios y sendos solsticios se dividía el año y las estaciones, además de otras de carácter más supersticioso, relacionándolas con la transformación, renovación, muerte y renacer, conceptos muy presentes en el modo de vida precristiano europeo.

1.3. Resurgimiento de las raíces Europeas en el siglo XIX.

Durante el periodo de vida del Romanticismo, surgió en las islas británicas una vertiente que escapaba con nostalgia de la industrialización hacia una época donde lo sobrenatural y la fuerza de la naturaleza enmarcaba las leyendas de héroes y diosas: Irlanda recordaba las leyendas de CuChulainn; Escocia leía los poemas de Ossian escritos por James Macpherson e Inglaterra revivía al Rey Arturo, donde Lord Tennyson contaba sus hazañas con su *Idylls of the King* en 1889 o ampliaba los personajes de las leyendas con el poema *The Lady of Shalott* (1842), inspirando numerosos cuadros de corte artúrica entre sus contemporáneos¹⁴. Nosotros mismos hoy en día seguimos siendo testigos de este *renacimiento celta* que nos ha dejado en la retina sacerdotisas y druidas artúricos o joyería con motivos celtas con retazos de ambiente medieval irlandés.

Mientras que aquello acontecía en las tierras de Albión, durante el siglo XIX y principios del XX los franceses reivindicaban su pasado Galo en contraposición a los alemanes que recordaban sus raíces germanas.

¹⁴ *The Lady of Shalott*, 1888 y *"I Am Half-Sick of Shadows"*, *Said the Lady of Shalott*, 1915, de J.W. Waterhouse; *The Lady of Shalott* de W.H. Hunt y E. R. Hughes, 1866-1905...

II Referentes artísticos

2.1. La nostalgia por el pasado.

Este trabajo ha sido influenciado por varios referentes, siendo las fuentes principales autores del siglo XIX del ámbito de la pintura e ilustradores de ese siglo y del siglo XX. Las obras de estos autores han servido de referencia ya no sólo por su estética y calidad pictórica sino también por los temas tratados en sus obras y aquello que evocan en esta espectadora.

Como ya se ha mencionado previamente, la mirada hacia tiempos pasados y las ensoñaciones del hombre son clave en la gestación del proyecto ya no sólo a nivel conceptual sino como influencia plástica. Ejemplo de este retorno fueron algunas corrientes surgidas de los cultivos del Romanticismo que chocaron con la rigidez de la industrialización de su época, alimentados también por el *Gothic Revival*¹⁵ en Inglaterra en el siguiente caso, impregnando en el inglés una mirada idealizada hacia el medievo, sus costumbres y sus leyendas¹⁶⁻¹⁷.

2.1.1. El Prerrafaelismo.

Durante el contexto antes mencionado, en plena era Victoriana en Inglaterra un grupo de pintores coincidían en su rechazo a las convenciones académicas que, a sus ojos, habían estancado la pintura británica debido a sus estrictas reglas costumbristas arrastradas desde el Renacimiento. Rechazan las normas que fueron impuestas tras las obras tardías de Rafael (Fig.1. La transfiguración, Rafael 1518-1520, del cual Hunt decía ser demasiado opulente en pose y actitud¹⁸;) y el Manierismo, redescubriendo a los pintores primitivos, según ellos más cercanos a la naturaleza, y queriendo huir de amaneramientos académicos, buscando una forma de arte más libre y pura¹⁹. Bajo esta perspectiva empleaban colores frescos y uniformes alimentados por la pintura medieval italiana pero buscando un realismo en la naturaleza que remataba en poses con gran libertad, a menudo usando referencias religioso-mitológicas, literarias y poéticas.

Una obra significativa de esta cofradía es la famosa *Ofelia* de Millais²⁰ (Fig. 2.), enmarcada en la cultura nacional por la obra de Shakespeare, logra las alabanzas del público y la crítica mostrando con esplendor las características prerrafaelitas –naturalismo meticuloso, colores tornasolados, símbolos complejos, tema literario que rompe con las representaciones clásicas-.

Aunque la hermandad se disuelve a una edad temprana, el espíritu del movimiento mostrará tener una inmensa influencia en artistas y vertientes por venir²¹.

¹⁵ Movimiento artístico historicista europeo, principalmente arquitectónico y decorativo durante el siglo XIX vinculado al Romanticismo

¹⁶ Si bien no tratamos tanto la estética del medievo en este trabajo, cabe recordar que leyendas de corte medieval son representativas de la cultura precristiana y su folclore, que como buen ejemplo son las leyendas artúricas, que si bien se le conocen nociones cristianas, le invaden personajes paganos prerromanos.

¹⁷ OBREGÓN, A., 2009.

¹⁸ Web de Musée d'Orsay

¹⁹ CREPALDI, G., 2000, pg.24.

²⁰ John Everett Millais (1829-1896) formó la hermandad prerrafaelita junto con William Holman Hunt (1827-1910) y Dante Gabriel Rossetti (1828-1882)

²¹ Un buen ejemplo es Alan Lee, ilustrador que trabajó como *concept artist* en la trilogía de *El señor de los anillos* y *El Hobbit*, donde podemos ver cómo, por ejemplo, figuras femeninas como *Eowin* o *Galadriel* presentan vestimentas que parecen estar sacadas de un cuadro prerrafaelita.



Fig. 1. Raphael, *La transfiguración*,
1518-1520



Fig. 2. John Everett
Millais, *Ophelia*,
1852

John William Waterhouse.

Waterhouse, pintor inglés de finales del XIX, es fruto de las vertientes del Simbolismo y de la hermandad Prerrafaelita, reutilizando y adaptando las ideas de éstos. Aunque sufre varias etapas, en general se dedicó a pintar escenas clásicas, donde la mitología toma el papel, siendo esta obra muestra de ello. (Fig. 3.)

Las composiciones armoniosas y relajadas de este pintor casan con aquellas que busco en mis obras, además de las temáticas que emplea. Los tonos realistas junto con el carácter suave casi poético de sus pinturas han sido una influencia en mi trabajo desde mi adolescencia, considerando el Prerrafaelismo y este autor unos de mis principales referentes.



Fig. 3. John William Waterhouse,
A Hamadryad, 1895

2.1.2. Renacimiento Céltico.

Enfatizados en tradiciones e identidad como pueblo, también florecieron *revivals* en Irlanda y Escocia con sus raíces prerromanas como protagonistas. Como hemos mencionado antes, hubo un desarrollo de esta pulsión en el marco literario pero también en el marco artístico.

En la siguiente obra tenemos un ejemplo del renovado interés por lo céltico, siendo representados aquí a druidas (sacerdotes de la sociedad celta en las galias y las islas británicas) en procesión junto con elementos sagrados para los celtas (Fig. 4.).



Fig. 4. E. A. Hornel, *Druids Bringing in the Mistletoe*, 1890

John Duncan.

John Duncan, pintor escocés nacido durante la segunda mitad del siglo XIX, fue uno de los principales artistas que sintieron el llamado "Renacimiento Celta" que apareció en el Reino Unido durante mediados del siglo XIX y principios del siglo XX.

Esta obra es una muestra de ello: en ella aparecen Tristán e Isolda, protagonistas de una leyenda gaélica del ciclo artúrico en el momento clave de su historia, donde ambos sujetan el cáliz donde se encuentra la poción que truncará sus destinos (Fig. 5.).



Fig. 5. John Duncan, *Tristán e Isolda*, 1912.

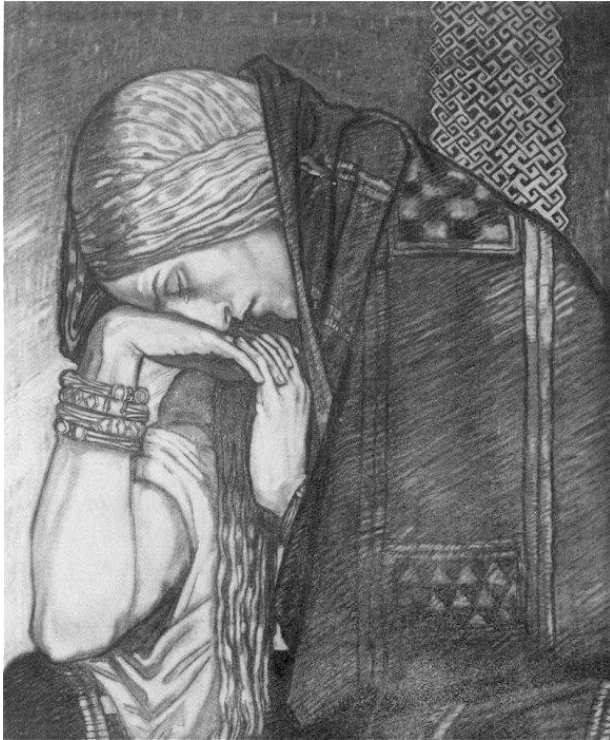


Fig. 6. John Duncan, *Deirdre de los pesares*.

Este dibujo a carboncillo del pintor escocés nos muestra a Deirdre, protagonista de uno de los cuentos más populares de la tradición oral gaélico-escocesa (Fig. 6.).

Estas dos obras han sido decoradas en partes como las vestimentas o el entorno con motivos celtas, haciendo más patente el trasfondo de recuperación. Sendos ejemplos son clara muestra de referentes en mi caso, puesto que el proyecto juega con el trasfondo de las leyendas de carácter celta y además se presentan tanto ilustraciones a color como dibujos a lápiz, sin olvidar el tono simbolista y prerrafaelista que tiene el autor y busco en mi obra.

2.2. Ilustrando los cuentos, s. XIX y XX.

- **Definición de “ilustración”:**

del lat. *illustrare* ‘iluminar’.

1. f. Acción y efecto de ilustrar.
2. f. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.

Las ilustraciones son obras pictóricas vinculadas a palabras o textos que, si bien podemos encontrarlas desde manuscritos medievales a revistas, ilustran a su vez cuentos e historias, que es el campo que más nos interesa para la ejecución de este proyecto. La ilustración, atada al texto ha estado por ende atada a los métodos de impresión del mismo, por lo que tecnología y estilo han acabado yendo de la mano, pasando por varias técnicas como el grabado sobre madera o sobre piedra desde que empezaron a ilustrar libros infantiles como tales a partir del s. XVIII.

<<Casi siempre las ilustraciones previstas para la reproducción por el grabado de madera fueron resueltas por el artista en el papel antes de ser trasladado al bloque por un burilador. La calidad de la ilustración final dependía de la capacidad del burilador y había siempre una cierta variación entre el diseño original y la ilustración impresa final. Avanzado el siglo de dejó de utilizar el bloque de madera para imprimir, siendo sustituido por el grabado sobre metal. Después de las primeras pruebas, una vez consideradas satisfactorias, el bloque se reproducía directamente en metal usando un proceso denominado electrotipia. Esto dio el aspecto característico de un grabado, con una ventaja adicional, pues estos bloques eran más durables que los de madera. Alrededor de 1870, el desarrollo del fotograbado, un proceso que utilizó tecnología fotográfica para producir un grabado del metal, dio lugar a un producto más efectivo y fiel entre el original y la reproducción. >>²²

Conforme avanzaron los métodos de impresión surgieron nuevas posibilidades; el desarrollo de medios tonos permitieron reproducir efectos más sutiles pudiendo recrear técnicas como la acuarela, siendo Arthur Rackham y Beatrix Potter dos ilustradores destacados en esas aportaciones (Figs.7-8.). La producción se acelera y abarata gracias a estas nuevas tecnologías y más público puede acceder a estos álbumes ilustrados, lo que favorece a ilustradores a su vez.



Fig. 7. Beatrix Potter, ilustración para el libro infantil *The tale of Benjamin Bunny*, 1923.

²² BURBRIDGE, V., 2007

Arthur Rackham.

Ilustrador inglés victoriano, Rackham (1867-1939) fue una figura clave durante un periodo de publicaciones revolucionaria, pudiendo aprovechar al máximo las nuevas tecnologías del color.

Su obras, que si bien entretenían a los infantes captó también la atención de galerías y museos. Con una fuerte presencia de tintas y detalles, el inglés empleaba una paleta que si bien podía resultar tímida, captaba la mirada con naturalidad, enfocándola en duendes, caballeros y hadas²³.



Fig. 8. Arthur Rackham, *Comus*, 1921

²³ MENGES, J.A., 2005.

John Bauer.

Este ilustrador Sueco nacido en 1882 que falleció en 1918 junto con su familia en el hundimiento del barco a vapor *Per Brahe*, ilustró varios cuentos infantiles con pinceladas seguras y serenas con un espíritu detallista y un profundo sentimiento de forma, aunando oníricas escenas fantásticas con un fuerte vínculo a sus tierras –oscuros bosques reinados por el musgo, largas montañas y casas bajas son el paisaje que enmarcan los cuentos suecos que iluminó²⁴ (Fig.9).



Fig. 9. John Bauer, *Still, Tuvstarr sits and gazes down into the water*, 1913

Sendos ilustradores muestran una libertad en las formas muy personal tales como los movimientos orgánicos de Rackham o la serenidad que emanan las escenas de Bauer.

La tenue policromía de ambos y su plasmación de la naturaleza han sido una inspiración para la gestualidad en las ilustraciones creadas para este trabajo, y el poso folclórico de los trabajos de estos dos ilustradores sólo han reforzado la atracción hacia ese espectro por parte de esta espectadora.

²⁴ BESKOW, E., WAHLENBERG, A., et al. 2004

2.3. Ilustrando la fantasía s. XX-XXI

2.3.1. Ciencia ficción y fantasía.

Si bien el campo del arte fantástico ha sido discriminado del espectro artístico 'serio', podemos ver sus orígenes en cualquier forma artística enraizado en la mitología o el ámbito religioso: los centauros o sátiros de la cultura griega o los ángeles y demonios de los grabados de Gustave Doré son representaciones fantásticas de folclore. Sin embargo, no se puede decir que hubo un florecimiento positivo del arte fantástico tal y como lo conocemos hasta las publicaciones relativas a la narración de ciencia ficción y fantasía, primero en revistas y más tarde en libros y juegos.

