



**Universidad
Zaragoza**

TRABAJO FIN DE GRADO

Libro Ilustrado - Seres Míticos

Autora

Miriam Simón Correa

Tutora

Soledad Córdoba

| Universidad de Zaragoza | Campus de Teruel |
| Facultad Ciencias Sociales y Humanas |
| Grado en Bellas Artes |

Curso 2017/2018

ÍNDICE

1. Introducción	2
1.1 Itinerario intracurricular	3
1.2 Objetivos.....	4
1.2.1 Generales.....	4
1.2.2 Específicos	4
2. ~Seres Míticos~	5
2.1 Análisis y descripción de la obra.....	5
3. Marco conceptual	10
3.1 Fundamentación y antecedentes	10
3.1.1 El mito y su evolución	10
3.1.2 La ilustración de los mitos	14
3.1.3 Los mitos de la actualidad.....	22
3.2 Contextualización y referentes	25
3.2.1 El libro como objeto artístico.....	25
3.2.2 La novela gráfica y el álbum ilustrado.....	27
3.2.3 Ref. Artistas	39
4. Metodología	33
4.1 Planteamientos iniciales y primeras ideas	33
4.2 Procesos	34
4.3 Planning y timing realizados	36
4.4 Aspectos técnicos: Materiales y Presupuesto	36
5. Análisis de los procesos teórico-técnicos	37
5.1 Maquetación y diseño.....	37
5.1.1 Tipografías	38
5.2 Ilustraciones	40
5.2.1 Diseño de personajes.....	42
6. Conclusiones	44
6.1 Análisis y comentario de los resultados obtenidos.....	44
6.2 Valoración personal.....	44
7. Fuentes de consulta	45
7.1 Bibliografía.....	45
7.2 Ref. Web.....	46
8. Anexo	50

1. Introducción

Como especie, el ser humano independientemente de su sexo, su origen étnico o su lugar de nacimiento comparte ciertas características que lo distinguen de otras formas de vida. Entre ellas, la principal protagonista de este trabajo, es la existencia de un conjunto de creencias, heredadas hoy como historias, que buscan justificar su lugar en el mundo y establecer ciertas normas que rijan la vida de la comunidad. Esto se conoce como Mitología.

Las creencias de un pueblo varían según las necesidades de este, dicho tema lo trata por ejemplo el libro *Vacas, cerdos, guerras y brujas* de Marvin Harris, lo que se manifiesta en la estructura, personajes... de sus mitos, sin embargo, todos los mitos tienen una raíz común a veces muy evidente y otras difícil de discernir:

“Con los años he descubierto que los estilos de vida que otros consideraban como totalmente inescrutables tenían en realidad causas definidas y fácilmente inteligibles. La principal razón por la que se han pasado por alto estas causas durante tanto tiempo es la de que todo el mundo está convencido de que “sólo Dios conoce la respuesta.”

(Marvin Harris, reimpr. 2014, 14-15)

Esta memoria tiene como fin estructurar y delinear las ideas, conceptos y pasos que han intervenido en la creación de un libro ilustrado que recoge, de manera muy superficial, los mitos más conocidos de varias civilizaciones antiguas que en la actualidad forman parte de nuestro imaginario colectivo con el que mi generación (y anteriores) han crecido y que debido a la globalización son parte hoy día de una mitología global, incluso si esta ha perdido sus principal función.

Mi proyecto está dirigido a todo el mundo y especialmente a personas jóvenes que quieran hacer una primera incursión en la mitología, más allá de conocer las historias, pero también establecer que todas las personas indistintamente de su origen, religión, color de piel, sexualidad o cualquier otra diferencia que abogue al conflicto son personas.

1.1 Itinerario intracurricular

A lo largo de estos cuatro años de formación artística he conocido el trabajo de numerosos artistas y he aprendido a mirar de forma diferente e interesarme por cómo piensan los demás, todo ello ha posibilitado que realice este proyecto.

Este Trabajo de Fin de Grado existía ya como idea antes de comenzar mi formación universitaria, pero fue a partir de mi tercer año en BBAA cuando comencé a pensar en su desarrollo. Fue gracias a las reflexiones que hice durante las clases de *Metodología del espacio* y *Metodología de la Imagen* que comprendí que la temática que me interesa a día de hoy, son las similitudes y diferencias del comportamiento humano, los porqué y los cómo de quiénes somos hoy, quiénes fuimos ayer y qué seremos mañana.

Por otra parte artistas como Marina Abramović, Zhang Jingna, Rebecca Dautremer, Zhang Daqian y Ciruelo Cabral los cuáles he ido conociendo a lo largo de la carrera, han sentado las bases para los temas y las técnicas que manejo en este y otros trabajos.

A lo largo de este proyecto hago uso tanto de la palabra escrita como de la imagen para explicarme y expresarme, es por eso la razón que las asignaturas de *Taller de ilustración*, *Tratamiento digital de la imagen* y *Diseño* han sido una influencia indispensable y totalmente necesaria no solo en el aspecto técnico sino también en el plano teórico.

Así, trabajos anteriores como *El animal más vulnerable*, un proyecto fotográfico, y *Leave the nest!*, una instalación interactiva, muestran ya interés por los aspectos emocionales y sociales del ser humano así como por el simbolismo de la imágenes. Pero también proyectos como: *History and actuality, the defects of the modern society* y *el álbum ilustrado: El primer Dragón* en los que se hace referencia por primera vez de manera directa a temas mitológicos y culturas diferentes que han influenciado mi forma de pensar y que están presentes en la cotidianidad.

De manera que este interés por las personas, la historia, la mitología y la ilustración, es lo que ha permitido que este proyecto salga adelante.

1.2 Objetivos

1.2.1 Generales

De manera general, el objetivo principal de este proyecto es crear un libro ilustrado que sea contenedor de los mitos que más se repiten en la historia de diferentes pueblos antiguos o que son más conocidos en la actualidad. Así, establecer entre ellos una relación de acuerdo a su origen y a su significado.

Además exponer la correlación que existe entre las diferentes culturas que otrora existían y que con el tiempo han ido influenciado de manera heterogénea nuestro actual modo de vida.

1.2.2 Específicos

De forma más específica se pretende:

1. Poner en uso mis conocimientos de Diseño, Ilustración y Tratamiento digital para crear un libro completamente editado, maquetado, escrito e ilustrado por mí.
2. Explorar las raíces comunes en las culturas de ciertas sociedades que son un punto de referencia para nuestra civilización.
3. Clasificar un número concreto de criaturas, geográfica y morfológicamente, estableciendo paralelismos entre unas y otras, ya sea por el aspecto físico, ritual o utilitario que se les dio en su lugar de origen.
4. Conseguir que este tomo interese a los lectores, especialmente me dirijo a jóvenes entre las edades de 10 y 14, en la mitología, la historia y la ilustración. Así como también cuestionar la creencia racista, aun hoy presente, de que los seres humanos dependiendo de su lugar de nacimiento, creencias religiosas, color de piel, etc. son mejores o peores, y de que estas diferencias sociales, culturales o biológicas son impedimento para la convivencia y la comprensión.

2. Seres Míticos

Ser

1. m. Esencia o naturaleza.
2. m. Cosa creada, especialmente las dotadas de vida. Seres orgánicos. Seres vivos.
3. m. ser humano. Es un ser admirable. Seres desgraciados.
4. m. Valor, precio, estimación de las cosas. En esa palabra está todo el ser de la proposición.
5. m. Modo de existir.

Mítico, ca

1. adj. Perteneciente o relativo al mito.
2. Muy famoso, excepcional o de referencia obligada¹

La búsqueda de título de este proyecto ha sido algo difícil, en un principio quería que este hiciera referencia a la afinidad que existe entre los mitos que presento sin embargo el asunto no acababa de convencerme. Algunas de las palabras que tuve en cuenta para el título fueron:

- Imaginario colectivo
- Inconsciente
- Criatura
- Iconografía
- Sociología

Al final me decidí por un título más concreto que explicase de forma más simple lo que el lector iba a encontrar en el libro, ya que los textos y las ilustraciones le presentarían estos otros temas.

2.1 Análisis y descripción de la obra

Seres míticos es un libro ilustrado que recopila mitos de diferentes culturas con el fin de mostrar la semejanza que existe entre unos y otros independientemente de su origen, desde un punto de vista geográfico y cultural. Por otra parte busca presentar a un colectivo de lectores jóvenes la mitología como modo de comprender la cultura y de establecer parentescos entre grupos humanos.

¹ *Ser y Mítico* en el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

² *Dragón y Serpiente* en el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

Este proyecto acoge parte de su estructura de los antiguos bestiarios y herbolarios de la edad media así como de otros libros más actuales. Sin embargo, a pesar de tomar en cuenta las características de estos referentes, el libro se organiza de forma más ecléctica alrededor de las necesidades de la ilustración o ilustraciones de



Manuscrito ilustrado de hierbas medicinales

cada página, por tanto, cada doble página del libro contempla un solo ser, de esta manera se establece una clara diferencia entre unos seres y otros dentro de un mismo capítulo.

El libro cuenta con un breve prefacio en el que el lector sin acceso a esta memoria podrá comprender el origen de este trabajo y su finalidad, así como la parte de la teoría de los mitos que ha ayudado a cimentar este proyecto.

El índice de seres o criaturas incluido en el libro se ha recopilado pensando en los aspectos que más se repiten en los mitos de todas las culturas y que por tanto son comunes en todas partes del mundo y guardan semejanzas entre sí. La lista es mucho más extensa que los contenidos del libro que han sido simplificados para adaptarse al límite de tiempo del proyecto.

Cada capítulo contiene alrededor de diez seres pertenecientes a nueve culturas diferentes esbozadas en el primer apartado, estas son: Los celtas, los romanos, los griegos, los vikingos, los hindús, los japoneses, los chinos, los egipcios y los persas. El libro se divide en cuatro apartados, tres de ellos capítulos que hacen referencia a grupos concretos de criaturas determinados por su morfología y por su significado afín:

APARTADO I. CIVILIZACIONES

Este primer “apartado introductorio” establece las características de las civilizaciones a las que pertenecen los subsiguientes seres presentados en los capítulos I, II, III. De esta manera es posible comprender sus diferentes orígenes y ser más conscientes de que a pesar de ellos sus similitudes son visibles a primera vista y que las características de unas son aplicables a otras también.

Cada una de estas civilizaciones ocupa el espacio de dos páginas contrapuestas en las que interactúan texto e ilustración para crear una imagen simple de la cultura de ese

pueblo, esto ayudará a los lectores a establecer en el tiempo y en el espacio la información que posteriormente leerán así como a contrastar el porqué de la personalidad y el aspecto de estos seres en relación con sus semejantes en otras culturas.

Cada texto aporta información básica de cada civilización a través de datos como: la localización geográfica y temporal, la estructura social y religiosa, los aspectos generales de la personalidad de sus gentes, etc. Una pequeña parte de esta información está reflejada en las guardas del libro, un mapa que diferencia en colores la situación geográfica de estas civilizaciones, lo interesante de esta ilustración es ver como la mayoría de estas culturas se superponen unas a otras en el espacio lo que ha dado como resultado la mezcla de estos mitos, el descuido de algunos de ellos y la proliferación de otros.