Las novelas de Robert E. Howard y J.R.R. Tolkien que fueron viendo la luz a partir de la década de los años treinta plantaron una semilla en el imaginario colectivo en lo referente a la fantasía, la magia y la brujería, aunque no sería hasta las décadas de los sesenta y setenta donde fueron respectivamente reeditadas con material ilustrativo que se implantaron en la retina del público (Figs. 10-11). A partir de ahí surgieron más plataformas que revolucionaron el universo de la fantasía, como revistas especializadas tales como *Heavy Metal* (1977), o como fue también el caso del juego de rol de fantasía *Dungeons & Dragons* (Dragones y Mazmorras) en 1973 que hoy en día sigue en pie y vendiéndose, habiendo dado trabajo a miles de artistas (Figs. 12-13). Otra franquicia vinculada a este mundo de magia y monstruos es el de *Magic: The Gathering*, surgida a principios de los noventa que cuenta a su vez con un amplio número de ilustradores de gran talento que permiten al artista más versatilidad que en casos como cubiertas de libros.

El género de fantasía ha ido creciendo y amoldándose a las nuevas tecnologías, ya no sólo a nivel de pintura digital sino también en la plataforma expuesta: numerosos artistas han creado bajo su estilo la imaginería de películas que todos conocemos, tales como hicieron Alan Lee y John Howe con la trilogía de " *El señor de los anillos*" (2001-2003) o " *Las crónicas de Narnia*" (2005-2010).²⁵

No olvidemos que estas obras han empezado a valerse por sí mismas debido a su valor pictórico, como pasó con ejemplares de libros con portadas de Frank Frazetta, puesto que llegó un momento en el que la gente arrancaba las cubiertas de los libros y se las llevaba a casa de lo mucho que les gustaban las ilustraciones²⁶. De ahí que muchos profesionales hayan conseguido poder tratar sus trabajos como obras artísticas en sí mismas, apareciendo en escena eventos como el *IlluXCon*, donde se exponen obras de artistas del campo de la imaginería realista que exponen géneros comúnmente conocidos como de ciencia ficción y fantasía, fusionando estilos de pintura clásica con estilos de concept art, diseños de videojuegos o ilustraciones para libros, juegos y álbumes.²⁷ Asimismo aparecieron libros recopilatorios especializados en estos campos, como el " *Esposé*", dedicado al arte digital, o el " *Spectrum*", especializado en arte de carácter fantástico, pudiendo ser éste tradicional, digital, concept art, ilustración, e incluso de tipo escultórico. El *Spectrum* consta ya de 22 ejemplares –se publica anualmente– donde se pueden visualizar en sus más de 300 páginas artistas de todas partes del mundo.

La galería *Daniel Maghen* también es baluarte de esta ola. Dicha galería propiedad del nombre que lleva, está especializada en la venta de originales de artistas del mundo del cómic y la ilustración, probando así que una obra de ilustración puede valer como obra por sí misma sin

²⁵ MOFFAT, C., 2008.

²⁶ LASPINA, L., 2003.

²⁷ HIGGINS, T., *It's all about Fansaty at IlluXCon*.

tener que quedarse "huérfana" al desprenderse de su anexo literario. Aun así, dicha galería vende tanto ilustraciones como páginas originales de cómic y se nutre de las propias publicaciones del señor Maghen, que a menudo publica bajo su sello editorial, como hizo con el artista español Enrique Corominas con su visión de "El retrato de Dorian Gray" para así vender originales.

Maghen se ha hecho con más de 8000 originales de 300 autores diferentes de Europa y parte de Norteamérica, organizando exposiciones y nutriendo a coleccionistas de esta nueva tangente²⁸.

Las ferias de libros y convenciones tienen cada vez más obras de este estilo entre sus puestos y aparecen fechas especializadas, como el festival de "Trolls et Légendes"²⁹ en Bélgica, donde se reúnen muchos autores de fantasía con novelas, cómics y libros de ilustración, además de ofrecer exposiciones para artistas independientes o las obras que presentan.

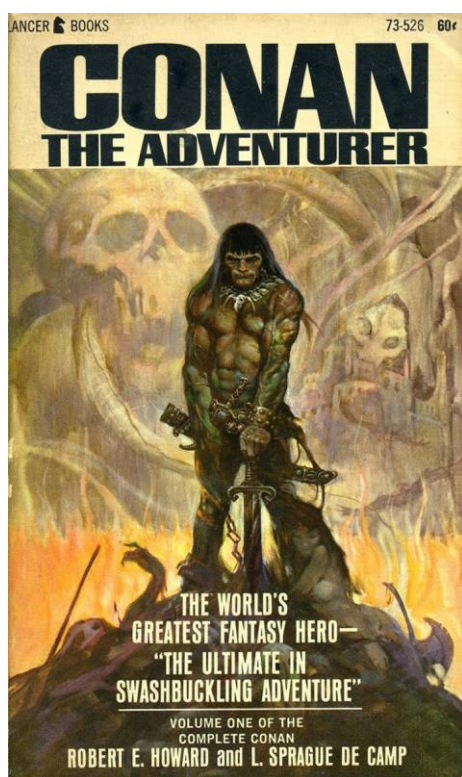


Fig. 10. Robert E. Howard, *Conan the adventurer*. Portada de Frank Frazetta, 1966

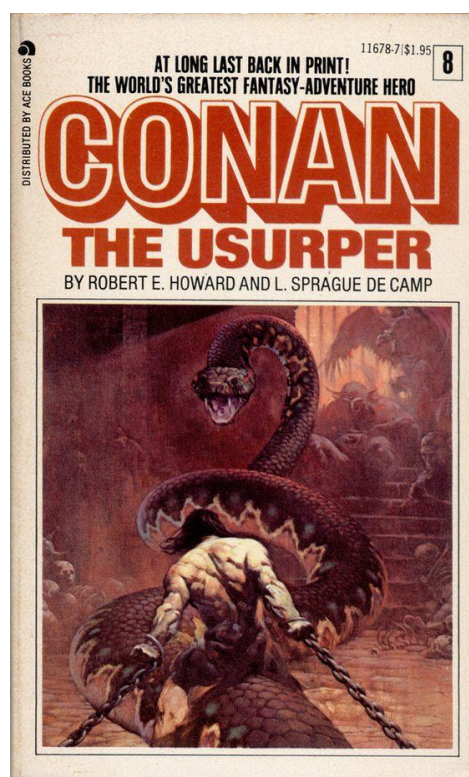


Fig. 11. Robert E. Howard, *Conan the usurper*. Portada de Frank Frazetta, 1967

²⁸ DU GOURET, M., *Auracan*.

²⁹ COTTON, F., *Trolls & Légendes*.

Brian Froud.

Nacido en 1947, este ilustrador inglés, influenciado por los grandes ilustradores victorianos, ha marcado un antes y un después en la percepción del público del panorama fantástico. Con un estilo inconfundible, crea obras casi claustrofóbicas, donde el delirio de duendes y hadas asoma entre las sombras de la vegetación que, si bien entonada en escalas sombrías, los habitantes se nos antojan curiosos y retozones (Fig.12-13).

Sin embargo han sido sus trabajos como director artístico los que han calado en la retina del espectador, como en las películas “*El Cristal Oscuro*” (1982) y “*Dentro del laberinto*” (1986).



Fig. 12. Brian Froud, ilustración para el libro *The World of the Dark Crystal*, 1982.



Fig. 13. Brian Froud, ilustración para el libro *Faeries*, 1978

Alan Lee.

De la misma edad y amigo de Froud, publicó junto a éste *Faeries* (1978), que ha vendido hasta la fecha alrededor de 3 millones de ejemplares, considerado desde su publicación un clásico instantáneo de la fantasía.

A diferencia del anterior, Lee aplica metódicas pinceladas que parecen disiparse en la neblina del imaginario, aunando un estilo realista y romántico con mágicos juegos de luces en sus acuarelas.

Si bien ha ilustrado numerosas obras fantásticas y clásicos de la literatura, han sido sus aportaciones gráficas a las obras de Tolkien las que le dieron la fama, considerándose, junto a John Howe (1957), el máximo exponente de la imaginería de Tolkien. Dicho prestigio le llevó a ser, de nuevo junto a Howe, uno de los principales *concept artists* de las sagas de Peter Jackson de “*El señor de los anillos*” y “*El Hobbit*” (2012-2014) (Figs. 14-15).



Figs. 14 y 15. Alan Lee, ilustraciones para la trilogía *El señor de los anillos*

2.3.2. Nuevas generaciones.

Como hemos visto al principio de este apartado, la figura del ilustrador, su trabajo y el mercado han ido evolucionando desde que surgió esta tendencia.

Si en las décadas anteriores el ilustrador estaba más orientado a portadas de libros, revistas y juegos, ahora hay una mayor tendencia por parte de estos artistas a crear sus propios libros ilustrados donde son creadores total o parcialmente del texto que narra la historia. Además, las nuevas tecnologías han permitido que surjan nuevas formas de plasmar aquello que el ilustrador desea – el arte digital: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3D... -, y nuevos campos de trabajo, como en el caso de los videojuegos o el diseño, que ha ganado una fuerte adhesión a la ilustración. La aparición de internet en los hogares también ha sido un elemento clave para el ilustrador del siglo XXI: la aparición de páginas web dedicadas a artistas –DeviantArt, Behance...- ha dado acceso a un universo de posibles influencias y la posibilidad de poder descubrir nuevas tendencias con más facilidad y rapidez. El acceso a trabajos también lo ha facilitado: uno puede enviar su portfolio a una editorial de Canadá desde el salón de su casa; sin embargo, tal posibilidad ha concurrido en que ahora el ilustrador, si bien tiene acceso a un mercado mundial, también compite a nivel global. Tal competencia ha obligado al dibujante a adaptarse a un mercado que, por pericia, ha tenido que aprender a ser multidisciplinar: el ilustrador de hoy debe aprender a trabajar con la fotografía, el 3D, el diseño, la programación y manejar numerosos programas informáticos para poder sustentar su trabajo.

No obstante lo que aquí nos interesa son los álbumes ilustrados, bien para niños, jóvenes o adultos, que han ido ganando popularidad en el mundo editorial³⁰ y se ha formalizado como otra forma de expresión del artista, a medio camino entre el libro clásico y el comic. Optan por conjuntar imagen gráfica –ilustraciones y maquetación- y relato literario donde las ilustraciones prolongan el relato y la historia a su vez narra la manifestación pictórica donde algunos incluso hacen del texto una obra gráfica como en el caso del Belga Yannick Germain (1959) (Fig. 16).



Fig. 16.
Yannick Germain,
doble página
para *Les carnets secrets de Merlin*, 2006

³⁰ INFORMADOR, *La ilustración y sus caminos*, 2015

Benjamin Lacombe.

Este ilustrador francés de 33 años, influenciado por los prerrafaelitas y el Quattrocento italiano, ha ilustrado obras clásicas como *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo (1802–1885) o cuentos de Edgar Allan Poe (1809-1849), pero ha coescrito libros originales junto a Sébastien Pérez.

Conjuntado gouache, acuarelas y óleos, sus ilustraciones muestran personajes de diseño irreal y algo *cartoon* (Fig. 17) imbuidos a su vez de cierto aire de frágil melancolía que consiguen encajar tanto en proyectos juveniles como adultos.

Su uso de los colores y detallismo, junto con el aura nostálgica del entorno encajan con las pretensiones pictóricas de este proyecto. El tratado que se le ha dado a los textos y la maquetación en libros como *Ondina* han sido un referente importante para la obra aquí presentada.



Fig. 17. Benjamin Lacombe, *Afternoon tea*, 2015

Victoria Francés.

Nacida en 1982, esta valenciana ha publicado varias obras enteramente creadas por ella donde, influenciada por el prerrafaelismo y autores de fantasía como Froud o Rackham, aúna el realismo e incluso hiperrealismo con escenas y personajes fantásticos (Figs. 18-19).

Con la naturaleza casi exclusivamente como fondo, muestra a lánguidos personajes atormentados por su existencia creados a base de lápices polícromos y pasteles que en algunas ocasiones apenas parece rozar la superficie del papel.

La meticulosidad en el detallismo y la importancia que le otorga a las expresiones de los personajes son un punto remarcado que he proyectado en esta obra. Sus criaturas, además, son seres que si bien resultan hermosos guardan un inherente peligro hacia quien se acerque, algo presente en leyendas que también he reflejado en este trabajo.



Fig. 18. Victoria Francés, *Eternal dream*, 2012



Fig. 19. Victoria Francés, *Poisonous envy*, 2013

Jean-Baptiste Monge.

Ilustrando sus propias historias, Jean-Baptiste Monge (1971, Francia) nos muestra a hadas, duendes y brujas bajo un espectro clásico en sus formas pero lleno de personalidad, creando seres fantásticos haciendo hincapié en el realismo plástico de sus formas.

La sencillez de sus composiciones y el trato que da a sus integrantes les hace ser un importante referente.

Actualmente está orientado al diseño de personajes y es artista de desarrollo visual para animación CG, videojuegos y películas.



Figs. 20 y 21, J.B. Monge, 2010

2.4. Presentación de la obra en formato de libro.

A la hora de maquetar un libro ilustrado no sólo hay que tener en cuenta imágenes y texto, sino detalles más sutiles: cenefas, marcos, tipo de papel y de qué manera se van a integrar ilustración y texto puesto que, como veremos en estos referentes, no hay una sola forma de casarlos, y pretendemos hacerlo de una forma personal, casi a modo de guiño al libro de artista³¹.

Stardust de Neil Gaiman y Charles Vess.

Esta novela escrita por Neil Gaiman e ilustrada por Charles Vess nos cuenta la historia de amor entre una estrella arrancada del cielo y un chico en un mundo de fantasía escondido en nuestro plano de realidad, todo escrito en formato de cuento clásico pero no dirigido al público infantil.

Stardust se publicó en 1997 como mini serie de 4 números en la línea Vertigo de DC COMICS, ofreciendo un número cada mes, aunque los autores pretendían publicarlo como una sola obra completa en un único libro, como ocurrió en 1998. En julio de 2007 Vertigo relanzó el libro en una nueva edición de tapa dura que incluía aproximadamente 50 páginas de contenido extra con nuevas ilustraciones, diseño de personajes y más información sobre la producción del libro.

Lo que nos atañe aquí, sin embargo, es la simbiosis creada entre escritor e ilustrador en esta obra. Neil Gaiman supo elegir al ilustrador idóneo y éste supo hacer bien su trabajo. Con su inconfundible estilo supo dotar de vida a los personajes y escenas, además de captar el espectro de fantasía que escribió Gaiman. Su estilo, que puede recordar en formas y movimiento a Rackham, sabe captar la esencia victoriana en la que está ambientada la historia, virando de cotidianas escenas rurales victorianas a bosques plagados de magia y brujas sin romper con la estética. El contenido artístico, además de ilustrar las palabras del escritor, dota de estructura al texto, incluyéndolo como otro elemento más en la maquetación de la obra artística final haciendo inclusiones de éste en ilustraciones. Vess se sirve no sólo de los personajes sino también de la naturaleza para inmiscuir el texto con sus formas. Ramas, árboles y hojas hacen de cenefas y enmarcan los párrafos y personajes a lápiz moldean su distribución.

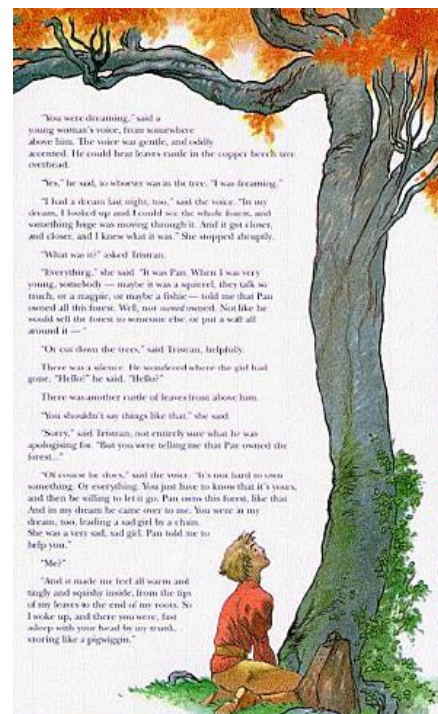


Fig. 22, Neil Gaiman y Charles Vess, página de Stardust nº1

³¹ Producto de las vanguardias artísticas, el libro de artista es una obra de arte creada por un artista visual; mientras que el libro común es un producto industrial, puede contener reproducciones de obras de arte y textos literarios, pero no se lo considera una obra de arte. Los libros de artistas, no se venden en librerías, sólo se los encuentra dentro del ámbito del mercado del arte.

Faeries de Brian Froud y Alan Lee.

Este libro de 200 páginas fue publicado, como ya hemos mencionado anteriormente, el 1978 habiendo vendido hasta la fecha alrededor de 3 millones de copias en todo el mundo, convirtiéndolo en una obra referente en el género y un clásico.³²

Pese a que en este caso el libro no es una novela, recoge descripciones y pequeñas historias sobre el mundo de las hadas, aglomerando numerosos tipos de seres según el medio en el que habitan. Estos autores muestran a la par obras a color y dibujos a lápiz y bocetos que acompañan a pequeños párrafos sobre la criatura o criaturas representadas.

Si bien coincide con el trabajo aquí llevado a cabo en el aspecto descriptivo de Faeries, casi a modo de cuaderno de viajes o bestiario, las composiciones que surgen por aunar imágenes con los párrafos sí ha sido un referente a tener en cuenta a la hora de la maquetación.



Fig. 23. Alan Lee,
Flowers, 1978

³² WORLD OF FROUD, 2011

BLOQUE II

Proyecto personal

III Desarrollo del proyecto.

3.1. Planteamiento de imagen.

Como se afirma al inicio de este trabajo, el objetivo del mismo ha sido la elaboración de un cuento ilustrado. Ya que los referentes han sido creativos que me han influido durante años, la idea general de la estética ya estaba implantada, por lo que el siguiente paso era crear una historia original basada en la mitología que más se asemejaba a los intereses buscados. Debido a la poca atención que recibe la mitología de la Península Ibérica en el marco de la visión colectiva de la mitología Europea, se optó por desarrollar los personajes, elementos y fondo de la trama en este marco geográfico, más concretamente con elementos Celtíberos y parte de leyendas Astur-Cántabras.

Ya establecido un contexto cultural, se asimilaron los seres mitológicos endémicos y sus leyendas, adaptándolos a una narrativa propia creando gracias a sus elementos una historia personal siempre asemejándose a las acciones propias de los seres elegidos y su naturaleza.

Con este marco ya fijado, el siguiente paso fue establecer una estética concorde a la cultura elegida y se desarrollaron numerosas pruebas experimentales para hallar una técnica adecuada para su ejecución; una técnica que permitiese evocar aquello que la leyenda y su contexto pretende y estuviese acorde con el trabajo deseado.

3.1.1. Búsqueda de la estética deseada para la obra.

A pesar de que el guion nos preste una historia basada en leyendas, se opta por una ejecución realista de los elementos para una asimilación más rápida de los personajes y mayor identificación con las leyendas y sus conceptos, puesto que éstas se suponen pueden ocurrir en nuestro plano.

Siendo las leyendas Astur-Cántabras y zonas Celtíberas el fondo contextual de la obra, fue necesario informarse sobre elementos estéticos propias de ellos, investigando así hallazgos arqueológicos pero también teniendo en cuenta la evocación geográfica de las mismas. Debido a la naturaleza de la obra, siendo ésta un cuento a modo de leyenda, se han tomado varias licencias históricas, como por ejemplo las vestimentas de los personajes. Sin embargo, siendo los seres mitológicos parte esencial de la historia y puesto que estos han estado siempre ligados a los misterios y fuerzas de la naturaleza, se ha tomado en cuenta la presencia de la misma a lo largo del desarrollo de la historia: conforme avanza la trama el paisaje cambia junto con el crecimiento de los personajes.

En base a esta idea, la historia coge de la mano la antes mencionada *rueda del año*, que muestra las distintas facetas por las que pasa la naturaleza, tan importantes en las culturas paganas. Así, el principio de la historia se desarrolla durante una estación primaveral, coincidiendo con la visión inocente de aquello que rodea a la protagonista, siendo las ilustraciones más coloridas e iluminadas, buscando un patrón de color acorde con la estación. Tal patrón avanza y cambia según acontecen las estaciones y los sucesos de la trama, perdiendo las ilustraciones saturación e incluso definición conforme la visión de la protagonista se tuerce y llega el nublado invierno.

3.1.2. Búsqueda de la técnica adecuada para la obra.

El proceso pictórico de creación de esta obra surgió hace dos años en la asignatura de Proyectos II de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Con una idea general en la cabeza opté por hacer unas ilustraciones de prueba con la técnica que empleaba en ese momento.

- **Primeras técnicas.**

Las primeras pruebas consistían en aguadas como acuarelas y/o temperas sobre papel una vez terminada la línea, seguidas de lápices polícromos para realzar los volúmenes y detalles junto con una pequeña proporción de pastel para las luces, todo ello rematado con rotring para las líneas finales (Fig. 24). Si bien las proporciones de los elementos variaban según el ejercicio, cada material era empleado por la característica adjudicada ya mencionada.

- **Técnica final.**

No obstante, dicha técnica no permitía crear las ambientaciones deseadas y limitaba los efectos buscados, por lo que decidí retomar los pasteles después de muchos años estando éstos en el cajón. Al emplearlos de nuevo, acomodé la técnica anterior a ésta, usando los pasteles como segunda base sobre las aguadas pero sin usarlos como elemento definitorio, dejando para ese ámbito los lápices polícromos y eliminando el uso del rotring, que resultaba frío a mi parecer. Aún si en los primeros intentos no hacía las mismas capas en todas las zonas de la ilustración (Fig. 25), dicha técnica fue la definitiva gracias a la plasticidad que me permitía el pastel (Fig. 26).

Tal técnica final consiste en los distintos pasos sobre el papel definitivo:

- Acuarelas para identificar los colores principales de base
- Grisalla con lápiz pastel
- Colores base con lápiz pastel o barra pastel según el elemento a pintar
- Lápices polícromos
- Lápiz negro para delinear



Fig. 25. *La viscum*, 2014
La piel se compone de lápices polícromos sobre acuarela, sin pastel a diferencia del resto de la obra.



Fig. 24. Detalle *Lamia*, 2013



Fig. 26. Detalle *Lamia*, 2015

3.2 Proceso de creación de las ilustraciones.



1. Composición y traslado al papel.

Tras elegir al modelo se le hacen las pertinentes fotografías ayudándonos de unos bocetos previos para tener una idea bien fija o general sobre las poses que queremos tener como referencia. No obstante, una vez hechas las fotografías y elegida la que nos interesa, a veces hay que hacer modificaciones en ésta (luces, acentuar una posición...) y hacer una composición provisional.

En este caso se añadieron elementos de referencia como las manos, también cogidas de fotografías originales (Fig. 28) y unas líneas mostrando la incidencia del agua a modo de prueba.

Una vez finalizado este paso, se imprime en blanco y negro y se hace un boceto con las proporciones elegidas para crear la composición definitiva sobre un folio.

Con dicho punto claro, se pasan las líneas principales a papel cebolla, el cual sirve de base para calcar en el papel definitivo con la ayuda de una mesa de luz.

Ya en el papel definitivo, en este caso un Gvarro acuarela de grano fino, se hacen los últimos retoques con los elementos finales y se procede a la siguiente fase.



Fig. 28. Composición de la figura principal.

Fig. 27 (arriba). Los distintos papeles empleados.

2. Aplicación de aguadas.

Debido a la relativa sencillez de esta ilustración no ha sido necesario hacer una guía de colores, la cual se lleva a cabo para obras con más elementos que conllevan la necesidad de probar las distintas gradaciones de luces y colores en un archivo aparte.

Cabe mencionar que en la imagen aquí presentada (Fig. 29) falta un elemento: una mano en la zona inferior derecha que fue incluida tras el escaneado de la misma, antes de aplicar las aguadas.

Puesto que en esta técnica se aplican pasteles, se hace un paso previo de color donde, tras humectar el papel adherido a una tabla, se emplean colores generales; con nogalina diluida en agua en un bote, se usa ésta para disolver las acuarelas y quebrar ligeramente sus colores.

Así, obtenemos una base por toda la superficie del papel que nos tamará el blanco y nos guiará en la aplicación de la siguiente técnica. Se presta especial atención a los gradientes de oscuridad en este paso, puesto que es importante que las aguadas sean más oscuras que los pasteles que se van a aplicar posteriormente, ya que en caso contrario el color de la técnica seca no será tan homogéneo ni cubriente en el resultado final.

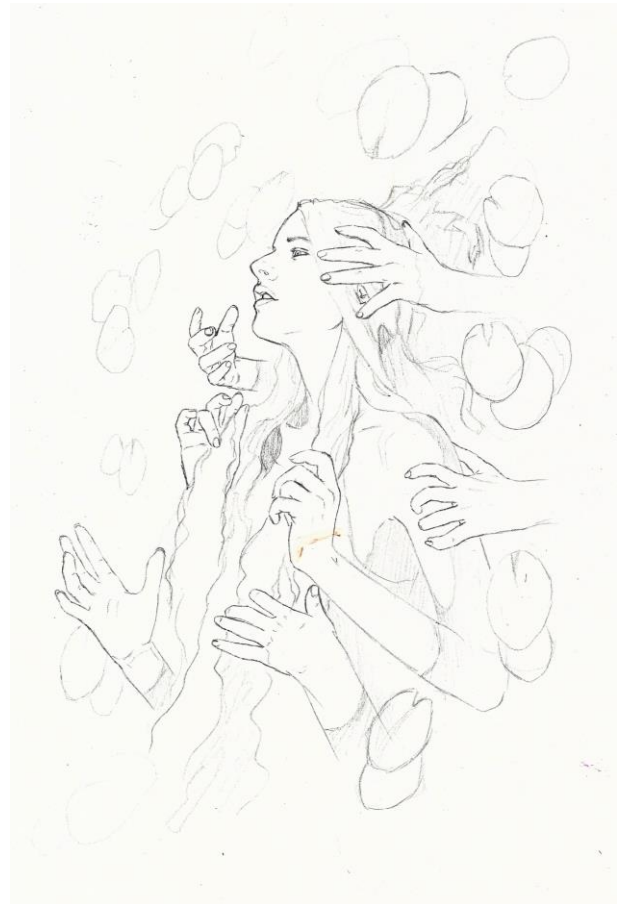


Fig. 29. Boceto a lápiz definitivo de la obra previa a la inclusión de color.

Fig. 30 (abajo). Base de aguadas.

Como se puede apreciar en la fotografía (Fig. 30), las aguadas no se han aplicado con exceso de cuidado estético, ya que su función es la de cubrir la superficie con los distintos tonos generales que queremos obtener en el resultado final si bien se marcan los claroscuros principales.

Dichos tonos generales en este caso se componen de violáceos para el fondo, verdes para los nenúfares y encarnaciones pardas, todo con una saturación laxa.