CAPÍTULO I. DRAGONES Y SERPIENTES

Dragón, na

1. m. y f. Animal fabuloso con forma de reptil muy corpulento, con garras y alas, y de extraña fiereza y voracidad.

Serpiente

1. f. Reptil ofidio sin pies, de cuerpo aproximadamente cilíndrico y muy largo respecto de su grueso, cabeza aplanada, boca grande y piel pintada simétricamente con colores diversos, escamosa, y cuya parte externa o epidermis muda por completo el animal de tiempo en tiempo.²

El primer capítulo incluye una de las criaturas con más presencia a lo largo del mundo y de la historia, con ciertas diferencias en cuanto a forma y personalidad los dragones aparecen en todas las culturas del mundo. En algunas partes de mundo son divinidades en otros diablos pero siempre guardan parecido con las serpientes, del griego *drákos* para dragón puede entenderse como serpiente.

² *Dragón y Serpiente* en el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

CAPÍTULO II. AVES FANTÁSTICAS

Fénix

1. m. Ave fabulosa que los antiguos creyeron que era única y renacía de sus cenizas.³

Este segundo capítulo se centra principalmente en otra de las criaturas más icónicas de los mitos, el Fénix o Phoenix, sin embargo, esta criatura no es prolífica como los dragones y no aparece en tantas culturas. Los seres alados no son menos en número que los seres de fuego, agua o tierra, se presentan en otras formas a veces híbridas como es el caso del Pegaso o el Grifo. Este capítulo se hará cargo solo de aquellas que pueden categorizarse como aves más allá de tener características que no encontramos en sus parientes más comunes como el águila o el loro.

CAPÍTULO III. HADAS, NINFAS Y ESPÍRITUS

Hada

1. f. Ser fantástico que se representa bajo la forma de mujer, a quien se atribuyen poderes mágicos.

Ninfa

1. f. coloq. Joven hermosa, cortesana
2. f. Mit. Cada una de las fabulosas deidades de las aguas, bosques, selvas, etc., llamadas con varios nombres, como dríade, nereida, etc.⁴

El último capítulo aunque, en este tomo, de dimensiones parecías a los anteriores es el más extenso. En muchas culturas es difícil diferenciar entre estos seres que en general son representaciones de la naturaleza, de aquellos aspectos del mundo que no pueden explicarse del todo y que por lo tanto causan en las personas cierta inquietud y fascinación. Podemos hablar del árbol genealógico más extenso con seres benignos y malignos, pequeños y grandes.

Debido al extenso número de seres, este apartado del libro es el que más ha sido reducido, buscando en esta extensa familia las ramas más conocidas y a sus primos más desconocidos como por ejemplo, la sirena y la merrow.

³ *Fénix* en el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

⁴ *Hada y Ninfa* en el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

3. Marco conceptual

3.1 Fundamentación y antecedentes

1.2.3 El mito y su evolución

El mito subproducto de la sociedad.

Normalmente definimos el mito como una historia o una narración, sin embargo esto no establece ninguna diferencia entre el mito, el cuento, la fabula o cualquier otra acción narrativa en pasado. Entonces, ¿Qué es un mito?.

Existen principalmente dos perspectivas desde las cuales podemos definir un mito: La 1ª y más común, es como sinónimo o semejante de la ficción, y la 2ª como “*tradición sagrada, revelación primordial o modelo ejemplar*”⁵ de un pueblo. Sin embargo, estas definiciones no están completas si entendemos que el mito evoluciona y se transforma con el tiempo y que los antiguos mitos son ahora parte de un imaginario colectivo global que ha perdido todo su valor religioso. Pero, ¿Cómo se origina el mito? ¿Cómo llega hasta lo que es hoy?

En la evolución del mito podemos establecer tres niveles:

1. Los mitos primitivos propios de las civilizaciones más antiguas como las tribus.
2. Los mitos clásicos pertenecientes aquellas civilizaciones que empiezan a explorar el pensamiento filosófico y en las cuales su función se está perdiendo.
3. Los mitos modernos que han perdido todo valor religioso y son parte de una iconografía de ocio y son reflejo de arquetipos ya presentes en los primeros mitos.

Diferencias entre el mito y el cuento

En la actualidad no hay razón para diferenciar el cuento y el mito, ambos tienen las mismas estructuras y personajes que, al compararse, no muestran diferencias más allá de la evolución de la trama y su final, lo que también sucede al comparar dos cuentos o fábulas. Sin embargo esto sucede solo si estudiamos el mito tal y como nos ha llegado a nosotros, desprovisto de su valor ritual y carente de un significado más profundo y

⁵ Mircea Eliade, "La estructura de los mitos", en *Mito y realidad*, (Barcelona: Colección Labor, 1991), 5.

oculto. Cuando analizamos los mitos en su contexto podemos obtener de ellos una lectura diferente que establece una línea clara entre el cuento y el mito.

Por un lado los cuentos son simples historias susceptibles de ser narradas en cualquier momento, son mero entretenimiento y no tienen un papel en el orden de las cosas. Tratan temas menores, intrascendentes en algunos casos, educativos y lúdicos en otros. Por otra parte los mitos tratan temáticas mucho más profundas, como la vida después de la muerte, la sexualidad..., y prácticas, qué comer y qué no, dónde asentarse..., por tanto podemos decir que la principal función del mito es establecer unas pautas que guíen el comportamiento de un pueblo.

“[...] mito y cuento explotan una sustancia común, pero cada uno a su manera [...]. Es más bien una relación de complementariedad. Los cuentos son mitos en miniatura, donde las mismas oposiciones están traspuestas a escala reducida [...]”⁶

El mito es la manifestación de las situaciones de la vida, los cambios, los peligros, los pasos que se deben dar, es la regla de medir de una sociedad, y por lo tanto es el producto de una sociedad, se define por sus necesidades y su función es innegablemente práctica. De modo que cuando una sociedad abandona un modo de vida o cambian sus necesidades en algún plano, el mito cambia con ella o pierde su función y se convierte en cuento.

La evolución del mito – La sociedades primitiva, clásica y moderna.

“Toda sociedad necesita, en cierto momento de su desarrollo, la existencia de mitos que justifiquen su escala de valores, su forma de organización, o que describan sus conflictos.”⁷

La aparición de una preocupación y necesidad espiritual, hacia el 500.000 a.C, es el primero de los síntomas del nacimiento de una mitología, y uno de los factores que diferencian ineludiblemente al ser humano de los animales. Un hecho común a todos los mitos es que tienen lugar en los orígenes, en un tiempo primordial y que se conocen porque se han ido transmitiendo de generación en generación

⁶ Claude Lévi-strauss, "La estructura y la forma", en *Antropología estructural: mito, sociedad y humanidades*, (Madrid: Siglo XXI de España editores S.A., 1979), 126 – 127.

⁷ Articulando: Construyendo Psicología. “Articulando: Construyendo Psicología, 2005: Mito y Sociedad.” Articulando: Construyendo Psicología. <http://articulando.com.uy/mito-y-sociedad/>

Cuando los primeros humanos se asientan en clanes y posteriormente en tribus es cuando aparecen las primeras mitologías, que conocemos ahora como mitologías vivas, muchas de estas tribus todavía existen y siguen practicando sus creencias al margen de las sociedades más modernas de la actualidad, por ejemplo las tribus del Amazonas o de Australia.



Tribu Huoerani del Amazonas

En estos términos hablamos de **los mitos primitivos**: Estos coinciden con la 2ª definición del mito, son tradiciones religiosas que rigen la vida de una comunidad. Se caracterizan por:

- Relatar los actos de seres sobrenaturales en un tiempo primordial.
- Se consideran hechos verídicos y sagrados.
- Implican conocer el origen de las cosas y otorgan poder sobre ellas.
- En ningún caso pueden ser conocidos como una pre-ciencia

Los mitos de una cultura primitiva están relegados a ser contados en situaciones especiales, en las que se deben cumplir una serie de pasos, esta es la parte ritual del mito que le da valor ante la sociedad. Si perduran, es principalmente porque se les considera útiles, esenciales para transmitir un conocimiento imperturbable por el tiempo que debe ser recordado y aplicado por cada generación.

“[...] En las religiones primitivas el mito tiene una función indispensable: expresa, realza y codifica las creencias; salvaguarda los principios morales y los impone; garantiza la eficacia de las ceremonias rituales y ofrece reglas prácticas para el uso del hombre. El mito es pues un elemento esencial de la civilización humana [...]”⁸

Acotamos en **los mitos clásicos** aquellos que se ponen en duda por la misma sociedad que los ha creado. Este periodo de la evolución del mito presenta el enfrentamiento

⁸ Mircea Eliade, "La estructura de los mitos", en *Mito y realidad*, (Barcelona: Colección Labor, 1991), 13.

entre el Logos, saber razonado, y el Mythos, que acabaron oponiéndose entre sí en la Grecia clásica, pero aunque presentemos el hecho de la desmitificación de los mitos desde la historia griega este proceso puede aplicarse a otros pueblos.

Los mitos son modelos que se comunican a través de símbolos y que ofrecen unas directrices a un determinado modo de vida, sin embargo, esto no significa que sean garantía de bondad ni de moral. Las sociedades acaban creciendo fuera de este tipo de reglamentos sin fundamento razonado que dejan de tener una función hasta convertirse en parte de la herencia artística y cultural de un pueblo.

“El relato mítico y la razón científica son examinados como dos genéricos y poderosos programas sociales de interpretación, conocimiento y adaptación a entornos complejos.”⁹

En un principio los mitos servían como explicación del origen de las cosas sin embargo estas ideas acabaron por abandonarse tras el nacimiento de la filosofía y la búsqueda activa del conocimiento razonado. Los mitos se acaban fundiendo con la tradición literaria, de esta manera ha llegado a nosotros la mitología griega de las obras de Homero principalmente.



“Odiseo y Polifemo” Arnold Böcklin (1896)

Los mitos modernos han perdido todo valor como tradición religiosa o modelo de conducta, son historias ficticias con un carácter lúdico que con el tiempo han ido haciéndose parte del imaginario colectivo de la sociedad globalizada actual. El mérito de estos relatos recae en su valor histórico apoyado en el instinto anticuario de los humanos. A su vez son un escape a una cotidianidad científica y catalogada que no deja margen a lo desconocido y un recuerdo de épocas más románticas como el Barroco.

⁹ Jósean Larrión Cartujo, “Mito, ciencia y sociedad. El relato mítico y la razón científica como formas de conocimiento”, en *Dialécticas de la postsecularidad. Pluralismo y corrientes de secularización*, ed. Ignacio Sánchez de la Yncera, Marta Rodríguez Fouz, (Barcelona, Anthropos, Siglo XXI, 2012), 235-262.

Sin embargo que los mitos hayan perdido su antiguo significado no los ha hecho desaparecer, sino que han pasado a formar parte del mundo del ocio incluyendo estas criaturas en todo tipo de creaciones literarias o multimedia que han ampliado aun más un repertorio tremendamente grande con el fin de agradar a un público ansioso. Los mitos son ahora parte de un sistema cuyo principal uso es el entretenimiento.