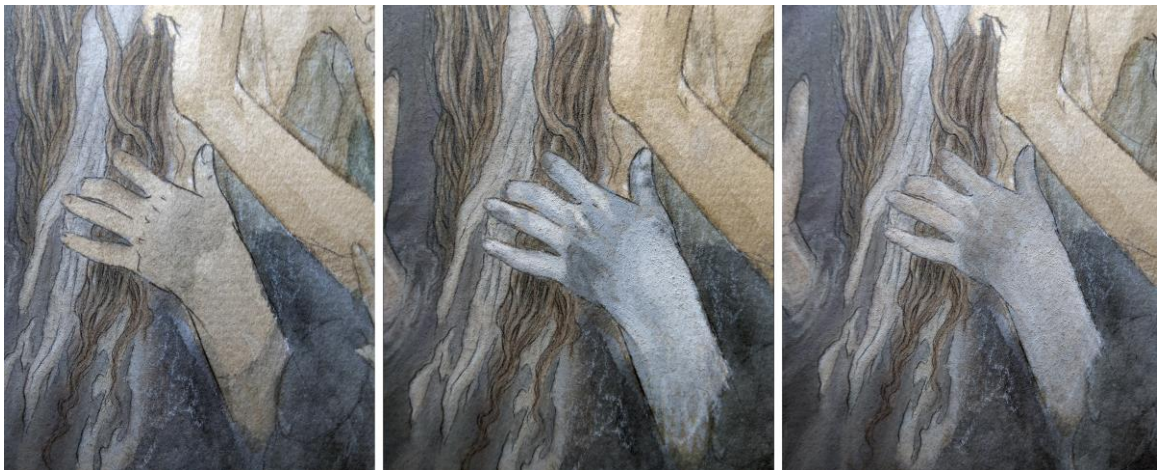
3. Aplicación de las técnicas secas.

Una vez tenemos las aguadas aplicadas y el papel seco, nos disponemos a incidir con la técnica seca: lápiz pastel, pastel y lápices polícromos.

Debido a la naturaleza *polvorienta* del pastel y lápiz pastel, la obra se realiza de forma diagonal, es decir, se empieza por la zona superior izquierda y termina por la inferior derecha puesto que se emplea la mano derecha y manipular la zona realizada podría poner el peligro la estructura física de lo pintado.

Se han elegido dos manos para mostrar los pasos realizados durante la aplicación de la técnica (Fig. 31).

En primer lugar se aplicará una nueva línea sobre el sector seleccionado para evitar la pérdida de la misma durante la aplicación del lápiz pastel. Debido a que queremos mantener un nivel de saturación medio-bajo, se realiza una grisalla con lápices pastel respetando de 2 a 4 grados de claroscuro para generar el volumen. Como podemos apreciar, ya en la grisalla se atisba la sombra de color producida por la base aguada.



Sobre la grisalla se incide con un lápiz pastel pardo que dará una segunda base de color, en este caso no muy marcada puesto que esta mano requiere una tonalidad final ligeramente ceniza.

Aunque algunos matices de los volúmenes puedan parecer difuminarse conforme avanzan los pasos, se recuperan con la aplicación de los lápices polícromos y las luces finales, ya que durante la creación de la grisalla base no se crean ni las sombras más oscuras ni las luces más fuertes.

Fig. 31. Paso 1: Reforzar la línea principal.
Paso 2: Creación de la grisalla.
Paso 3: Color general con lápiz pastel.

A continuación aplicamos los lápices policromos que van detallando las formas y tonalidades de las carnaciones (Fig. 32).

Si bien tras la grisalla se hace una base a un solo color, se incide con varias tonalidades de pardos y, en este caso, unos pocos rosáceos que nos ayuden a encontrar el abanico de colores deseado.

Con un color general se van creando las formas de dedos y tendones buscando los volúmenes principales alternando en tonalidades similares y acentuando con algún rosáceo tímido. Acto seguido se emplean grises y pardos apagados para mostrar las sombras creadas por luces y el escorzo, que son rematadas por la aplicación final del negro y la barra de pastel blanco para el resultado final (Figs. 33 y 34).

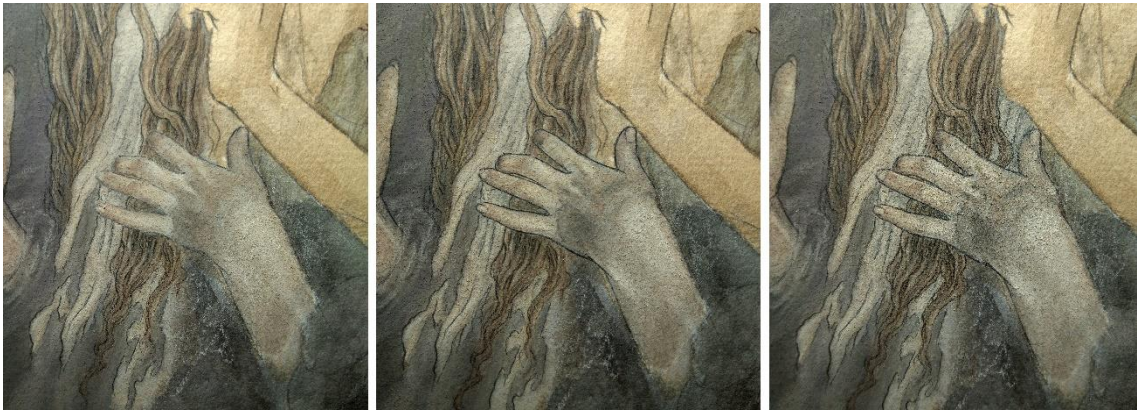


Fig. 32. Paso 4: Lápices polícromos generales.
Paso 5: Mezcla de pardos oscuros y grises.
Paso 6: Detalles y negros y blancos.



Fig. 33. Resultado final
(detalle)

Fig. 34. Resultado final
Abrazo liviano, 2016



3.3 Sinopsis de la historia.

Una mañana, una mujer mayor vió aparecer a su hijo en su puerta con un presente en brazos: una nieta. El hijo, que había estado desaparecido durante días, se la entregó sólo para desaparecer en la linde del bosque. La mujer, conocedora de las historias contadas durante generaciones, sabía que su hijo había sido atrapado por aquellas criaturas que habitaban los bosques, y que de ahí había surgido aquella pequeña criatura que tenía entre sus brazos. Temerosa de la naturaleza de la niña, pero sin embargo repleta por el amor de una abuela hacia su nieta, decidió mantenerla apartada de todo y criarla en secreto, siempre advirtiéndole de los peligros sobrenaturales que acechaban en derredor.

Conforme crecía, la niña, Navia, fue conociendo los bosques y ríos, muy a pesar de su abuela y desconociendo su naturaleza. Pasan así años hasta que, al final de un día de verano, se encuentra con un joven mientras éste iba a la caza de un ciervo. El muchacho cae perdidamente bajo su hechizo inconsciente y le ofrece la piel de ciervo como ofrenda, prometiendo que a cada cambio de luna se encontrarían en aquel lago secreto; ella por otro lado, temerosa de que aquel chico fuese una de esas criaturas de las que tanto le advertía la anciana, sentía que no debía escuchar, pero la atracción por las aguas y la visión de alguien nuevo eclipsaban su reticencia.

Sin embargo, se cumple la palabra y cumplen su amor, hasta que, en un día de otoño, Leukon atisba a su amada a través de un agujero en una piedra, y con horror ve todos aquellos seres que la rodean, y huye despavorido. La joven, con el corazón roto por el desprecio de Breogan, acude al lago como ha estado haciendo hasta entonces, mientras que unas familiares voces que esta vez surgen de la laguna empiezan a hacerse más fuertes y su humor, más débil y acongojado.

El día que se encendían las hogueras y los espíritus traspasan el velo, aparece ante ella una mujer alzándose de entre las aguas, proclamando que él la había repudiado y que debía unirse a sus hermanas bajo el manto del agua, donde todas yacían traicionadas por las promesas de los mortales. Sumida en la tristeza, se deja arrastrar entre las aguas en comunión con el abrazo de sus hermanas.

Con las primeras nieves, erró entre el bosque hasta hallar la aldea donde estaba su amor.

Leukon sintió cómo algo le observaba desde el otro lado de la puerta, más allá de su casa. Salió de la misma y, ensimismado, llegó al linde del bosque que rodeaba la aldea hasta que la vio entre la nieve y árboles dormidos. La encontró harapienta, desnutrida e implorando con sus fríos ojos. Al momento sintió de nuevo su hechizo, reviviendo en sus entrañas el deseo que había sentido cada vez que la veía frente a la laguna. La ninfa apareció frente a él con un bebé en brazos y le prometió que si la acompañaba estarían juntos por siempre bajo las aguas, con la condición de dejar a la hija que habían tenido con alguien amado. Éste aceptó y, tras dejar al bebé con sus parientes, se adentró en el bosque y jamás volvió a ser visto.

3.4 Portada.

Para la portada se optó por no mostrar ninguna de las ilustraciones de su interior, eligiendo un diseño que se asemeje más a un libro de texto que a uno ilustrado. La portada es la primera llamada de atención que el espectador recibe del producto y la elección de un diseño más tradicional y algo minimalista responde a la intención de intrigar a quien vea esa portada entre el resto de álbumes ilustrados, que a menudo presentan portadas muy recargadas y con estímulos agresivos.

Con una idea aproximada y tras varios bocetos, se crea sobre papel el elemento principal de la portada, que es en este caso un menhir con formas de algas, nenúfares y peces en su interior, jugando con el espacio negativo. En cuanto al título, *Lendukoi*³³, hubo una inclinación por emplear una tipografía hecha a mano como alusión a épocas más primitivas, que es cuando la historia tiene lugar; se optó por usar una paleta a dos colores, siendo éstos un azul pálido y el pardos para la tapa de tela, aquí simulada con texturas.

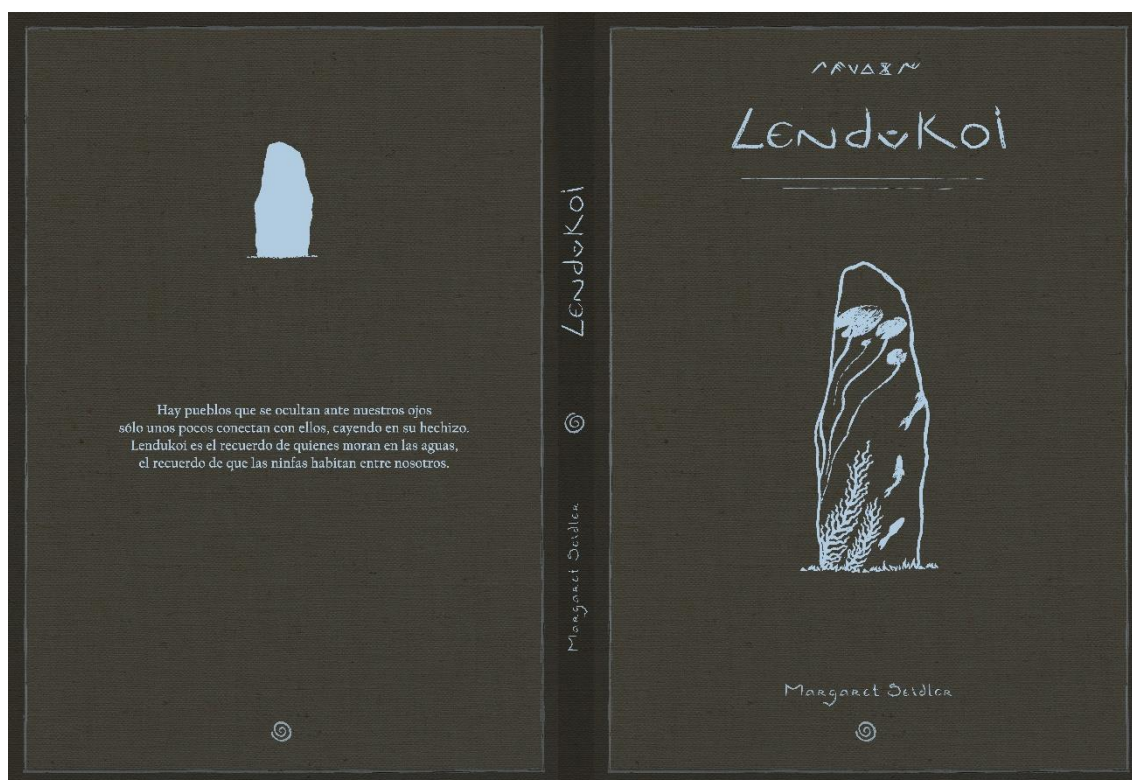


Fig. 35. Diseño de portada, lomo y contraportada.

³³ *Lendukoi* es un vocablo formado expresamente para la obra. Del proto-celta *lendu-* (lago, agua) y la terminación *-ko, -koi* en plural, se crea el adjetivo de gentilicio, significando así Lendukoi 'gente del lago'.

3.5. Proceso de ventas.

Puesto que el proyecto dispone un libro preparado para su venta y distribución, se ha creído necesario echar un vistazo a las distintas opciones que se dan hoy en día para publicar, en este caso, un libro ilustrado de género fantástico.

3.5.1. Editoriales especializadas.

No todas las editoriales publican lo mismo, sobre todo en lo relacionado a comic e ilustración. Es necesario investigar varias editoriales viendo qué trabajos publican para asegurarse de que tengan un corte similar a la obra que se pretende presentar.

España.

- **Norma Editorial**

Con más de 35 años de historia, Norma Editorial es una editorial de cómics y libros ilustrados independiente con sede en Barcelona. Fundada en 1977 por Rafael Martínez, presidente de la compañía, Norma Editorial está compuesta por un equipo humano de más de 30 personas y actividades en el campo de la edición, distribución, representación y venta al público a través de su marca de librerías Norma Cómics³⁴.