Aun más, la sociedad actual ha creado otro tipo de mitología, a parte de aquella que se nos ha heredado, y que es un reflejo de los arquetipos de comportamiento de nuestra sociedad así como un paralelismo con las mitologías más antiguas. Este tipo de mitología está en sintonía con las necesidades de nuestra época, por ejemplo los héroes abandonan las espadas por pistolas o por antifaces, la magia se sustituye por la ciencia, etc.



Batman The Dark Knight

Razas y Culturas – El mito forma de expresión de la sociedad

La mitología aunque propia para cada pueblo es a la vez la misma en todas las sociedades, los mismos personajes realizan acciones semejantes que tienen un resultado práctico y aplicable bajo cierta interpretación a varias situaciones de la vida cotidiana.

Podemos decir que las mitologías de unos y otros pueblos son similares, comparten la misma raíz. Esto se aprecia más fácilmente en culturas que están cercanas las unas de las otras (Mayas, Incas y Aztecas), principalmente por que los otros factores que definen su mitología, a saber posición geográfica, contexto social..., son muy parecidos. Esto no significa que los pueblos que nunca hayan entrado en contacto o que vivan de maneras más dispares no tengan mitologías similares, si bien en un nivel menor y mas instintivo fruto de la raíz común que es propia de los seres humanos. Un ejemplo claro de esta situación es la existencia del mito de los dragones en todas, o en la mayoría, de las culturas del mundo, aunque la apariencia de estas criaturas varíe.

La gran diversidad de culturas humanas ha dado lugar a una, aun más, diversa mitología. De todas estas, solo hago referencia a las más conocidas y que, por lo tanto, han influido más en nuestra sociedad actual, sin embargo todas las culturas aun desconocidas, anteriores a la nuestra y que pudieron o no ocupar nuestro mismo territorio también nos han influenciado incluso sin saber cómo o cuánto.

“Hay muchas más culturas humanas que razas humanas, puesto que unas las cuentan por millares y las otras por unidades: dos culturas elaboradas por hombres que pertenecientes a la misma raza pueden diferir tanto o más que dos culturas pertenecientes a grupos racialmente alejados.”¹⁰

Por lo tanto el tema de la raza es poco importante si comprendemos la extensa red de influencias de la que las diferentes culturas se han nutrido, antes o después, y que conforman lo que ahora conocemos como la sociedad, aun con sus múltiples formas, nacionalidades y religiones. Es pues el tema de este trabajo mostrar una mínima casi insustancial parte de esa red de influencias a través de la mitología heterogénea que nos ha llegado organizándola según su origen en el tiempo y el espacio.

1.2.4 La ilustración de los mitos

La renovación de los mitos

Como ya hemos dicho, los mitos no son estables, cambian y se renuevan según las necesidades de cada sociedad, pero también, desaparecen o se asimilan en la cultura popular. Es importante tener en cuenta que los mitos se nutren gracias a las actividades de un pueblo ya sean culturales, geografía, etc.

“...el mito es considerado como una de las más antiguas y grandes fuerzas de la civilización humana., está conectado íntimamente con todas las demás actividades del hombre...”¹¹

¹⁰ Claude Lévi-strauss, "Raza e historia", en *Antropología estructural: mito, sociedad y humanidades*, (Madrid: Siglo XXI de España editores S.A., 1979), 305.

¹¹ María U. H. de Sevilla, Liaval M. de Tovar, Morella Arráez Belly, “El mito: la explicación de una realidad,” *Laurus*, vol. 12, núm. 21, (2006): 122-137

Entonces ¿Por qué cambian los mitos?

Hemos de establecer dos motivos principales que dependen del tipo de sociedad que se ocupe del mito:

- Cuando las sociedades necesitan de los mitos, estos varían más bien poco, los cambios son superficiales y no afectan el valor del mito que está sujeto a las enseñanzas necesarias para la existencia de una sociedad más bien primaria.
- Cuando los mitos forman ya más parte de la cultura popular que de las creencias religiosas de un pueblo. En estos casos las variaciones de los mitos son comparables con las actuales creaciones literarias o del cine, con fines meramente lúdicos, incluso aunque se mantengan los conocimientos del origen de estos mitos. Por ejemplo: en las actuales representaciones de los comics de Marvel se hace uso de personajes ficticios ambientados en periodos históricos muy conocidos, como la Segunda Guerra Mundial, dando mayor importancia a la historia ficticia que a la verídica con fines de entretenimiento.



Extracto del Cómic “Captain America Reborn” hv Brvan

Por lo tanto, lo que sacamos en claro es que los mitos como cualquier otro producto de la convivencia en una sociedad no perduran inalterados por el tiempo sino que cambian para seguir teniendo un valor. Es común que cuando una sociedad sufre un cambio grande modifique su mitología y que aquella que no se pueda modificar para seguir manteniendo su uso pierda su función y se olvide.

¿Por qué cambian tan fácilmente los mitos?

Los mitos son tradiciones orales que se transmiten de generación en generación y en consecuencia dependen completamente de la palabra, debido a esto el paso del tiempo erosiona los relatos acomodándolos a las necesidades de cada generación y pueden tomar la forma, por ejemplo, de refranes, canciones, cuentos... Por norma los encargados de transmitir esos conocimientos en forma de historias son los sabios o los ancianos quienes son capaces de interpretar los símbolos y dar sentido a la narración para aplicarla al mundo.

“[...] es inseparable del lenguaje, de la poesía, del arte y del más remoto pensamiento histórico... discurso revelador de un conocimiento colectivo y unificador, prelude de las primeras tentativas verdaderamente razonadas.”¹²

Son estos sabios, en función de narradores, quienes deciden cómo debe interpretarse las enseñanzas de los mitos, en muchas civilizaciones eran sacerdotes, chamanes, filósofos. De esta manera han llegado a existir cientos de versiones de un mismo mito, incluso, una vez que el mito deja de tener un valor práctico y pasa a ser motivo de entretenimiento son los poetas, artistas y escritores quienes modifican la narración para ajustarla a lo que desean. En la actualidad, esto podemos compararlo a la lectura que hace cada religión de sus dogmas religiosos, la biblia, el Corán, el Tripitaka, etc.

Esta modificación de los mitos tiene como finalidad, permitir que un mismo relato sirva como enseñanza en situaciones muy distintas. Así, el mito depende de su aplicación, es decir, en sí mismo no está diseñado para una situación concreta sino como una guía. Sin embargo la transmisión oral de estos mitos también tiene una parte negativa, debido a la constante renovación de los relatos y a la gran cantidad de versiones de los mismos, los detalles suelen ser confusos especialmente cuando se hace referencia a la forma y no a la función. Los cambios en la iconografía del relato pueden ser tan radicales que los mitos que hoy conocemos podrían no parecerse en nada a los mitos originales, aunque en la mayoría de los casos no tenemos forma de saber si esto es aplicable a un mito.

El ejemplo más conocido es el de las Sirenas en la cultura griega que conocemos gracias a la Odisea de Homero, las sirenas que Homero representó eran mujeres con cuerpo de pájaro sin embargo esta representación mutó hasta las actuales sirenas acuáticas con torso de mujer y cola de pez.



Ulises y las sirenas (cerámica ática, 480–470 a. C., Museo Británico).

¹² María U. H. de Sevilla, Liaval M. de Tovar, Morella Arráez Belly, “El mito: la explicación de una realidad,” *Laurus*, vol. 12, núm. 21, (2006): 122-137



Sir John William Waterhouse, “*Ulises y las Sirenas*”, 1891



Herbert James Draper, “*Ulises y las sirenas*”, 1909

Por otra parte, dado que la principal función de los mitos es explicar una realidad que el hombre no puede razonar, es entendible que a medida que esta realidad es descubierta el mito deje de tener valor. Sin embargo, este proceso conocido como desmitificación, es extenso y comienza cuando se modifica la forma de pensar de una sociedad, es decir, cuando se pasa del Mythos al Logos, en términos griegos, equivale a la aparición de los filósofos.

¿En que se diferenciaban estos dos modos de pensamiento?

- La palabra Mythos, en griego, significa relato o narración. Los mitos narran un mundo caótico regido según la voluntad de diversos seres sobrenaturales que dan sentido a la existencia de los humanos y que dirigen su modo de vida a través de distintos relatos.
- Logos se traduce como razonamiento y debe adquirirse a través del estudio y la razón, una búsqueda constante de un conocimiento razonado que no esté influenciado por la emoción.

Ambos modos de pensamiento se realizaban las mismas preguntas, la diferencia radica en el tipo de respuestas. El pensamiento racional permitía la predicción de acontecimientos estudiando el pasado mientras que el mito solo daba explicaciones sobre cómo reaccionan a la imprevisibilidad de esos acontecimientos.

“El mito, se entiende, contendría un saber inferior, intuitivo y pre científico, pues supondría un recurso cognitivo primitivo basado en la ilusión, el miedo y la superstición. La ciencia, por el contrario, se sustentaría en argumentos racionales y evidencias empíricas, por ende sería muy superior en sus diagnósticos y prácticas a esas otras formas arcaicas de cognición e intervención.”¹³

La búsqueda de hechos y razones que justificasen las creencias acabó por dejar de lado los relatos míticos que se sustentaban en un pasado remoto que no podía demostrarse, los mitos perdieron su función como conocimiento valioso y pasaron a formar parte de la memoria como cuentos y tradiciones populares.

A parte de un cambio en la forma de pensar, existen otro tipo de situaciones que pueden dar lugar a un cambio en la iconografía de los mitos. Estos cambios se suelen dar por imposición o por necesidad y suelen ser más rápidos, también pueden modificarse a propósito para forzar cambios en la forma de vida de un pueblo o simplemente sustituirse por otros manteniendo ciertas características que hacen más fácil que esos cambios sean aceptados por la sociedad.

El ejemplo más fácil de entender y que hoy en día ha definido nuestra forma de vida es la apropiación de las fiestas religiosas por parte del cristianismo, aunque aquí hacemos referencia al tema de las grandes religiones que es mucho más extenso.

Similitudes en la iconografía de varias culturas

Podemos explicar este asunto en una sola frase:

Todas las culturas se hacen las mismas preguntas y tienen repuestas similares.

La existencia de la mitología es inseparable de la existencia de las sociedades humanas o del propio ser humano, satisface la necesidad de saber, principalmente la de conocer nuestro origen. Incluso hoy en día, existen historias que no tienen una base lógica como las leyendas urbanas. Lo que es cierto es que el ser humano tiende a dejarse llevar por lo que no tiene explicación, a interesarse por lo misterioso, etc.

Todos los seres humanos tienen las mismas preocupaciones y todas las sociedades atraviesan las mismas fases de desarrollo, e indistintamente de su lugar de origen acaban

¹³ Joséan Larrión Cartujo, “Mito, ciencia y sociedad. El relato mítico y la razón científica como formas de conocimiento”, en *Dialécticas de la postsecularidad: pluralismo y corrientes de secularización*, ed. Ignacio Sánchez de la Yncera, Marta Rodríguez Fouz, (Barcelona, Anthropos, Siglo XXI, 2012), 235

por encontrar las mismas respuestas a sus interrogantes, sin embargo, la aplicación de estas respuestas varía y su interpretación también. La razón es muy simple: el animal se adapta a su entorno y se desarrolla según las necesidades que este le impone, debido a que las necesidades de las personas siempre son las mismas, las soluciones son las mismas aunque se presente ligeramente diferentes en cada cultura.

La Mitología y la Iconografía son dos ciencias imprescindibles para el estudio y la comprensión del pasado, tanto de las civilizaciones más antiguas como del siglo pasado, por otra parte es necesario tener en cuenta que la iconografía y la simbología son inseparables.

La mitología es la primera fase de la historia, se desarrolla un relato para hacer frente a lo desconocido, los primeros pasos de una sociedad es dotar de poder a la naturaleza, nombrar como sobrenatural los fenómenos cuyas causas desconocen.

“Diversos textos indican que mitologías pertenecientes a distintas áreas geográficas, en diferentes tiempos, guardan estrechas relaciones entre sí, lo que permite suponer la creación de mitos como una necesidad consustancial al ser humano, condición inherente a la humanidad.”¹⁴

Las similitudes que coexisten entre los mitos de varias culturas y su forma de representarlos existen debido al origen de esos mitos, a las preocupaciones de los seres humanos: la muerte, la madurez, la vida, la comida, las causas de las cosas, etc.

“Los mitos hablan de los grandes enigmas y proponen explicaciones en su código figurativo, dramático y fantasmagórico. Eso aclara la presencia del mito en cualquier cultura, e incluso que subsista en la nuestra, frente a la explicación científica del universo, como un tipo distinto de lenguaje y de lógica [...]”¹⁵

Para comprender estas similitudes hay que hacer una distinción más, entre mito y mitema.

- Los mitemas, son la base irreductible del relato, el argumento más básico del mismo, y no entra en detalles. Este suele ser semejantes en muchas culturas porque se inician en algún momento temporal y espacial común a pesar de las diferencias geográficas o culturales.

¹⁴ Jeannette Lozano Ayxjb, " El mito: Estructura estructurante del ser y la cultura" (tesis doctoral, Universidad Autónoma de Nuevo León, 1998), 11.

¹⁵ Carlos Garcia Gual, *Diccionario de mitos* (Madrid: SIGLO XXI DE ESPANA EDITORES, S. A., 2003), 3.

- Los mitos, son “locales”, o sea, propios de un lugar y se desarrollan a partir del mitema, que establece el esqueleto del relato, incluyen detalles y características que se definen según la cultura de la sociedad que lo crea.

Por ejemplo podemos halar de Mitemas en: El diluvio, los dragones, etc. En el caso de estos últimos hay una distinción muy clara entre el mito y el mitema dependiendo de la localización geográfica: En Europa el dragón suele ser un símbolo maligno y aterrador, un animal corpulento, alado que respira fuego y es símbolo de muerte y hambre, mientras que en Oriente, China y Japón, el dragón es una deidad benigna relacionado con el agua y los ríos, con un cuerpo esbelto y alargado y símbolo de la lluvia o la buena suerte.



Paolo Uccello “*San Jorge y el dragón*”, 1456 - 1460



Kunisada II Utagawa “*El dragón*”, 1860.
(Hasso-ki Imayo Utushi-e)

Podemos deducir entonces que los aspectos semejantes en las mitologías de las diferentes culturas del mundo, lo son porque tienen en común el aspecto humano, o sea, impeditamente de en qué parte del mundo surjan responden a las inquietudes de las personas y tienen la misma función que la ciencia en la actualidad.

Por otra parte, que la iconografía de ciertos mitos de distinto origen sea similar como respuesta a un problema no implica que la función de ese mito sea la misma, sino que los seres humanos tienden al uso común de ciertos símbolos que pueden interpretarse de maneras muy diferentes.

1.2.5 Los mitos de la actualidad

Lo heredado y Lo fabricado

El mito nace de la imaginación humana, de la facultad de ver más allá de lo real, y de la necesidad de ampliar nuestros horizontes ya sea, como defensa o como entretenimiento. Sin embargo, una de las características más interesantes del mito es su capacidad para mezclarse con lo real hasta el punto de que lo ficticio y la ilusión: estructuran al mundo real y le dota de significado. Por lo tanto, el mito responde a la razón y a la necesidad antropológica presente en todas las culturas humanas.

“Las proyecciones de los imaginario, una vez solidificadas y diseminadas bajo la forma de mitos, se configuran como una realidad autónoma y objetiva que cohabita paralelamente y en perfecta ósmosis con el mundo real”¹⁶

Aunque ya se ha planteado una primera desmitificación del mito durante el nacimiento de los filósofos, existe un segundo proceso (más bien una repetición del proceso anterior) que se lleva a cabo después de la Edad Media en el periodo de la Ilustración y que sentó las bases para la actualidad.

La modernidad observa y define el mundo desde la objetividad más absoluta que se rige por las normas de la ciencia y la razón, se da poco valor a aquello que no se puede medir o categorizar y aun así, debido a esto, comparte la misma función que el mito. Sin embargo, al contrario que el mito o la religión, la ciencia carece de respuestas morales o de carácter vital para los seres humanos, lo que explica porqué a pesar de vivir en una sociedad tan definida por la razón seguimos necesitando de la religión y del mito.

El mito ha sobrevivido en nuestra sociedad expresándose de maneras un tanto diferentes a como lo hacía en el pasado, se ha adaptado, o mejor, ha evolucionado para cumplir con las necesidades de cada época. Quizás su importancia no se muestra tan fácilmente como en la antigüedad pero sigue siendo una guía para el comportamiento humano. Una de las diferencias más importantes entre los mitos de la actualidad y los mitos clásicos es que no establecen ninguna diferencia entre lo sagrado y lo profano.

“Determinados acontecimientos, personas u objetos, de naturaleza profana, adquieren ahora un carácter mítico y sagrado. Así, el deporte, la música o el cine suministran un

¹⁶ Ángel Enrique Carretero Pasín, “The persistence of the Myth and of the Imaginary Thing in the Contemporary Culture” *Política y Sociedad* 43 (2006): 107-126.

abigarrado repertorio de figuras, fetiches simbólicos o iconos revestidos de una dimensión mítica al sobreañadirseles un componente imaginario.”¹⁷

Esta inclusión de lo profano en lo mítico ha dado lugar a nuevos mitos, propios de nuestra sociedad industrializada y en su mayor parte capitalista. Nuestra cultura crea modelos en los que podemos reflejar sueños, inseguridades o metas, tanto como individuos o colectivos, y esto es especialmente cierto gracias a los Mass Media, ya sean los telediarios de cada día o el cine, quienes hacen uso de la imagen como medio de dispersión e integración de estos nuevos modelos de comportamiento a veces imposibles de alcanzar.

En todo caso, en la actualidad es necesario conocer la diferencia entre los mitos clásicos y los mitos modernos:

- Los mitos clásicos o heredados, aquellos que han perdurado en el tiempo y que la sociedad ha aceptado.

“Los mitos antiguos resultan, a la mirada actual, poco más que pretextos para su recreación como materia literaria. Han perdido su vinculación con la religión y la ideología de la sociedad que los produjo, subsisten desgajados de todo el contexto ceremonioso y ritual que pudieron tener en sus orígenes y de la función social que tenían cuando esa mitología estaba vigente en la sociedad griega antigua.”¹⁸

- Los mitos modernos, aquellos que son productos de la sociedad actual, se crean según los puntos de vista de nuestro tiempo y son respuesta a las necesidades de nuestro tiempo.



Cartel Película

"Hercules: the thracian wars" (2014)



Cartel Película

Los 4 fantásticos (2015)

¹⁷ Ángel Enrique Carretero Pasín, “The persistence of the Myth and of the Imaginary Thing in the Contemporary Culture” *Política y Sociedad* 43 (2006): 121.

¹⁸ Carlos García Gual, *Diccionario de mitos* (Madrid: SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, S. A., 2003).

Antes de poder indagar más en qué son los mitos modernos y en cómo no debemos estudiarlos de la misma manera que los mitos clásicos, hay que reflexionar un poco sobre en qué tipo de sociedad se crean estos mitos.

En la sociedad contemporánea a pesar de los conflictos religiosos que aun tienen lugar en nuestro mundo, la realidad es que no es, especialmente, religiosa, o al menos, no de la misma manera en la que antes entendíamos la religión, cómo un conjunto de reglas, ritos y creencias que se celebran en espacios concretos en torno a la adoración de uno o varios seres superiores llamados dioses. La mayor parte del mundo se rige por las reglas del capitalismo y el consumismo, esto ha dado lugar a que el mito, y más importante aún, el rito se presenten de manera muy distinta y conformen un nuevo tipo de religión: la religión civil, que en su mayor parte es atea.

Las religiones civiles se crean para organizar el espectro social de acuerdo a una estructura basada en compartir ciertos gustos, opiniones, etc. que satisfacen la necesidad de ser aceptado en un grupo. Su existencia es posible debido a la presencia de “un andamiaje de medios técnicos que se encargan de hacer marchar la permanente producción y circulación de significados a través de mitos, ritos y símbolos [...]”¹⁹, la importancia dada a la subjetividad y a la libertad individual a la vez que se da mayor relevancia a lo social.

Quedando ya claro que tanto el mito y el rito han dejado atrás la división entre lo profano y lo sagrado, tenemos que entender estos dos conceptos de manera completamente diferentes a como entendíamos los mitos y ritos tradicionales.

Hoy en día los ritos tienen como función la estructuración de la sociedad y no pueden desvincularse de las modas, el ocio o cualquier otra interacción social. Estas “formas de comportamiento” afectan nuestro día a día y nos obligan a seguir ciertas pautas sociales tan integradas que pueden pasar desapercibidas o ser completamente evidentes.

Leonardo Otálora autor de “*Mitos y ritos modernos. La fabricación de creencias en los medios de comunicación*” da como ejemplo los ritos del cuerpo, entre otros, que asociados al culto y la veneración del cuerpo han dado lugar al desarrollo de gimnasios, spas, etc.