Por las páginas de sus publicaciones han pasado los principales nombres del panorama del cómic internacional e ilustración con autores destacados entre los que se encuentran nombres como Miguelanxo Prado, Luis Royo, Daniel Torres, Victoria Francés, Mélanie Delon o Juanjo Guarnido.

- **Ediciones Babylon**

Fundada en 2010 con la convicción de apostar por obras originales y en diversos estilos y formatos. Publican cómics, novelas y cuentos, pero también ilustración, ya sea en forma de libros de arte, dibujos originales o reproducciones en alta calidad, entre otros.³⁵

- **Dibbuku**

Esta editorial publica desde 2004 álbumes, novelas gráficas y cuentos ilustrados de estilo principalmente europeo y mayoritariamente obras de autores españoles.

Existen otras editoriales que, si bien podrían ser consideradas como opción por publicar trabajos en una línea similar, no ofrecen la calidad mínima esperada, como suele ser el caso de Planeta DeAgostini.

³⁴ Norma Editorial, (s.f.).

³⁵ Ediciones Babylon, 2004.

Francia.

Tanto Francia como su país vecino, Bélgica, abarcando el cómic francófono forman una de las tres grandes tradiciones historietísticas a nivel mundial, siendo las otras dos la estadounidense y la japonesa; de hecho, en Francia el cómic supone el 7,2% de la industria editorial, convirtiéndola en la más importante de Europa³⁶. El cómic ha sido un importante colchón cultural en nuestro vecino galo, como se puede saber gracias a famosas series como *Astérix el Galo* (1959-), *Barbarella* (1964) o la belga *Las aventuras de Tintín* (1930-1976), además de revistas como la *Métal Hurlant* (1974-1987), conocida también como *Heavy Metal*, de la mano de Jean Giraud (1938-2012), conocido como *Moebius*.

Si bien esto denota una clarísima tendencia hacia el cómic más que hacia el formato de libro ilustrado incluso hoy en día, algunos autores van abriéndose camino con este tipo de presentación como el antes mencionado Benjamin Lacombe, que cosecha un notable éxito dentro y fuera de su país.

- **Les Éditions Soleil.**

Fundada en 1989, en pocos años se lanza a un tipo de género poco explotado en la época: la fantasía heroica.

Debido al éxito de algunas de sus series en los años noventa, Soleil decide expandir su oferta dentro de las ramificaciones de este género en líneas como *Soleil Celtic* (2002), *Soleil Manga* (2003) o *Soleil Ésotérique* (2008), donde las publicaciones se centran en ese tipo de tendencias.

En este caso el proyecto sería enviado a esta editorial para publicarse en la línea de Soleil Celtic, que si bien como editorial francesa se inclina más al cómic, esta línea tiene un sub-apartado catalogado *Soleil Celtic /Beaux livres Celtics*, donde se publican libros de ilustración con trasfondo celta.

- **Au Bord des Continents.**

Esta editorial bretona publica desde 1993 principalmente cómics, libros infantiles y libros de ilustración siempre vinculados al universo de la fantasía asumido por hadas, duendes y demás criaturas fantásticas.

- **Éditions Daniel Maghen.**

Nace en 2005 tras la apertura de puertas de la galería homónima en 2003. La editorial publica principalmente libros de ilustración de género fantástico que a menudo funcionan casi como catálogos de la galería, donde hay originales a la venta de las publicaciones, siendo la colección permanente más importante de Europa con cerca de 8000 originales de cómic de más de 300 autores diferentes³⁷

³⁶ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, *El cómic en España* (2008).

³⁷ DU GOURET, M., *Auracan*.

3.5.2. Alternativas: Crowdfunding y autoedición.

El *crowdfunding*, acuñado *micromecenazgo* en español, es una manera de conseguir financiación mediante aportaciones monetarias por parte de muchos donantes o mecenas; así la liquidez no depende de pedir una elevada cantidad de dinero a una o pocas fuentes, sino que se piden donaciones reducidas a un alto número de financiadores. En el ámbito que nos interesa, usualmente el artista muestra su proyecto mediante una plataforma de crowdfunding y ofrece recompensas a los donantes según la cantidad de dinero recibido.

A continuación se encuentran dos de las plataformas más empleadas:

- **Kickstarter.**

De origen estadounidense, es la mayor plataforma de crowdfunding del mundo. En principio creada para financiar proyectos artísticos, abarca ahora todo tipo de iniciativas. Como se ha mencionado arriba, funciona mediante micromecenazgos siempre cumpliendo con el perfil de crowdfunding de recompensas o preventa, por lo que quien presente un proyecto debe ofrecer una retribución por las donaciones.

Kickstarter cobra el 5% de lo recaudado por proyecto más un coste por aportación del 3% + 0,20€ o de 5% + 0,05€ por contribuciones inferiores a 10€³⁸.

Kickstarter está operativa para proyectos españoles desde el 2015.

- **Verkami**

Esta plataforma española fundada en el 2010 está orientada a la financiación de proyectos artísticos y funciona de manera similar a la anterior. Como diferencias podemos encontrar las fechas, puesto que Verkami pone un límite de 40 días para que termine la financiación del proyecto, además de que estudian la propuesta para decidir si es o no financiable y poder comunicar mejoras o recomendaciones. La web se queda con un 5% de lo recaudado o cobran una tarifa de 50€ + IVA si la financiación necesaria es inferior a 800€³⁹.

Ambas plataformas sólo cobran si el proyecto ha recaudado el 100% de lo necesario para su financiación y únicamente pueden financiarse proyectos, no se admiten empresas ni obras de caridad.

En cuanto a la autoedición, muchos autores optan por el formato electrónico puesto que se puede subir a una plataforma y vender la obra desde ahí sin formato físico, por lo que resulta gratuito, como en Amazon, Google Play o iBooks, aunque nos interesa más el formato físico.

Para el formato físico hay varias imprentas online que ofrecen distintos precios según especificaciones y número de copias deseadas.

³⁸ Kickstarter, 2009

³⁹ Verkami, 2010

- **Pixartprinting**

Esta imprenta da la posibilidad de pedir el número de tirada que se desee y muestra varias opciones de impresión como tipo de papel, cubierta y encuadernación. El precio con impuestos es de 325€ por una tirada de 100 ejemplares.⁴⁰

En otros portales como Bubok⁴¹ o UnoEd⁴² ofrecen packs para la autoedición que implican la inclusión de un agente editor que asesora al autor y dan la posibilidad de emplazar la obra en tiendas online y librerías físicas. No obstante este tipo de portales se asemejan más a las editoriales convencionales en su sistema de trabajo, con la diferencia de que el editor no hace una inversión monetaria en el trabajo, sino que el propio autor paga por los servicios.

⁴⁰ Pixartprinting (s.f.)

⁴¹ Bubok (s.f.)

⁴² Unoeditorial (s.f.)

3.5.3. Impresiones, tiradas limitadas y merchandising.

Numerosos ilustradores y artistas gráficos, bien publicados bajo el amparo de editoriales o bien autoeditados, optan por generar beneficios mediante otros métodos que gracias a las redes sociales pueden ser adquiridos de forma más directa por sus fans y seguidores.

Ilustradores que han trabajado para Magic: The Gathering, por ejemplo, a menudo venden sus originales a través de portales como eBay o manipulan la carta que se les encargó hacer para vender un producto único (Figs. 35-36).



Figs. 35-36. Terese Nielsen, Force of Will, Magic: The Gathering Card pintada por ambas caras y firmada, 2016.

Otros artistas optan por hacer tiradas limitadas de sus obras en impresiones, variando la calidad según el precio que quiera pedir. A menudo son simples impresiones cuyos colores y calidad se hacen bajo la supervisión del artista y otras, además de ellos, el propio autor añade algún detalle ornamental para aumentar el valor de la impresión. En el caso siguiente, Yoann Lossel muestra dos tipos de impresión a la venta, donde en ambas, de tirada limitada y enumerada, ha grabado la firma del artista de manera artesanal con una estampación con pan de oro.



Fig. 37. Yoann Lossel, Fatae Edición Deluxe

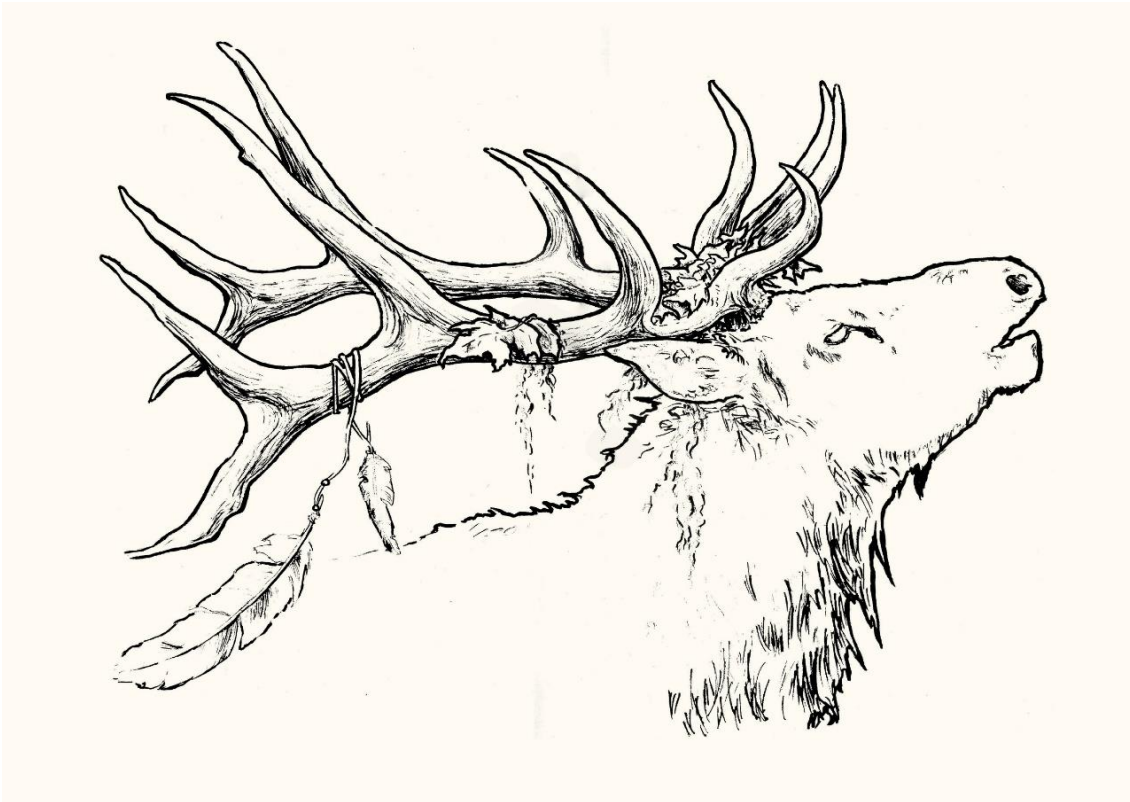
Estos son sólo dos ejemplos de autores que ofrecen extractos de su obra con un matiz de exclusividad para clientes que no pueden adquirir originales o quieren más elementos de la creación artística del autor que pueden aplicarse a la comercialización de la obra realizada para este TFM más allá de la impresión del libro.

Existen sin embargo más posibilidades, tales como chapas, marcapáginas (Fig. 38), libretas, pulseras o elementos que aparezcan en el libro y puedan ser llevadas a cabo, como elementos de bisutería.

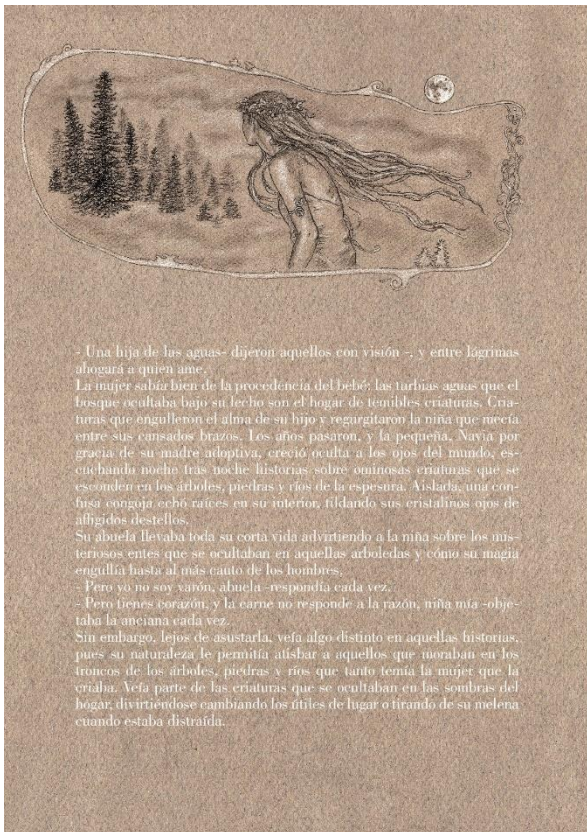


Fig. 38. Ejemplo de dos marcapáginas con detalles de ilustraciones del libro.