¹⁹ Leonardo, Otálora Cotrino. “Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación.” *Alteridades*, Vol.22 N° 44 (2012), 99-114

Cada época tiene sus propios ritos y éstos obedecen a una lógica interna dentro de un vasto y complejo sistema de funcionamiento que conforma a las "creencias" que se necesitan, en el cual circulan signos manifiestos y latentes definidos más por su significación externa que por su constitución interna... Así, el ritual se asocia a la moda, al consumo y a sentimientos de pertenencia dependientes de las relaciones intersubjetivas de visibilidad y espectacularidad, ahora orientadas en concreto a ciertas negociaciones que se emprenden en aras del prestigio social...”²⁰

Los Mass Media: La representación de los mitos

Sin embargo la función del mito es aun más diferente en relación con sus inicios, Hugo Cerda Gutiérrez expresa estos cambios de una forma más bien negativa en su libro “*Mitos de la sociedad moderna. Un negocio lucrativo*”, en palabras del autor:

“Al hombre actual le cuesta sustraerse al mundo de los mitos y de las mitologías, porque vive sumergido en una sociedad que alimenta y nutre permanentemente aquel paraíso de ensoñaciones, de dulces mentiras, de deseos ilusoriamente satisfechos o de cuentos de hadas modernos.”²¹

Atrás queda la búsqueda del conocimiento y la expresión de las dudas humanas, los mitos son ahora una rueda más en la sociedad del consumo, nos presentan un conjunto de ilusiones, mentiras o exageraciones cuya función es sumergir aun más a las personas en el ciclo del consumismo. Un método de control que a través de los medios de comunicación, “...en cuanto a espacios de movilización de ideas, valores e imaginario sociales...”²², crea en nosotros la sensación de que las cosas deben ser así



Reality Show - Supervivientes 2018 Gala 4

²⁰ Leonardo, Otálora Cotrino. “Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación.” *Alteridades*, Vol.22 N° 44 (2012), 99-114

²¹ Hugo Cerda, “Mito antiguo y mito moderno”, en *Mitos de la sociedad moderna. Un negocio lucrativo* y, 1º ed. Ecoe, (Bogotá, D.C , 2013), 1.

²² Leonardo, Otálora Cotrino. “Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación.” *Alteridades*, Vol.22 N° 44 (2012), 8-9

Los mitos establecen unos modelos de conducta, o estereotipos, a los cuales “debemos” acercarnos y que se nos enseñan a través de la cultura del entretenimiento y la educación. Se educa al individuo para que se comprometa con los valores del grupo, de esta manera la sociedad se retroalimenta y se justifica, “... fabrica sus ídolos, entroniza sus dioses, sus fetiches de culto y de encantamiento”²³.

Si esto ya era cierto hace un siglo ahora la tecnología lo ha hecho más fácil, la televisión, la literatura, el cine, etc. tejen los mitos del comportamiento social, de los gustos, las ideas, etc. que se sustentan por la cultura del consumo. Los mitos en la actualidad son un fenómeno de masas, fomentan la existencia de diversas ideologías y creencias que se retroalimentan de la misma sociedad que los ha creado.

En cuanto a la iconografía de estos mitos, no existe una única forma apreciable en todas las representaciones. La literatura, el arte, el cine, la publicidad, etc. agrupan siglos de simbolismos y planteamientos que asimilados por diferentes artistas y autores, así como grandes compañías, diseñadores, publicistas, etc. dan vida a los mitos de nuestro tiempo. En ellos se encarnan todo tipo de problemáticas, ideas, situaciones que tienen su origen en nuestra sociedad, independientemente de la utilidad con la que fueron ideados en un principio.

3.2 Contextualización y referentes

3.2.1 El libro como objeto artístico

El libro es, desde su creación, un objeto artístico; a medida que evolucionó en forma y contenidos se ha demostrado lo cierto de esta afirmación. Con el tiempo el diseño de cualquiera de sus partes se ha ido transformado desde un proceso artesanal hasta un proceso de creación artística que va más allá de su utilidad como testimonio o



Capítulo del Papiro de Ani



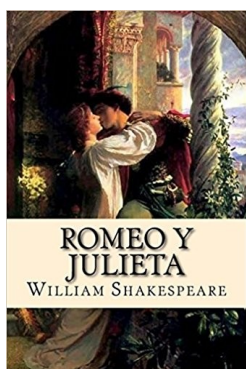
Manuscrito ilustrado del S. XI

²³ Leonardo, Otálora Cotrino. “Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación.” *Alteridades*, Vol.22 N° 44 (2012), 12

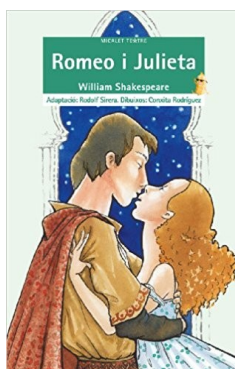
recopilatorio de información. Cualquier buen lector, que pueda ser llamado así, dirá que un libro es sin ninguna duda una obra de arte.

Como objeto de diseño, el libro, ha tenido muchas apariencias ya sea por necesidad o por estética, muchas sociedades han creado manuscritos muy bellos tanto en contenido como en forma y hoy en día esto es incluso más cierto. En mi caso, siempre ha existido una fascinación por el proceso de creación del libro y por su diseño, esta se fomenta por el hecho de que el libro hoy en día es también un producto.

El auge de los libros, se promueve a través del diseño y de la ilustración, el juego entre la imagen y el texto, ramas de la creación artística que hacen de estos, objetos de admiración y estudio.



“Romeo y Julieta” por William Shakespeare



“Romeo i Julieta” por William Shakespeare



“Romeo x Juliet” por William Shakespeare

Entre lo que es conocido como libro-arte, o sea, el uso de la idea o del objeto con un propósito artístico; existen muchas clasificaciones. Las más conocidas son:

- o Los libros ilustrados que combinan el uso del texto y la imagen para potenciar la lectura de manera que, uno de estos elementos enriquece al otro, o ambos se enriquecen mutuamente. Dentro de este apartado y dependiendo de la relación texto/imagen entre otros, existen subdivisiones como: El cómic, la novela gráfica o el álbum ilustrado.



“Persépolis: La Historia de una Infancia” por Marjane Satrapi (200-2003)



o Los libros de artista que pueden adoptar diversas formas y están hechas de diversos materiales pero que en conjunto son libro hechos o pensados por artistas, por tanto son obras de arte.

Lissitzky *“For the voice”*

- o Los libros-objeto los catalogamos más cerca de la escultura debido a que son principalmente obras tridimensionales y que bien en ocasiones “[...] adopta muy frecuentemente la morfología de Libro-Caja en la que se insertan imágenes y/u objetos.”²⁴
- o Pero también hay otras categorías igual de interesantes aunque quizá menos conocidas como los libros-instalación, los libros-performance...



“Escalada” por Sandra Márquez (2013)

3.2.2 La novela gráfica y el álbum ilustrado

Los libros de carácter narrativo, entre los que se encuentra la novela gráfica y el álbum ilustrado, son más accesibles y más populares entre la mayoría. En ambos casos el equilibrio entre el texto y la imagen depende de la historia que se quiere relatar, así como, de la colaboración entre el autor y el artista, si no son la misma persona.

Entre estos dos géneros una de las diferencias más fáciles de apreciar es el público al que están dirigidos, por una parte la novela gráfica suele dirigirse a un público más adulto lo que la diferencia del comic, mientras que el álbum ilustrado suele ser un derivado del cuento infantil aunque no siempre es el caso.

¿Qué es la novela gráfica?

El principal referente de la novela gráfica es el cómic, o el manga, que si bien en un principio era comparado al cuento infantil, en las últimas décadas (1970/1980-) ha ido desvinculándose de este y ha ampliado su público y sus géneros.

²⁴ Crespo-Martín, Bibiana. “El Libro-Arte: clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del Libro-Arte.” *Arte, individuo y sociedad* 22 (2010): 19

La novela gráfica es más extensa que el cómic y suele presentarse en uno o varios tomos completos; a su vez, comparte similitudes con la literatura. En formato se acerca más al libro mientras que el contenido puede presentarse de diversas maneras incluyendo las viñetas.



“Pajas mentales” por Sara Jotabe

“La novela gráfica recoge características de la novela escrita, tales como: el subjetivismo autobiográfico, los diferentes tiempos narrativos, el desarrollo de la psicología de los personajes, la construcción de una atmósfera particular y envolvente que describe el ambiente y lo relaciona con el protagonista y los personajes secundarios de la historia, la exploración lógica y la motivación en el relato, el desarrollo de la relación causal de los hechos, entre otros”.²⁵

¿Qué es el álbum ilustrado?

Podemos entender álbum ilustrado como un nuevo género literario con origen en el cuento infantil, la historia se narra conjuntamente desde dos puntos de vista: texto e imagen, inseparables el uno del otro. En su mayoría se dirigen a un público infantil, al menos en un principio pero no siempre es el caso y en la actualidad aparecen cada vez más obras dirigidas a públicos más adultos.

Otro aspecto importante de este nuevo género es, en muchos casos, la forma intencionalmente educativa de las historias, se busca a un lector creativo y activo que relacione texto e imagen y que crezca o saque provecho de la historia, que lea entre líneas. El texto y la imagen se compenentran y se explican mutuamente referenciándose entre sí, por otra parte, el conjunto de la obra, contenido y contenedor, son uno solo, están en armonía, el formato del libro se ve influenciado por la historia y por la perspectiva del autor.

Sin ninguna duda, mi proyecto es un libro ilustrado dirigido a los jóvenes interesados en un tema y por lo tanto, tiene intenciones educativas; pero a pesar de las semejanzas

²⁵ Iván Castillejo, comentario en “¿Qué es una novela gráfica?”, Fuga Historietas, <http://fugahistorietas.blogspot.com.es/2010/06/que-es-una-novela-grafica.html>, (4 de Junio de 2010)

con los modelos anteriores, las diferencias evitan que pueda clasificar mi trabajo como álbum ilustrado.



“El herbario de las Hadas” por Sebastián Pérez (2011)

3.2.3 Referencias de Artistas

En cuanto a los artistas que han influenciado este TFG, se puede dividir en dos apartados: Los que me han influenciado en cuando a la línea y al diseño, y los que me han influenciado en referencia a la técnica. Esto es así debido a que a lo largo de este proyecto ha habido muchos cambios en lo que se refiere a la técnica, por ejemplo, en un principio mi intención era realizar un dibujo a base de colores planos y una línea muy dura pero posteriormente abandoné esa idea y me decidí por la acuarela.

En el primer grupo de artistas, aquellos que hacen uso expresivo de la línea y del color:

María Herreros

Es una ilustradora independiente con sede en Barcelona. Trabaja en periódicos y editoriales (Taschen, Norma y Lunwerk) y sigue una estética de línea y colores degradados muy cercana a la pintura. Lo que más me interesó de esta artista fue la gran variedad de técnicas que utiliza así como una estética que raya entre lo feo y lo bello, y que dan la sensación de estar observando personajes reales con su personalidad definitoria.



Ilustración para la revista YoDona
Artículo sobre el sexo a los veinte años y la autoestima



The Gang / 2014

Anette Moi

Ilustradora y artista freelance autodictada graduada en Diseño que vive y trabaja en Stavanger, Noruega. En sus ilustraciones priman los colores planos y la línea, tiene un estilo divertido y muy libre que me interesó principalmente por su uso de color. Sin embargo cuando abandoné la idea de usar colores planos a través de medios digitales fue uno de los primeros referentes que dejó de interesarme.

Sarah Egbert Eirshorlt

Ilustradora nacida en Dinamarca en 1985, trabaja con DuMont Verlag, Eltern y Fleisch Magazin entre otros. Todas sus ilustraciones son dibujos de línea o totalmente pintados o con ciertos toques de color o simplemente línea negra.

Fue este uso tan expresivo de la línea lo que me interesó añadir tramos de líneas en diferentes grosores y longitudes acabó por definir el estilo que estaba buscando.