4. Resultado final: libro.



Figs. 39-40:
Guarda
Págs. 1-2



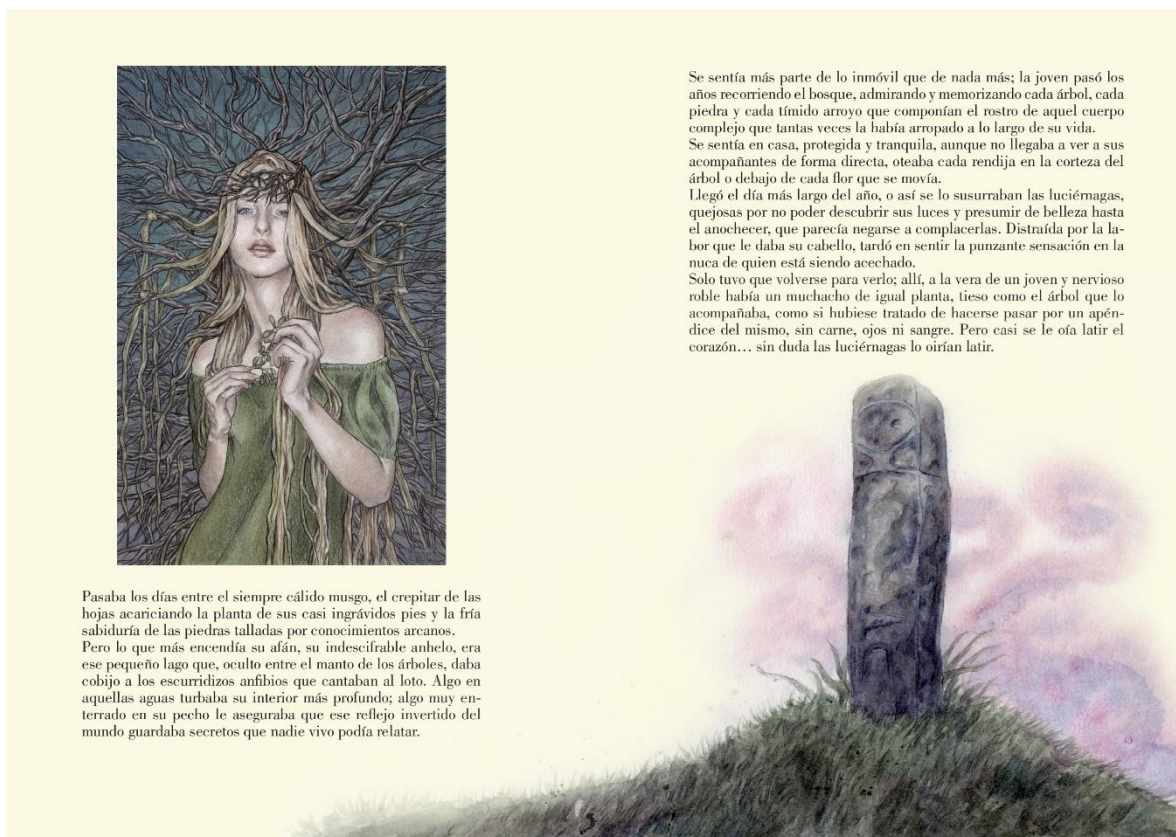
- Una hija de las aguas- dijeron aquellos con visión -, y entre lágrimas ahogará a quien ame.
 La mujer sabía bien de la procedencia del bebé, las turbias aguas que el bosque ocultaba bajo su lecho son el hogar de temibles criaturas. Criaturas que engulleron el alma de su hijo y regaritaron la niña que crecía entre sus cansados brazos. Los años pasaron, y la pequeña, Nuvia por gracia de su madre adoptiva, creció oculta a los ojos del mundo, escuchando noche tras noche historias sobre ominosas criaturas que se esconden en los árboles, piedras y ríos de la espesura. Aislada, una confusa congoja echó raíces en su interior, fudando sus cristalinos ojos de albigos destellos.
 Su abuela llevaba toda su corta vida advirtiéndole a la niña sobre los misterios antes que se ocultaban en aquellas arboledas y cómo su magia engullía hasta al más cauto de los hombres.
 - Pero yo no soy varón, abuela -respondía cada vez.
 - Pero tienes corazón, y la carne no responde a la razón, niña mía -objetaba la anciana cada vez.
 Sin embargo, lejos de asustarla, veía algo distinto en aquellas historias, pues su naturaleza le permitía atisbar a aquellos que moraban en los troncos de los árboles, piedras y ríos que tanto temía la mujer que la criaba. Veía parte de las criaturas que se ocultaban en las sombras del hogar, divirtiéndose cambiando los útiles de lugar o tirando de su melena cuando estaba distraída.

Sentía innata curiosidad por aquellas criaturas que habitaban en aquellos bosques que, ignorante de su condición, desconocía que aquellos eran, en efecto, también su propia familia.

Sin embargo, la niña notaba cómo algo que no conseguía discernir en aquella espesura llamaba su nombre, aun cuando eran nombres distintos a aquél que le había otorgado su abuela.



Ignoraba qué fuerza tiraba de su corazón, qué palpito le hacía ansiar caminar por sendas desaparecidas en no sólo los mapas del hombre, sino también desaparecidas de su vista, de los ojos de las almas mortales de aquellos que olvidaron qué otro mundo vivía junto al suyo.



Pasaba los días entre el siempre cálido musgo, el crepitar de las hojas acariciando la planta de sus casi ingravidos pies y la fría sabiduría de las piedras talladas por conocimientos arcanos.
 Pero lo que más encendía su afán, su indescifrable anhelo, era ese pequeño lago que, oculto entre el manto de los árboles, daba cobijo a los escurridizos anfibios que cantaban al loto. Algo en aquellas aguas turbaba su interior más profundo; algo muy enterrado en su pecho le aseguraba que ese reflejo invertido del mundo guardaba secretos que nadie vivo podía relatar.

Se sentía más parte de lo inmóvil que de nada más; la joven pasó los años recorriendo el bosque, admirando y memorizando cada árbol, cada piedra y cada tímido arroyo que componían el rostro de aquel cuerpo complejo que tantas veces la había arrojado a lo largo de su vida.
 Se sentía en casa, protegida y tranquila, aunque no llegaba a ver a sus acompañantes de forma directa, oteaba cada rendija en la corteza del árbol o debajo de cada flor que se movía.
 Llegó el día más largo del año, o así se lo susurraban las luciérnagas, quejosas por no poder descubrir sus luces y presumir de belleza hasta el anochecer, que parecía negarse a complacerlas. Distraída por la labor que le daba su cabello, tardó en sentir la punzante sensación en la nuca de quien está siendo acechado.
 Solo tuvo que volverse para verlo; allí, a la vera de un joven y nervioso roble había un muchacho de igual planta, tieso como el árbol que lo acompañaba, como si hubiese tratado de hacerse pasar por un apéndice del mismo, sin carne, ojos ni sangre. Pero casi se le oía latir el corazón... sin duda las luciérnagas lo oírían latir.

Figs. 40-41

Págs. 3-4

Págs. 4-5



Tardó demasiado tiempo en interiorizar lo que sus ojos estaban contemplando. Creciendo al cobijo de las montañas sólo había conocido a la mujer que la criaba y a algún que otro mercader, aunque éstos nunca habían reparado en su presencia, pues la anciana la hacía esperar oculta, por lo que sólo había ojeado a aquellos señores errantes cargados de curiosos bienes a través de rendijas. Aquél había sido el mundo de los hombres que había conocido. El joven tenía la vestimenta salpicada de sangre, a pesar de que no parecía herido, e iba cargado con un enorme fardo y un arco y flechas a su espalda, sosteniéndose con la ayuda del árbol y una lanza.

-¿Con qué estáis peinando vuestro cabello? -preguntó- ¿Acaso es un cepillo de oro?

-No... tan solo hago uso de mis manos -respondió ella, vacilante. Aliviado por la respuesta y casi sorprendido por haber escuchado la voz de ella, el muchacho pareció ser de carne y hueso más que piedra, y se movió por fin. Dio unos pasos hacia ella, algo dubitativo, notoriamente embelesado ante la visión que tenía frente a él y tras unos instantes de duda, abrió el fardo que cargaba. Con cuidado extrajo el contenido de la saca y se lo acercó a la joven.

-He de partir a las celebraciones, y con esto pierdo mi ofrenda, pero a ti te lo ofrezco como obsequio por lo que me dan esos ojos que me contemplan. El chico, Leukon según sus palabras, había caído ante las gracias de la muchacha, y le regaló la piel del ciervo que habían cazado para el festejo del

solsticio, pidiendo a cambio verse a cada cambio de luna en ese mismo lugar, próximo al lago. Ella, algo recelosa, parecía creer que tal ser debía de pertenecer a aquel espectro de criaturas de las que tanto le advertía la anciana, pero las ninfas son víctimas de sus anhelos, y los hombres, víctimas de sus delirios.

Y así aconteció: a cada cuarto menguante, creciente, nueva y plena, la luna observaba a los amantes cubiertos de plata, hechizados el uno del otro, cuidándose de los ojos del resto, arañándose piel y palabras de devoción como quien devora su propia alma por pura inanición.

Sin embargo, entre luna y luna, el paraje no permanecía vacío, pues seguía siendo el lugar donde la joven pasaba las horas, impelida por el canto de la brisa entre los familiares, como si las sílfides le susurrasen secretos ocultos.



A veces sentía cómo las hojas trataban de trepar sobre su tez como si la corteza de un árbol palpitase bajo ella y otras, al sentirse cerca del agua, casi podía notar el ansia de la misma por acercarse a sus pies a lamerle los dedos.

Sentía turbulencias a su alrededor, movimientos y murmullos, pero aunque creía captar formas por el raballo del ojo, los moradores de aquellos rincones no mostraban sus rostros, aun si en alguna ocasión le pareció ver cómo algo que le pareció una doncella se transformaba en abeto al sentirla llegar.

En su cabeza resonaban historias de su madre adoptiva: cómo jóvenes se perdían entre piedras sagradas, cómo criaturas mágicas guiaban a las almas perdidas o seres aparentemente humanos que llevaban a la perdición a los incautos. ¿Sería yo una de esos incautos?, se preguntaba abrumada, ¿Estaré cayendo bajo el hechizo de lo que en apariencia es un muchacho? Pero su pecho no se encogía por el recelo que le despertaba una superstición inculcada ni por el vértigo que asoma a causa del desconocimiento de aquello que está por venir; su pecho luchaba por salir de entre las garras de sus costillas por su piel, su olor, sus caricias y las palabras que se adherían a su voz.

Figs. 42-43

Págs. 6-7

Págs. 8-9



Tras las últimas cosechas, unos árboles se despojaban de sus coronas mientras otros empezaron a teñir sus mantos de cálidos matices y a sus pies surgieron rebosantes poblados de radiantes néscalos. Bajo la luz bermeja del otoño, los enamorados seguían susurrándose caricias y buscándose los secretos. Aún con la luz del sol, Navia quiso aprovecharla para husmear bajo las faldas de arbustos y malezas en busca de hongos para la cena. Leukon atisbó a su vera, no sin sorpresa por no haberla visto antes, una roca que emergía de entre el follaje humedecido por la orilla del lago con una singular condición: una abertura. Su peculiar forma y el parecido recuerdo a la cerradura de una puerta eran una llamada al curioso, y no hay muchacho que vacile ante tal impulso.

Se acercó a la piedra para contemplarla, un frío monumento de granito, perforado para que cualquier niño pudiese fisgar a través del ojal, como espiar a través de los tablones los secretos de los padres. Así, el muchacho se agachó y buscó a su amante a través orificio, sin saber que, en efecto, miraba a través de la cerradura de una puerta, una puerta a lo que se oculta a ojos de los hombres. A sus ojos, Leukon vio a Navia no recogiendo hongos, sino con criaturas jugando a su alrededor y brincando entre sus cabellos con total familiaridad hacia la joven, que parecía además estar custodiada por sombras flotando sobre su cabeza. Cayó al suelo espantado por la visión, mudo del asombro. Recordó la primera vez que la vio: a la vera del lago, peinándose los cabellos había recordado las historias sobre Xanas que le contaban de chiquillo sus familiares de más al norte, pero Navia no parecía tal criatura, y las historias de viejas son para niños, no para hombres. Sin embargo, lo que le había permitido ver la piedra le heló la sangre, y supo que debía huir de ese embrujado lugar.



Navia se había dado la vuelta al oír la caída a tiempo de ver cómo el joven, pálido como un muerto, se levantaba y empezaba a retroceder mientras le clavaba una mirada de horror.

- ¡Estás maldita, mujer! Esa mirada tuya es un embrujo, y bien me salven los dioses de ser engullido por tus fauces.

Tras estas palabras, salió corriendo bosque a través, dejando a la joven tiesa, inmóvil y atónita por lo que le había espetado el muchacho. Durante lunas se habían pasado noches enteras besándose los sueños y ahora, de repente, algo le había hecho huir espantado, olvidando las promesas que se habían cantado y tachándola de estar condenada. Las hojas fueron cayendo durante días, y Navia apenas se movió de donde estaba cuando su amante desapareció, dejando que el vacío reptase desde su pecho por sus venas hasta cada rincón de su cuerpo, entregándose por completo al sentimiento que le otorgaba la nada, dándose a un silencioso desquicio por dolor.

Figs. 44-45
Págs.10-11
Págs.12-13



Lo más extraño era que, cuanto más notaba cómo se le asfixiaba el corazón, más arropada se sentía por aquel lugar; podía sentir cómo las ramas crecían para abrazarla, cómo las hojas se mullían para darle descanso...

Una noche miró en derredor, encontrándose rodeada por un tímido coro de setas que habían crecido para darle calor y consuelo, el consuelo de verlas al fin.

Porque de nuevo las oyó, de nuevo alguien dijo su nombre, de nuevo las aguas murmuraban su nombre sobre las piedras de la orilla. Era apenas un susurro, ni siquiera podía discernir la palabra, pero sabía que aquel era su nombre de sangre.

El reclamo la atrajo hacia las aguas, hacia ese distorsionado espejo que hacía tanto que no se contemplaba y de ahí surgió ella: una plomiza figura, una mujer de oscura cabellera decorada con algas y despojos de las lagunas que emergió de las aguas con sinuosos movimientos, como una culebra que surge seductora de la linfa de los ríos.

- Acércate a mí, pequeña. Puedo ver cómo has conocido los estragos de relacionarte con los hombres y no estás

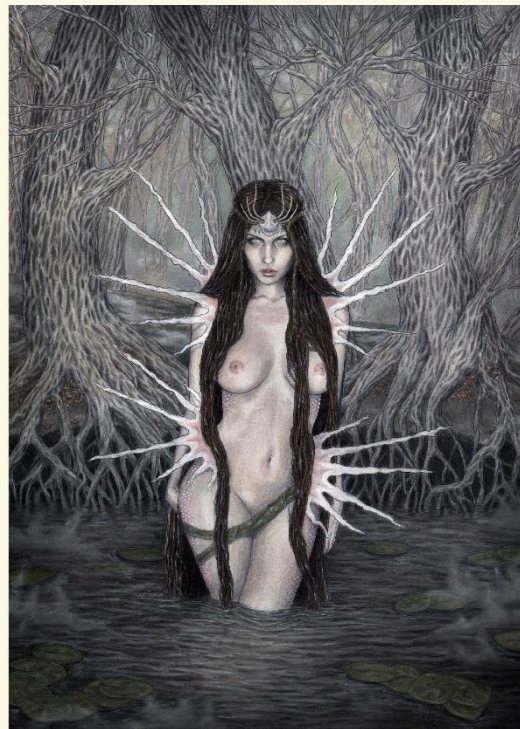


sola. Aquí yacen tus hermanas, otrora aquejadas de las mismas penas y ahora dichosas por cantar con su familia.

Navia vio cómo una pequeña plétora de muchachas la observaba desde el interior de una fina capa de agua y sintió un fuerte impulso por correr hacia los brazos de la ninfa, no sin recelos por la naturaleza de la misma.

- No tienes nada que temer, niña, nosotras somos tu familia pues eres hija de nuestro vientre y no podrías estar más alejada de la naturaleza de los hombres de lo que el zorro lo está del ratón. Tu corazón debía aprenderlo por sus propios medios, y pocas veces el velo permite ser traspasado para ir en busca de nuestros amores. Ven, amor, conoce tu hogar y cumple tu cometido.

La reina tenía razón: había sido repudiada por aquel al que amaba, después de tantos besos y caricias le había dejado el corazón hecho trizas por lo que ella era.



Figs. 46-47

Págs. 14-15

Págs. 16-17

Parecía que de nuevo las promesas de amor de un mortal no habían valido nada ante el verdadero retrato de una muchacha, de una cándida joven que le había dado todo. Para ella, esa noche sólo sus hermanas podían reparar su deteriorado corazón, débilmente apuntalado por su cuerpo agotado.

Así, Navia se dejó llevar, arrastrar por algo que la empujaba desde su interior hacia esas aguas que tan cálidas se le antojaban; así se dejó conquistar por el anhelo que sentía cada rincón de su cuerpo por volver al hogar, igual que las aves son guiadas a donde se abrieron paso al cielo a través del cascarón; así su piel y su sangre volvieron al agua que les dio la vida. Así de entregó al abrazo de sus hermanas.



Temibles criaturas reptan de las aguas en el baile de las mareas que ejerce la cerúlea luna en la negra inmensidad de la noche, no para ver, no para respirar, sino para acechar, cazar y alimentarse de quienes se atrevieron a amar, a prometer y a desengañar.



Figs. 47-48

Págs. 18-19

Págs. 20-21



Las primeras nieves ya cubrían con un tímido manto las faldas de los árboles despojados de sus ropajes y una fina capa de hielo intentaba, sin éxito, techar el húmedo velo donde yacía una joven que hacía tiempo había dejado de oír los llantos de una anciana huérfana de toda familia.

Durante todas las noches había estado soñando con Leukon, aproximándose a él como si nunca la hubiese repudiado, entrando en el hogar de éste; seguían besándose con los ojos, saboreándose las sonrisas devorándose la piel, hasta que llegó el día propicio.

Todos la vieron surgir del agua, pesada y plomiza, como un árbol que ha de arrancar toda raíz de la tierra en pos de echarse a andar; como si el agua misma quisiera ser carne y forma. Cargada de escamas y harapos, erró por el bosque hasta que llegó a una pequeña aldea, la aldea de Leukon, donde tantas veces le había estado visitando en sus sueños. No tardó mucho en aparecer: el muchacho llevaba unos instantes notando cómo algo le observaba e invocaba su presencia, y bien supo el porqué cuando saltó de la casa. Allí, no muy lejos de su puerta, pudo discernir su figura en el linde del bosque, apoyada en un viejo árbol dormido mientras sentía cómo le clavaba la mirada. Salió corriendo en su dirección, notando cómo a cada paso que daba resurgía en su interior todo lo que había sentido durante los meses pasados a refugio del bosque; notaba de nuevo el desgarró en el pecho y toda la fuerza de su hechizo.

La encontró harapienta, visiblemente desnutrida e implorando con esos pálidos y fríos ojos, casi tan fríos como su piel, según notó al tocarla.

- Perdóname, querida, algo que vi ese día me heló la sangre y salté huyendo como un cobarde. Sin duda fue una artimaña de algún ser retorcido para alejarme de ti, porque sé que eres tan real como lo es el suelo que pisamos, y no una de aquellas viles criaturas. Pero mírate, parece que se te vayan a llevar los buitres, ven conmigo y...

Pero antes de que pudiese terminar, la joven le ofreció un pequeño fardo de desgastadas telas que envolvía un delicado obsequio.



- Nuestra pequeña –le dijo-, crece muy rápido y no puede ser más hermosa...

- ¿Cómo es... posible? –se dijo en voz baja, pero cuando sostuvo en brazos a la criatura, no había más que deleite en su corazón.

- Hay un lugar donde podremos estar juntos por siempre, mi amor. Sólo importaremos nosotros y sólo importarán los placeres que nos demos. Nos entregaremos el uno al otro para toda la eternidad, lejos de las manos de nadie, no habrá dios ni ente que pueda llevarse nos al otro mundo ni apartarnos. Sin embargo se exige un tributo antes de regalarnos la dicha. Debía dejar a la niña con un familiar querido que cuidase de ella.

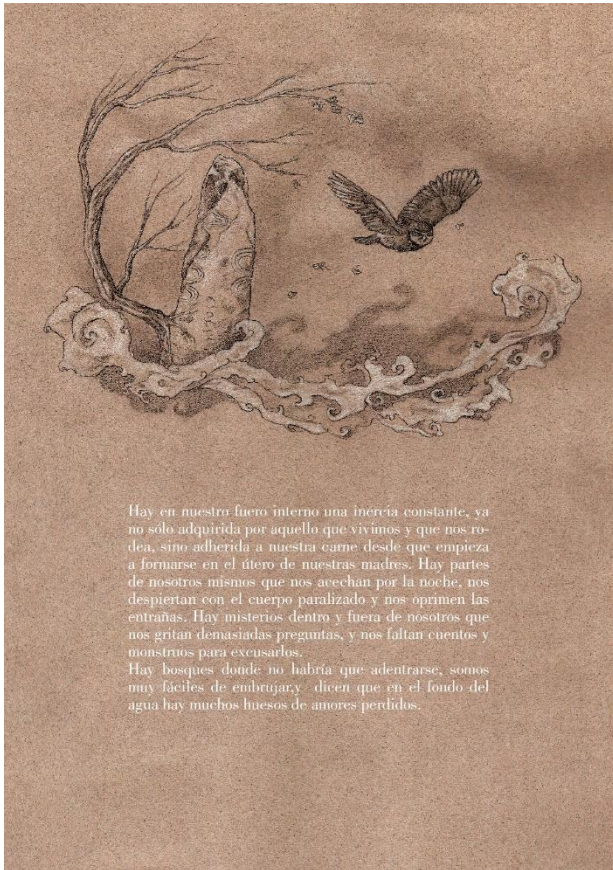
Leukon aceptó de buen grado y llevo al bebé a la puerta de su hogar, entregándola a su madre sin siquiera entrar en la casa. Sin mediar palabra, volvió corriendo al bosque en pos de su amada, y jamás volvió a ser visto.



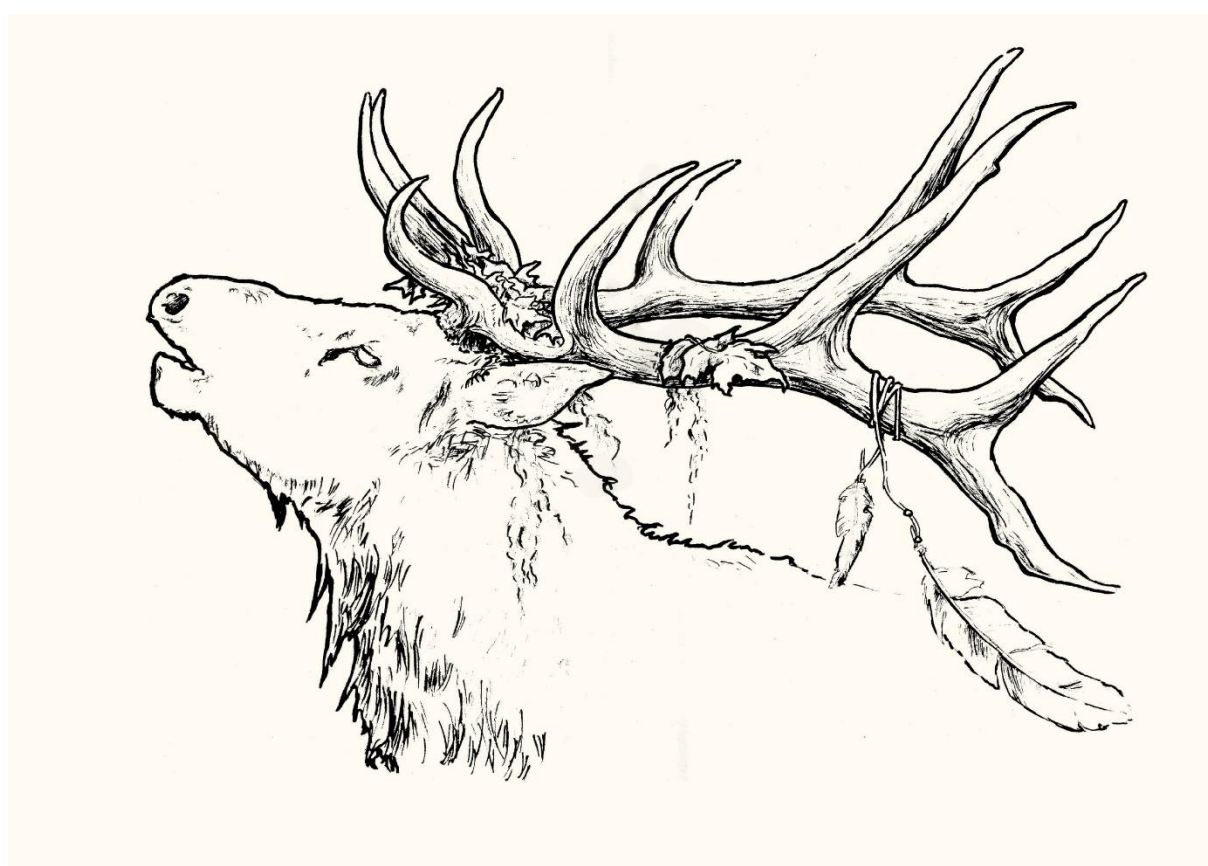
Figs. 49-50

Págs. 22-23

Págs. 23-24



Hay en nuestro fuero interno una incertidumbre constante, ya no sólo adquirida por aquello que vivimos y que nos rodea, sino adherida a nuestra carne desde que empieza a formarse en el útero de nuestras madres. Hay partes de nosotros mismos que nos acechan por la noche, nos despiertan con el cuerpo paralizado y nos oprimen las entrañas. Hay misterios dentro y fuera de nosotros que nos gritan demasiadas preguntas, y nos faltan cuentos y monstruos para excusarlos. Hay bosques donde no habría que adentrarse, somos muy fáciles de embriagar, dicen que en el fondo del agua hay muchos huesos de amores perdidos.



Figs. 51-52
Págs. 25-26
Guarda

IV. Conclusiones.

Durante la realización de este trabajo final de máster se ha puesto la atención en cumplir los objetivos marcados tanto a nivel teórico como práctico. En el marco teórico se estudió la mitología de área geográfica elegida, la relación que tiene con los cuentos y cómo han ido resurgiendo, siendo musas de corrientes artísticas. Se ha visto cómo el apego por los antiguos cantos se abrieron camino desde su apogeo en el siglo XIX hasta nuestros días en varias ramas creativas y no parece que sea una faceta que vaya a ver su final en nuestro presente.

Hemos podido ver la transformación de los mitos en pinturas al óleo hacia la fantasía que ahora nos inunda por películas basadas en novelas o cartas de juegos de mesa, siempre con la figura del artista como estandarte creativo. La transformación del mismo se ha hecho notar en este último siglo: si bien el ilustrador fantástico parecía una figura *underground*, en algunos países y gracias al público y espacios especializados, el ilustrador se asemeja al pintor de caballete; hay galerías que venden sus originales, bien sean acuarelas en A4 o pinturas al óleo de gran formato, pero siempre con la fantasía como elemento representado, lo cual ha sido grato de averiguar.

No debemos olvidar que entre los objetivos principales del trabajo final se encontraba la elaboración de un proyecto personal que consistía en la creación de un libro ilustrado.

Hay que decir que este ha sido mi primer libro ilustrado en llevarse a cabo, resultando muy estimulante ya que la idea surgió hace un par de años, aunque con el ir y devenir de la técnica la idea no se desarrollase de forma seria y constante hasta hace un año. Aunque la estética y las ideas gráficas fueran las primeras en concebirse, el texto debía desarrollarse antes de crear las ilustraciones, y trabajar con ambos aspectos a la vez como dos piezas de un puzzle es una nueva forma de llevar a cabo mi creatividad. Además de ello, no son sólo estos dos aspectos, ya que producir un libro así, por corto que sea, incluye el trabajo artístico y el texto pero también el diseño de cómo encajar estas dos piezas para contar la historia.