Nothing but hair



Reykjavik - Exposición: Enormous tiny art show no. 13

Yelena Briksenkova

De nacionalidad Rusa y graduada en Bellas Artes, vive en los **Ángeles** y trabaja como artista e ilustradora independiente. Sus ilustraciones están hechas con pintura gouache y pluma, y abarca temas cotidianos así como de fantasía. Lo que más me interesó de esta artista es el tipo de dibujo que hace, así como el uso de colores planos.

Y en el segundo grupo aquellos artistas que han sido importantes en cuando al tipo de dibujo, la técnica, así como el formato:

Corinne Giampaglia

Graduada de la Accademia delle Belle Arti de Milán, es diseñadora visual e investigadora editorial independiente de Walt Disney Company tanto en Europa como en los Estados Unidos. Ha trabajado en numerosos libros infantiles y también en el diseño de productos de consumo.

A mí me interesa su participación en la colección Fairy Oak junto a Barbara Baldi, Alessia Martusciello y Stefano Pachì, así como su estilo de dibujo y su uso del color, toda la serie de libros ha sido un punto de referencia para mí en cuanto a la ilustración de mi TFG.

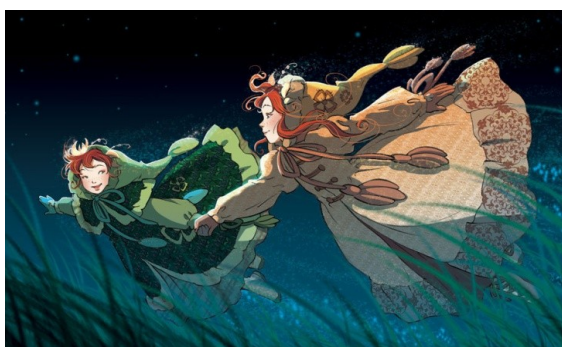


Ilustración de la serie Fairy Oak: El secreto de las gemelas.



Nathan J. Anderson

Ilustrador y diseñador conceptual. Las temáticas que tratan con muy variadas y tienen influencias del comic, trabaja tanto por encargo como de forma independiente. Entre todo su trabajo la parte que me llamó la atención fue su proyecto “*Bestiary Alphabetum*” en el que se propuso “crear una ilustración de una criatura o personaje mitológico para cada letra del alfabeto, intentando abarcar una multitud de culturas y tipos de criaturas”²⁶, en sus propias palabras.

Portada y letra X del Bestiary Alphabetum

²⁶ Nathan J. Anderson Art Tumblr, “Nathan J. Anderson - They’re all here! I took it upon myself to create...” Nathan J. Anderson Art Tumblr, <http://nathanandersonart.tumblr.com/post/124941639249/theyre-all-here-i-took-it-upon-myself-to-create>.

Sarah Bochaton.

Artista multidisciplinaria que estudió Arquitectura y Diseño. Los temas que suele tratar tienen relación con el mundo de la música, la moda, la feminidad y el arte, a través de técnicas como la acuarela o el dibujo con lápiz y también herramientas digitales. Su estilo es muy realista y recuerda, en cierta medida, a la fotografía, tiene toques abstractos a la hora de aplicar el color que dan atmósferas atractivas y románticas a sus dibujos. Su uso expresivo de la línea y la forma en la que trabaja la acuarela la hacen la principal referente de mi método de trabajo.



Anae - Retrato con acuarelas

Sebastián Pérez y Benjamín Lacombe

La asociación de estos dos artistas (escritor e ilustrador) ha dado lugar unos maravillosos libros que encantan tanto a niños y adultos, sus ilustraciones y la maquetación de sus libros son lo primero que me llamó la atención pero las historias son igual de buenas.



Captura páginas del libro ilustrado Blancanieves

Entre sus libros los que más me interesan son:

- *El herbario de las Hadas.*
- *Genealogía de una bruja.*
- *Blancanieves.*
- *Brujas y hechizos.*

4. Metodología

4.1 Planteamientos iniciales y primeras ideas

Aunque durante mis estudios en Bellas Artes la temática del Trabajo de Fin de Grado me había pasado por la mente no tenía claro en qué dirección quería enfocarlo, ni qué técnicas o procesos quería utilizar, no obstante, de trabajos anteriores me había interesado especialmente la novela gráfica y el álbum ilustrado, en si el concepto del libro como objeto artístico.

Reflexionando acerca de estas cuestiones, en las últimas semanas del curso anterior, decidí retomar una idea del pasado, de mi niñez, la recopilación de un bestiario mitológico de todas las criaturas que otrora libros y películas me introdujeran.

El formato lo tenía claro, el libro, sin embargo, la amplitud del tema y la poca profundidad del mismo, presentaron dos opciones: La primera mantener el formato fiel a los antiguos tratados de plantas y animales conocidos como bestiarios en la edad media y la segunda, establecer las similitudes entre los mitos encontrando sus orígenes y su razón de ser antes de que fueran usados como material literario o de ocio. Finalmente, me decidí por esta última.

Cuando los planteamientos sobre los que se fundamentaría este TFG estuvieron claros comencé a realizar algunos guiones orientativos. Era importante establecer unos límites en cuanto a la cantidad de información que podía abarcar, por este motivo, acoté mi búsqueda de información a aquellos mitos y sus lugares de origen que más influencia habían tenido en la historia de Europa que a su vez había influenciado la mía (Celtas, Egipcios, Romanos y Griegos, Vikingos, Persas, Hindús, Chinos y Japonesas, Incas, Mayas y Aztecas).

Sin embargo, el radio de búsqueda era aun muy amplio. Realicé una serie de mapas conceptuales para comprender cómo se creaban esos mitos, cómo se estructuraban y cómo podía organizarlos. Entre las palabras claves destacaban: *Sociedad* (Lugar) y *Cultura* (Forma), debido a esto, establecí la estructura del libro por capítulos, centrándome en tres: *Dragones y serpientes*, *Aves mitológicas* y *Hadas, ninfas y espíritus*.

Con los capítulos más o menos estructurados todo comenzó a tomar forma. Entonces seleccioné las criaturas que debían aparecer en cada capítulo, así como la información que acompañaría a cada una de ellas, y después otra segunda selección para acortar más la lista de personajes.

Una vez elegidos todos los personajes comencé a hacer pruebas de dibujo y color. En un principio mi intención era dar color con medios digitales como Adobe Photoshop, sin

embargo, el aspecto de la línea y los colores planos no concordaban con la idea que yo tenía. Posteriormente y tras varias pruebas con algunos de los personajes me decidí por una línea más expresiva y un coloreado por medio de la técnica de la acuarela.

TIPS INFORMACIÓN
Nombre
Traducción / Significado
Especie / Categoría
Contexto
Habitat
Apariencia
Habilidades
Mito

4.2 Procesos

Durante la construcción de este proyecto se han seguido los siguientes pasos:

1. **Búsqueda de información:** Mi principal preocupación era definir de forma coherente y correcta el mito así como sus diferentes manifestaciones y su evolución, para esto me informé desde diferentes libros, artículos y páginas web ampliando poco a poco la definición.
2. **Lluvia de ideas, esquemas y mapas:** Apoyando en la asignatura de *Construcción del Discurso Artístico* fui elaborando una serie de mapas conceptuales así como enriqueciendo mi planteamiento.
3. **Distribución y organización del libro:** Una vez decidido que buscaba una comparación entre criaturas y sus pueblos de origen, estructuré el libro por apartados y capítulos, eligiendo que incluiría en él, el orden de lectura así como a quién dirigía la información y con qué propósito.

Primero dividí el libro en dos apartados: Civilizaciones, que incluye información básica de cada sociedad, y Criaturas que a su vez se divide en tres capítulos: Dragones y serpientes, Aves mitológicas y Hadas, sirenas y ninfas.

4. **Recopilación de datos:** Sabiendo ya que criaturas y civilizaciones incluiría en mi libro investigué tanto en la red como en papel la cultura de cada pueblo y de sus criaturas preocupándome de abarcar también las modificaciones que el tiempo había realizado en sus mitos.
5. **Bocetos e Imágenes de referencia:** Partiendo de imágenes o textos descriptivos de cada personaje realicé bocetos orientativos a partir de los cuales desarrollé las imágenes finales. Para componer una imagen, en el caso de que el personaje fuera humanoide, me valí de imágenes de referencia de personas reales que buscaba en páginas como *pexels.com* y *google.es*.
6. **Realización de la pieza:** Una vez dibujados los personajes en un soporte adecuado para la acuarela comencé a dar color a cada ilustración de manera que se reforzara la personalidad o características de cada una de ellas. Una vez finalizada y seca la acuarela redibujé con Rotring las líneas que me interesaban pero con un trazo suelto y expresivo que no limitase la acuarela y que diese más fuerza a la ilustración y reforzase la perspectiva.

Posteriormente escaneé las imágenes y las edité con Adobe Photoshop, si era necesario, antes de incluirlas en el documento de Adobe Indesign donde maqueté el libro.
7. **Redacción de los textos.** Una vez terminadas todas las ilustraciones de un capítulo, con la información previamente recogida y guardada redacté los textos que acompañaban a cada ilustración en un documento aparte. Estos textos los maquetaba de acuerdo a la tipografía escogida después de decidir cómo colocar las ilustraciones.
8. **Comienzo de la memoria:** La creación de la memoria ha sido más o menos simultánea al trabajo de las ilustraciones y se ha dividido en 3 partes: Primero la introducción y la metodología; Segundo el marco conceptual; Y tercero el análisis de la propuesta, la maquetación y las conclusiones.
9. **Maquetación:** Cuando completaba un apartado procedía al escaneado de las ilustraciones, y a la maquetación de éstas y del texto que las acompañaba. Para esto tuve primero que decidir qué tipografía iba a usar, el formato de la página, de los márgenes, etc. Algunas ilustraciones requirieron modificaciones para poder adaptarlas al formato o a la página, del mismo

modo la cantidad de texto también tuvo que ser limitada dependiendo de la ilustración.

10. **Impresión:** Para llevar a cabo la impresión del libro he recurrido al servicio de un tercero. Barajé la decisión entre varias imprentas, principalmente Linea 90, Pixar Printing y finalmente Brúfol. Tras solicitar presupuestos con las características, plazos de entrega, importes... que se ajustaban a mi proyecto, acepté el presupuesto de Brúfol porque cumplía con todos mis requisitos.

Contacté con ellos para que me instruyeran en los formatos necesarios para la correcta impresión del libro, tras lo que les envié mis archivos y me mantuve a la espera de la entrega.

4.3 Planning y timing realizados

Septiembre - Noviembre	Noviembre - Enero	Enero - Marzo	Marzo - Mayo	Mayo - Junio
Selección del tema	Bocetos	Realización de la pieza		
Realización de mapas conceptuales	Recopilación de datos: Criaturas y civilizaciones	Redacción de la información: Civilizaciones	Redacción de la información: Capítulos I, II y III	Impresión
Lectura e Investigación / Referentes		Maquetación		
Distribución y organización del libro	Búsqueda de imágenes de referencia	Memoria		Presentación

4.4 Aspectos técnicos: Materiales y Presupuesto

Material	Descripción	Nº unds	Precio unidad	TOTAL
Papel Acuarela Etival	Paquete de 55 hojas A4 de 250g	55	0,41 €	22,50 €
Papel Acuarela Basic	Hoja A3 de 250g	1	1,20 €	1,20 €
Acuarelas	Estuche Van Gogh 15 colores	1	16,56 €	16,56 €
Café Soluble	Bote 200g hacendado	1	1,91 €	1,91 €
Rotring STAEDTLER	Trazador de líneas 0'2 - 0'4 - 0'8	3	1,83 €	5,49 €
Cinta de carroceros	Cinta de pinto de 3cm x 45m	3	1,60 €	4,80 €
Mesa de Luz	Mesa LED delgada A4	1	20,00 €	20,00 €
Impresiones	Bocetos ampliados / Imágenes de referencia	?	0,20 €	30,00 €
Pruebas Impresión	Pruebas de colors, tipografía... A3	?	0,80 €	20,00 €
Imprenta	Impresión y encuadernación	10	28,44 €	284,35 €
TOTAL BRUTO recursos materiales obra:				406,81 €
Gastos derivados del transporte de la obra:				9,68 €
incluido IVA				(21%)
TOTAL PRESUPUESTO OBRA COMPLETA				416,49 €

La maquetación de los capítulos I, II y III es más dispar, la tipografía sigue siendo la misma al igual que el tamaño, sin embargo la distribución de los textos varía dependiendo de la ilustración así como también la extensión de los mismos. Aun así, la información de cada criatura se puede dividir en 3 apartados: Título, Categorías y Descripción.



Captura ilustración y maquetación driade

Incluir las imágenes en el archivo Indesing ha significado tener que retocarlas en Photoshop más de una vez, principalmente para eliminar los fondos blancos o para retocar ciertos colores que el escáner apagaba demasiado.

Mención aparte, necesitan las guardas y la portada, ambas las hice a partir de la misma imagen de un mapamundi coloreado con café imitando el tono del pergamino, pero se han tratado de forma diferente en Photoshop para crear dos efectos muy diferentes. Las guardas añaden información a los textos mediante el uso de colores para diferenciar la localización de las nueve civilizaciones a las que hago referencia, importante que estas localizaciones se superponen entre sí. La portada, por otra, parte tiene colores más simples, lo que destaca es el título del libro en negro cuyas letras forman figura antropomórfica, un hada.



Portada y Guardas de “Seres Míticos”

5.1.1 Tipografías

La búsqueda de la tipografía se basó en dos cosas: La primera era que no fuera una tipografía formal o muy recargada; La segunda que se asemejara a una tipografía manuscrita. De acuerdo a estas dos pautas preestablecidas busqué referentes en otros

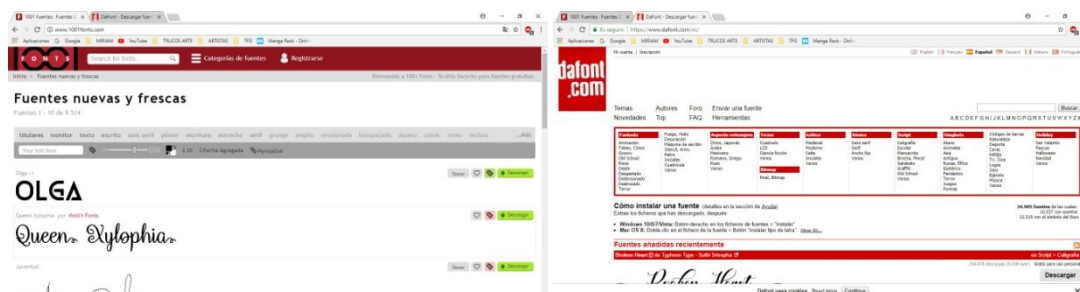
libros ilustrados o en novelas gráficas, el resultado más convincente fue la tipografía de la novela gráfica “*Croqueta y empanadilla*” de Ana Oncida.



Extracto de la novela grafica “*Croqueta y empanadilla 2*”

De acuerdo al estilo general de esta tipografía establecí más pautas para la tipografía que quería elegir: La tipografía debía ser algo más redonda, contar con todas las minúsculas y acentos, y san serif.

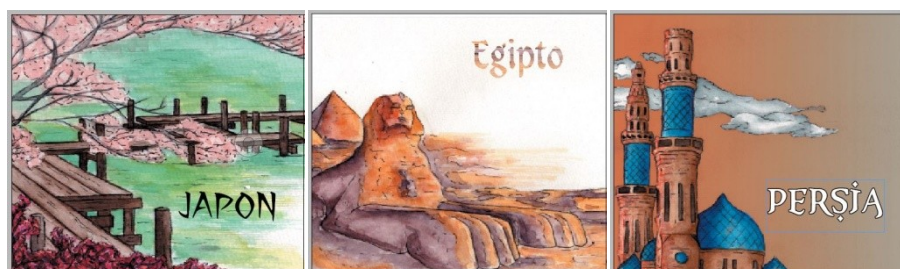
La búsqueda de la tipografía e hizo a través de páginas gratuitas como: *Dafont.com*, *Urbanfont.com* y *1001fonts.com*. La primera selección fue muy amplia, aproximadamente unas 20 tipografías, para poder acortar la lista hice un documento comparativo con parte del texto final de una de las ilustraciones. Como he comentado anteriormente la decisión final fue la tipografía: *Isabelle Layne Bold*.



Capturas de pantalla de las webs de free fonts

Sin embargo, aunque esta tipografía era perfecta para la mayor parte del texto, no era adecuada para los títulos porque se quedaba algo insípido. Teniendo esto en cuenta seleccione otra tipografía que atraía más la atención a lo que sería el nombre der ser o criatura que se estuviese representando en esa página. La tipografía debía ser más intrincada, llamar más la atención, por esto seleccioné una que ya había usado antes y que considero que equilibra la composición. Esta tipografía es: *Augusta*.

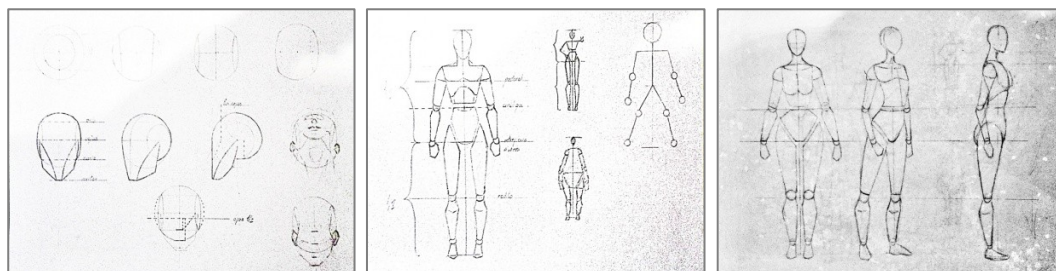
En cuanto al Apartado I del es necesario destacar que para reforzar la identidad de cada civilización y sintonizar la ilustración con cada título, se decidió utilizar una tipografía distinta que hace referencia a la forma de escribir de esa cultura.



Los 3 tipos de estilo para los títulos del Apartado I

5.2 Ilustraciones

El estilo de dibujo de este libro ha ido evolucionando a medida que iba realizando las ilustraciones, y cambió por completo cuando decidí sustituir el método de pintura digital por la acuarela. Antes de empezar a hacer ilustraciones hice un pequeño repaso de la anatomía y las expresiones humanas para no tener problemas a la hora de diseñar personajes que fueran en parte humanos y en parte animal.



Primeros bocetos para empezar a dibujar seres antropomorfos

Para realizar las ilustraciones seguí los siguientes pasos:

Lo primero era buscar información sobre cada criatura, como era físicamente, donde vivía y cuál era su personalidad, una vez estas características estaban bien definidas y sabía como quería representarlas empezaba una búsqueda de imágenes de referencia. En algunos casos hice bocetos por ordenador a partir de imágenes cuando una criatura hacía referencia a un animal real.



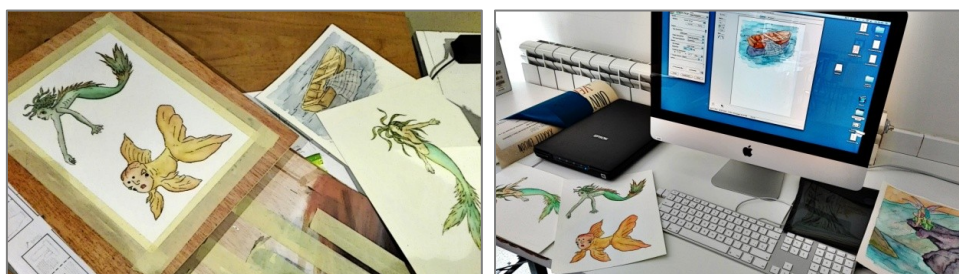
Bocetos Merrow y Feng huang

Una vez realizados los bocetos en sucio con la ayuda de una mesa de luz redibujé los bocetos a limpio en papel de acuarela. Este parte me permitió hacer cambios en el dibujo y agregar detalles.



Proceso de coloreado de la Merrow y la Silfide

De acuerdo a la descripción que hacen los mitos sobre cada criatura y a mi propio gusto personal seleccioné la gama de colores para cada ilustración. Cuando la acuarela ha secado, redibujé de nuevo el personaje usando Rotring negros de varios grosores, especialmente 0'2 y 0'8, esto me permite dar más fuerza a la ilustración, en algunos casos reforzarla la pose y la perspectiva de los personajes, y también incluir detalles.



Proceso – Redibujó con Rotring y escaneado de la ilustraciones

El último paso es escanear las ilustraciones y colocarlas en el documento de Indesign para poder maquetarlas, en algunos casos las imágenes las retoqué digitalmente con

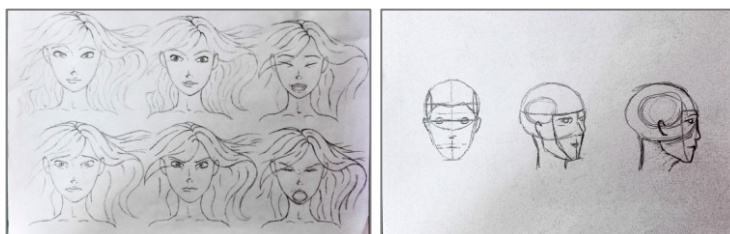
Photoshop, normalmente para dar más fuerza a algunos colores que el escaneado a apagado.



Maquetación de 2 páginas del capítulo III del libro ilustrado

5.2.1 Diseño de personajes

La estética de los personajes como en trabajos anteriores se acerca más a lo figurativo, sin embargo, no busco el detalle o la perfección, sino más bien la expresión de la personalidad. Lo primero que hice fue un estudio de las expresiones faciales de una mujer, principalmente porque de los antropomorfos que aparecen en mi libro, la mayoría son mujeres. También es importante destacar, que mi forma de dibujar está muy influenciada por las comics de origen japonés y chino.