Ha sido gratificante poder compaginar estas dos formas de narrar una historia y poder, conforme a lo estudiado, crear una leyenda con retazos de elementos mitológicos de la península. No obstante, como se indicó en la introducción, este trabajo se ha llevado a cabo con miras a su publicación y pese a que la idea principal se haya desarrollado, tengo intención de ampliarla tanto en texto como en obra gráfica, ya que opino que la historia es un buen marco para poder mostrar más elementos de la mitología ibérica.

V. Bibliografía.

Libros.

- BELLINGHAM, D., 2008, *Los celtas: cultura y mitología*, Madrid: Evergreen
- BESKOW, E., WAHLENBERG, A., *et al.*, 2004, *Swedish folk tales illustrated by John Bauer*, UK: Floris Books.
- CABRAL, C., 2006, *El gran libro del dragón*, Barcelona: Dac Ciruelo
- COTTERELL, A., 1999, *Mitología universal*, Barcelona: Ed. Parragón
- CREPALDI, G., 2000, *Prerrafaelistas, la discreta elegancia del siglo XIX inglés*, Milán: Ed. Electa.
- ELIADE, M., 1998, *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona: Paidós Ibérica
- GAIMAN, N., VESS, C., 1998, *Stardust nº1,2,3 & 4*, Barcelona: Norma Editorial.
- JUNG, C.G., 2009, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona: Paidós Ibérica
- MENGES, J.A., 2005, *The Arthur Rackham treasury*, EEUU: Dover Publications
- PALAO PONS, P., 2001, *El libro de los celtas*, Barcelona: Hermética

Sitios web.

- AU BORD DES CONTINENTS, <<http://www.au-bord-des-continents.com/>>[acceso: mayo 2016]
- BURBRIDGE, V., Julio 2007, Los primeros libros infantiles ilustrados. En: *Revista de Artes* nº7. Disponible en: <<http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/libroinfantililustrado.html> >[acceso: mayo 2016]
- DIBBUKS, <<http://www.dibbuku.es/es>>[acceso: mayo 2016]
- DU GOURET, M., *Entretien avec Daniel Maghen*, [en línea], Vicennes, Graphic Strip a.s.b.l., Junio 2008. Disponible en: <<http://www.auracan.com/Interviews/70-interview-entretien-avec-daniel-maghen.html>>[acceso: noviembre 2015]
- EDICIONES BABYLON, <<http://tienda.edicionesbabylon.es/es/content/6-nosotros>>[acceso: mayo 2016]
- ÉDITIONS SOLEIL, <<http://www.soleilprod.com/>>[acceso: mayo 2016]
- HIGGINS, T., Septiembre 2013, *It's all about fantasy at IlluXCon* En: The Morning Call, [en línea],. Disponible en: <http://articles.mcall.com/2013-09-11/entertainment/mc-illuxcon-fantasy-art-allentown-museum-20130911_1_boris-vallejo-jeannie-wilshire-imaginative-realism> [acceso: noviembre 2015]
- INFORMADOR. *La ilustración y sus caminos*, enero 2015. En: Informador. Disponible en: <<http://www.informador.com.mx/cultura/2015/570024/6/la-ilustracion-y-sus-caminos.html>> [acceso: mayo 2016]
- LÓPEZ, F., 2011, Rincones secretos: mitología asturiana, Canal Historia. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=zVvRQZfKj_E> [acceso: abril 2016]

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE. *El cómic en España*, febrero 2008, En: Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Disponible en: <www.mecd.gob.es/cultura-mecd/gl/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/libro/mc/centrodoc/portada/Comic.doc+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es> [acceso: mayo 2016]

MOFFAT, C., Junio 2008, *The history of Fantasy Art*, [en línea] disponible en <<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy>> [acceso: abril 2016]

MUSEO DE ORSAY, *El prerrafaelismo*. <<http://www.musee-orsay.fr/es/colecciones/titulares/actualites/el-prerrafaelismo.html>> [acceso: mayo 2016]

NORMA EDITORIAL, <<http://www.normaeditorial.com/conocenos>> [acceso: mayo 2016]

OBREGÓN, A., 2009, El medievalismo victoriano hoy. Prerrafaelismo y John William Waterhouse en “El señor de los anillos”. En: *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid, [en línea] Disponible en: <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero41/prerrafa.html>> [acceso: mayo 2016]

Filmografía.

LASPINA, L., (Director), 2003 *Painting with Fire* [documental]. USA: Cinemachine, Dark Kingdom Inc.

VI. Anexo

A continuación se mostrarán unos ejemplos de ilustraciones repetidas debido a la evolución de la técnica que hemos mencionado antes.

Lamia.



La obra superior, fechada de 2013, se ejecutó principalmente con acuarela y lápices polícromos. La mayoría de la técnica reposa sobre las aguadas, donde se incidía con los lápices para dar mayor volumen y color además de definición. Se usaba un rotoring negro para delimitar las zonas pertinentes y pasteles para neblinas o algún toque ambiental de color, siempre de forma puntual.



En la obra inferior, de 2015, las aguadas son una base general de color a la que se añade el lápiz pastel para las grisallas y toques generales de color y formas, seguido por los polícromos para definir volúmenes y dar matices de color. La técnica está cargada de pastel y polícromos para poder tener mayor facilidad para marcar los distintos gradientes que nos interesan.

Hacia los bosques.



De nuevo tenemos sendas ilustraciones, esta vez la superior de 2013 y la inferior de finales de 2014, siendo la tercera prueba con la técnica definitiva.

El ejercicio de los materiales se repite del mismo modo que en los ejemplos anteriores, pudiendo ver una diferencia sustancial en las encarnaciones de la figura humana, que resultan más pulcros y casi *iridiscentes* que en la versión anterior.



Caminantes de escamas.



La versión superior, de 2013, se ejecutó con la misma técnica que las otras dos anteriores empleando los colores como el principal contraste, resultando más *naïve*.



En la obra inferior, de 2016, podemos apreciar un nivel de saturación más bajo y dando preferencia a los claroscuros y a un estilo más realista.

Ilustraciones incluidas en el libro.



















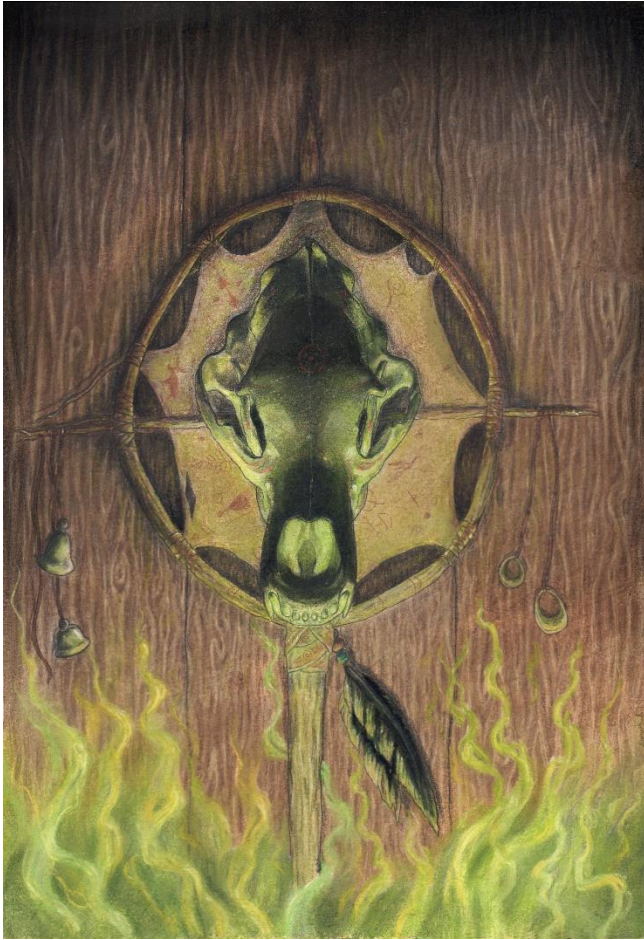




Para la elaboración del libro se hicieron varias ilustraciones y demás material, aunque algunas se quedaron en el cajón para futuro desarrollo y juzgar si serán parte del compendio más adelante.



Dríade, 2015



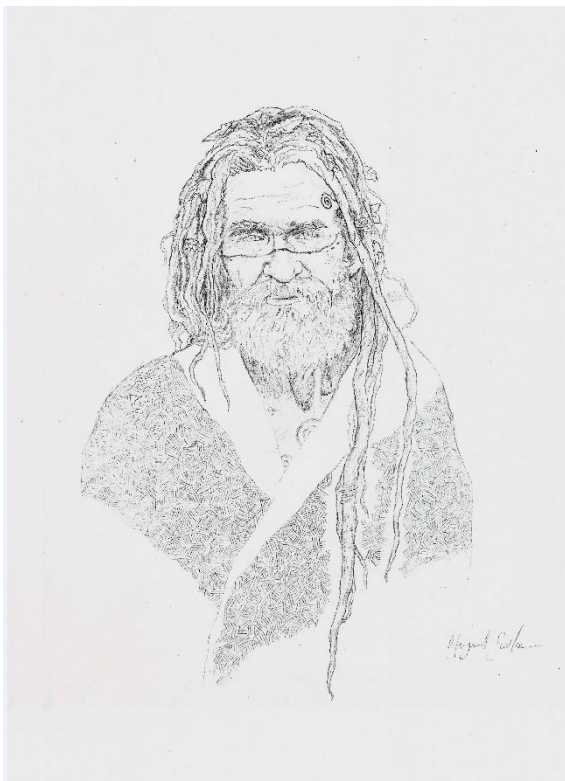
El amuleto del chamán, 2015.



*Canis Lupus
Signatus, 2015.*



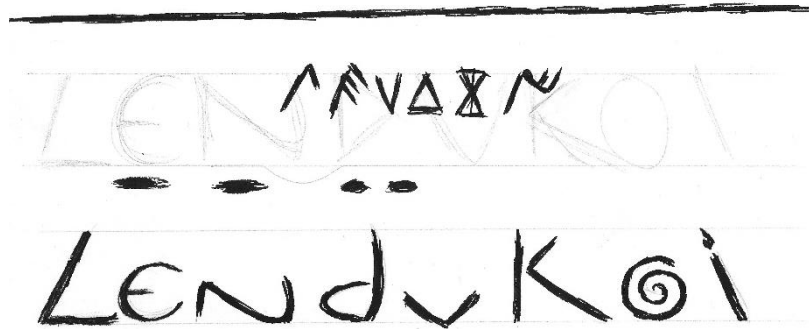
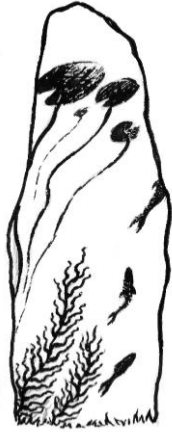
Tenhi, 2014.



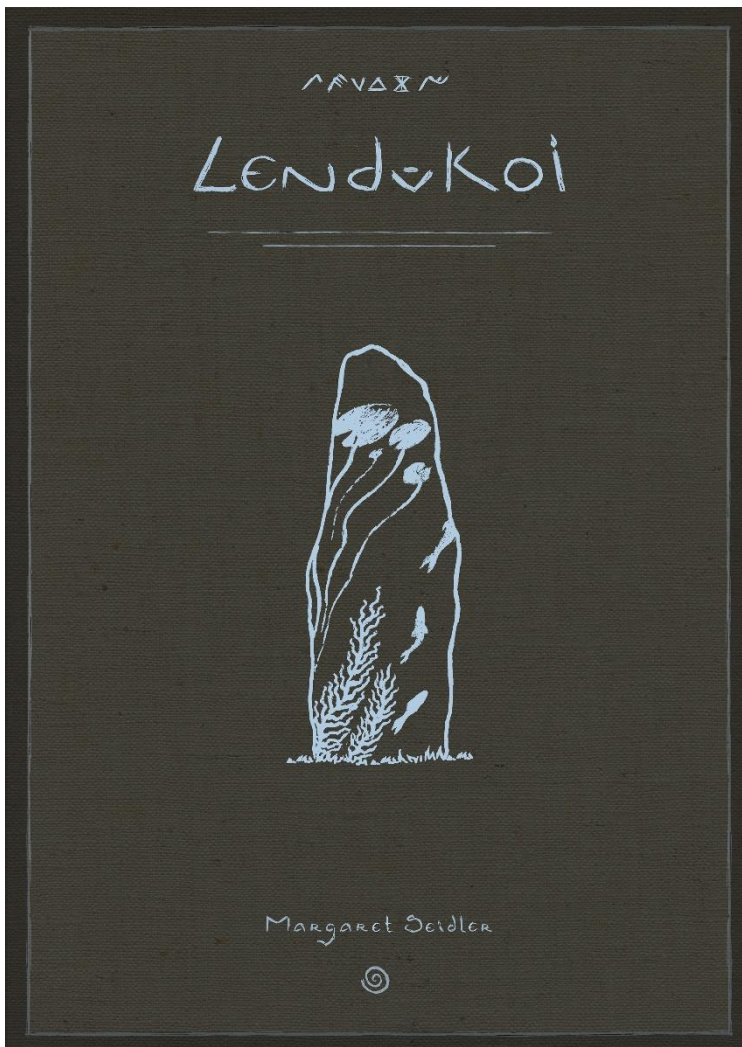
Druida, 2015

Portada.

Como se mencionó en el apartado de portada y maquetación, de hicieron los elementos de esta parte a mano con rotring para mantener una estética *handmade* y algo primitiva a pesar del diseño.



Varios de los elementos tras su escaneado.



Portada.