Primeros bocetos como guía para las expresiones faciales

Sin embargo, como cada personaje del libro es diferente, su diseño está basado en la información que se extrae de sus mitos y por lo tanto no siempre es precisa. De acuerdo a sus lugares de origen, hábitat, apariencia, etc. fui decidiendo individualmente las posturas, el entorno y las expresiones.



6. Conclusiones

6.1 Análisis y comentario de los resultados obtenidos

Cuando comencé este proyecto lo que más me preocupaba era encajarlo en un marco teórico que pudiese defender desde el punto de vista actual. A medida que me iba informando descubrí que esto no era un problema porque los mitos no son cosa del pasado. Mi trabajo se enriqueció durante todo el proceso de investigación que realicé para la elaboración de la memoria. En definitiva, creo que he conseguido que mi trabajo tenga una base teórica sólida.

Otro paso importante en el proceso de elaboración fue la maquetación de libro, sin duda en un principio subestimé la dificultad de elaborar un libro. Durante el montaje del libro he ido aprendiendo como una idea abstracta puede cambiar mucho dependiendo de las decisiones que vas tomando, en mi caso fue concluyente la decisión de trabajar con acuarelas porque me determinaron todos los procesos posteriores.

Considero este libro un proyecto inacabado, sea cual sea el resultado, incluso si alcanzo todas las metas propuestas. Esto es debido a que este proyecto es inmenso y mucho más extenso de lo que en un solo año o en tres podría lograr. Aun así este trabajo es también parte de un proyecto más grande que me gustaría continuar.

6.2 Valoración personal

Tras un curso completo de trabajo estoy satisfecha con el resultado final, he disfrutado del proceso de investigación y estoy contenta con mis conclusiones y con el trabajo realizado expuesto en la memoria y en el propio proyecto. Además la experiencia ha sido dura pero beneficiosa tanto en el plano teórico como en el práctico.

Este año ha sido complicado, especialmente equilibrar los trabajos de clase, el propio TFG y las clases de inglés, pero creo que los resultados obtenidos compensan todo el esfuerzo y creo que he cumplido todos mis objetivos.

Ahora que he llegado al final del Trabajo fin de Grado soy consciente de todo lo que he aprendido y como haber ido resolviendo los problemas que me han surgido durante todo el proceso me ha ayudado a mejorar y a poner en práctica los conocimientos que nos han enseñado en estos cuatro años de la carrera.

7. Fuentes de Consulta

7.1 Bibliografía

- Ahmad Reza Khezri, Seyyed. *Persia: Cuna de civilización y cultura: historia, literatura, arte, religión*. 2011.
- Ángel Elvira Barba, Miguel. *Arte y mito manual de iconografía clásica*. Madrid: Silex Ediciones, 2008.
- Arriaga, J. *Diccionario de mitología*. Bilbao: Mensajero, D.L., 1980.
- Barthelemy, Pierre. F. García Prieto, trans. *Los vikingos*. 1989.
- Campell, Jmarcel. *Los mitos en el tiempo*. 2002.
- Cercillo, Luis. *Mito: Semántica y realidad*. 1970
- Cerda, Hugo. En *Mitos de la sociedad moderna. Un negocio lucrativo*. Bogotá, D.C: Ecoe Ediciones 2013.
- Detienne, Marcel. *La invención de la mitología*. 1985.
- Farrington, Benjamin. *La civilización de Grecia y Roma*. 1979.
- García Gual, Carlos. *Diccionario de mitos*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S. A., 2003.
- Gusdorf, Georges. *Mito y metafísica: Introducción a la filosofía*. 1960.
- Kirk, G. S. *El mito: Su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*". 1985.
- Lafforgue, Gilbert. *Oriente y Grecia*. 1975.
- Lévi-strauss, Claude. *Antropología estructural: mito, sociedad y humanidades*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A., 1979
- Lozano Ayub, Jeannette. "El mito: Estructura estructurante del ser y la cultura". Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Nuevo León, 1998.
- Mircea, Eliade. *Mito y realidad*. Barcelona: Colección Labor, 1991.
- Morey, Miguel. *Los presocráticos*. Barcelona: S.A Montesinos Editor, 1988.
- Oxenstierna, Eric Graf. "Los vikingos". 1977.
- Parra Ortiz, José Miguel. *Gentes del Valle del Nilo: La sociedad egipcia durante el periodo faraónico*. 2003.
- Pérez-Rioja, José Antonio. *Diccionario de símbolos y mitos: Las ciecias y las artes en su expresión figurativa*. 1984

- Spence, L. *Introducción a la mitología*. Madrid: M. E. Editores, 1996.
- Wood, Juliette. *Los celtas vida, mitología y arte*. 1989.
- Mikiso, Hane. *Breve historia de Japón*. Traducido por Esther Gómez Parro Madrid: Alianza editorial, 2003.

7.2 Referencias Web

Queda pendiente de añadir al documento varias páginas de recursos web que debido a la falta de espacio no he incluido en este apartado. Hago referencia a estas fuentes de información, cuya función ha sido la redacción de los textos incluidos en el libro, al final del anexo

- ArteEspaña editores. “El antiguo Egipto: Historia del Antiguo Egipto. El Contexto del arte egipcio”. <http://www.arteespana.com/historiaantiguoegipto.htm>. (Consultado el 17/03/18)
- Asociación Proyecto Clío. “La civilización Romana”. http://clio.rediris.es/enclase/manual/Roma/roma_vida.htm. Recursos didácticos Proyecto Clío. (Consultado el 17/03/18).
- Características. “10 características de la cultura egipcia”. <https://www.caracteristicas.co/cultura-egipcia/#Religion>. Características. (Consultado el 17/03/18)
- Características. “10 características de las civilización griega”. <https://www.caracteristicas.co/civilizacion-griega/>. Características. (Consultado el 17/03/18)
- Carretero Pasín, Ángel Enrique. “The persistence of the Myth and of the Imaginary Thing in the Contemporary Culture” *Política y Sociedad* 43 (2006). <https://revistas.ucm.es/> (Consultado el 21-05-2018)
- Claudio Pellini. “Los Celtas Origen Resumen de su Historia”. *Historias y Biografías* <https://historiaybiografias.com/celtas/> (Consultado el 11-03-18)
- Crespo-Martín, Bibiana. “El Libro-Arte: clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del Libro-Arte.” *Arte, individuo y sociedad* Vol. 22 (2010). <http://revistas.ucm.es> (Consultado el 28-05-2018)

- De Sevilla, María U. H., de Tovar, Liuval M., Arráez Belly, Morella. "El mito: la explicación de una realidad". Revista Laurus Vol. 12 N° 21 (2006): 122-137 en REDALYC <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=76102110>. (Consultado el 22-05-18)
- Encolombia. "Imperio Persa". <https://encolombia.com/educacion-cultura/arte-cultura/civilizaciones/imperio-persa/>. Encolombia. (Consultado el 13/03/18)
- Fernández Pichel, Samuel. "Mitos e imaginarios colectivos". Revista Frame N°6 (2010): 265-284 en DIALNET <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3142354>. (Consultado el 19-10-17)
- Fuga Historietas Blog. <http://fugahistorietas.blogspot.com>. (Comentario enviado el 04 -06-10).
- Gonzales, Aníbal. "Organización social de la antigua China". <http://www.historiacultural.com/2010/11/organizacion-social-antigua-china.html>. Historia cultural. (Consultado el 17/03/18)
- Historia Universal. "El imperio Persa". <https://mihistoriauniversal.com/edad-antigua/imperio-persa/> Mi historia universal. (Consultado el 13/03/18)
- Jiménez Estacio, M° del mar. "Los orígenes de la cultura japonesa: Una historia de viajes". I Congreso virtual sobre Historia de la Caminería (2013): 29 en DIALNET <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4819448>. (Consultado el 27-03-18)
- Larrión Cartujo, Jósean. "Mito, ciencia y sociedad: El relato mítico y la razón científica como formas de conocimiento" En Dialécticas de la postsecularidad. Pluralismo y corrientes de secularización, coord. por Ignacio Sánchez de la Yncera y Marta Rodríguez Fouz, 235-261. Anthropos : Universidad Nacional Autónoma de México, 2012.
- Martínez Falero, Luis. "Literature and myth: Demythologizing, Intertextuality, Rewriting". Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica N° 22 (2013): 48-496 en DIALNET <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4147526> (Consultado el 28-05-18)

- Martínez-García, Angeles y Gómez Aguilar, Antonio. "Claves de la pervivencia del mito en los medios de comunicación". IC Revista Científica de Información y Comunicación N°4 (2007): 122-135 en DIALNET
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3639325>. (Consultado el 28-05-18)
- McLuhan, Marshall. Uribe-Jongbloed, Enrique y Roncallo-Dow, Sergio, trans. "Mitos y medios de Masas". Revista Palabra Claves Vol. 15 N° 1 (2012),
<http://palabraclave.unisabana.edu.co> (Consultado el 30-05-18)
- Otálora Cotrino, Leonardo. "Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación". Revista Complutense Alteridades, Vol.22 N° 44 (2012): 99-114 en SCIELO
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172012000200007. (Consultado el 15 de mayo de 1999)
- Pacheco, Gabriel. "Antigua China".
<http://www.monografias.com/trabajos102/antigua-china/antigua-china.shtml#ixzz5A2SvCM5A>. Monografias. (Consultado el 07/03/18)
- Paxala editores."La cultura y la civilización egipcia". <https://www.paxala.com/la-cultura-y-civilizacion-egipcia/>. (Consultado el 17/03/18)
- Polo Pujadas, Magda. "El libro como obra de arte y como documento especial". Revista Anales de documentación: Revista de biblioteconomía y documentación Vol.14 N° 1(2011): 26. en DIALNET
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3947058>. (Consultado el 30-05-18)
- Portillo, Luis. "La civilización Hindú".
<http://www.historialuniversal.com/2010/08/cultura-india-civilizacion-hindu.html>. Historial Universal. (Consultado el 14/03/2018)
- Real Academia Española. (2001). En Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es>
- Robert, A. "Mito y Sociedad, 2005" Articulando: Construyendo Psicología
<http://articulando.com.uy/mito-y-sociedad/> (Consultado el 18-05-2018)

- Samidejsj (Usuario). “Japón, ayer y hoy”.
<http://www.monografias.com/trabajos13/japoayer/japoayer.shtml#ixzz5A7QvtumI>.
Monografías. (Consultado el 18/03/18)
- Soca. P. “Civilización China. Características de esta civilización oriental”.
<http://grandes-civilizaciones-china.blogspot.com.es/> (Comentario enviado el 28 de marzo de 2006).
- The Valkyrie’s Vigil Blog. <https://thevalkyriesvigil.com/2013/08/26/lo-complicado-de-las-definiciones-que-o-quien-fue-realmente-un-vikingo/>
(Comentario enviado el 26 de Agosto de 2013).
- Vera Prado, Gabriel y González Vergara, Paz. “Civilización Griega”.
<https://www.portaleducativo.net/tercero-basico/789/Civilizacion-Griega>. Portal Educativo: Conectando neuronas. (Consultado el 17/ 03/18)
- Webmitología. “Mitología Romana”. <http://www.webmitologia.com/dioses-mitologia-romana.html> Webmitología. (Consultado el 17/03/18)